



PEQUEÑAS
GRANDES
MAZMORRAS

MANUAL DEL AVENTURERO



COMPONENTES



8 miniaturas de héroe



8 tarjetas de héroe



1 tarjeta y una ficha de antorcha



28 cartas de mazmorra



26 cartas de botón



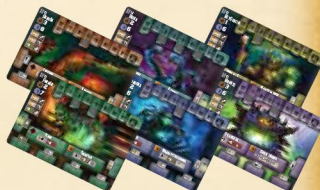
14 cartas de hechizo



6 cartas de goblin



8 cartas de esbirro



6 tarjetas de jefe



4 fichas de goblin



8 fichas de esbirro



1 ficha de jefe



3 dados de héroe y 1 dado de enemigo



12 fichas de vida y de concentración



7 fichas de desactivar



5 fichas de altar

PRÓLOGO

La Costa de los Goblins está siendo asediada por un mal que acecha en las colinas cercanas. Se hace un llamamiento para que un grupo de heroicos aventureros limpie la región de semejante corrupción. Adentraos en la mazmorra para despejar las catacumbas de viles esbirros, sortear trampas mágicas y derrotar la fuente del mal. ¡Pero el tiempo es esencial! Vuestros héroes deben moverse rápidamente por los pasillos cada vez más oscuros y completar su misión antes de que la oscuridad los consuma... ¡y envuelva al mundo entero!

Pequeñas Grandes Mazmorras es un juego cooperativo dividido en dos capítulos. En cada capítulo, vuestros héroes tendrán que bregar con la menguante luz de la antorcha, que disminuye cada turno. Cuando la antorcha se apague, los héroes se pierden para siempre en la oscuridad. En el capítulo 1, debéis explorar la mazmorra, combatir enemigos y evitar trampas en vuestra búsqueda de la guarida del jefe. En el capítulo 2, os enfrentaréis en épico combate contra el jefe. ¿Podréis superar los desafíos de la mazmorra y vencer ante la furia del jefe?

ÍNDICE

Preparación	4-5	Realizar acciones independientes	14
Condiciones de victoria y de derrota	6	Tarjeta de antorcha - Capítulo 1	15
Características de héroe	6	• Añadir un goblin en la entrada	
Tu turno	6	• Activar acciones de enemigo	
Mover	7-8	• Movimiento de enemigo	
• Revelar nuevas estancias de la mazmorra		Descubrir botín y hechizos	16
• Límite de tamaño de mazmorra		• Equipar botín y hechizos	
• Control de peligro		• Conjuntos de objetos legendarios	
• Seguir explorando		Entrar en la guarida del jefe	17
Realizar una acción heroica	9	Solitario	17
• Controles de habilidad		La batalla final	18
• Modificar una habilidad		• Usar la tarjeta de jefe	
Tipos de acciones heroicas	10-11	• Goblins en la tarjeta de jefe	
• Descansar		Atacar al jefe	19
• Lanzar un hechizo		• Daño en el marcador de vida del jefe	
• Explorar una estancia		• Mover el jefe a los altares	
• Atacar		Contraataque del jefe	20
• Desactivar una trampa		Tarjeta de antorcha - Capítulo 2	20
• Alcance		Reglas adicionales sobre la guarida	20
Contraataque enemigo	12	Resumen de iconos	Contracubierta
• Modificadores de enemigo			
• Sufrir daño			
Dañar y matar a enemigos	13		
Héroe inconsciente	13		

PREPARACIÓN

En primer lugar, hay que componer el **mazo de mazmorra**: separa las cartas de **entrada** (♠), de **estancia** (♣), de **encuentro** (♠) y la de **puerta de la guarida** (♠), y baraja cada uno de los mazos así obtenidos. A continuación:

- A. Roba cartas del **mazo de estancias**, en función del número de héroes en juego: 9, 7 o 5 cartas, para 2, 3 o 4 héroes, respectivamente (**mazo A**).
- B. Por cada héroe en juego, roba 1 carta del **mazo de encuentros** y 3 cartas del **mazo de estancias**, barajándolas juntas y sin mirarlas (**mazo B**). *Por ejemplo: para 4 héroes, roba 4 cartas del mazo de encuentros y 12 cartas del mazo de estancias.*
- C. Roba 3 cartas del **mazo de estancias** y barájalas con la **carta de puerta de la guarida**, formando un mazo de 4 cartas (**mazo C**).
- D. **Apila los 3 mazos** boca abajo: el mazo C debajo, el B en el centro, y el A encima. Coloca este mazo de mazmorra resultante en el centro de la mesa.
- E. Devuelve todas las cartas de estancia y de encuentro sobrantes a la caja.
- F. Coloca la **carta de entrada** boca arriba en el centro de la mesa.
- G. Roba 4 cartas del mazo de mazmorra, colocándolas boca abajo en cada uno de los 4 lados de la entrada. *Nota: alrededor de la carta de entrada debe haber espacio suficiente para formar un cuadrado de 7x7 cartas, al que llamaremos «la cuadrícula».*
- H. Coloca 1 **ficha de altar** sobre el símbolo correspondiente de la carta de entrada.
- I. Deja a un lado una cantidad de **fichas de altar adicionales** igual al número de héroes en juego; devuelve las sobrantes a la caja.
- J. Coloca la **tarjeta de antorcha** en la mesa y fuera de la cuadrícula, mostrando la cara del **capítulo 1**. Deja sitio alrededor de la tarjeta para colocar cartas en los espacios de goblin (♣) y de esbirro (♠).
- K. Coloca la **ficha de antorcha** en la casilla del extremo superior de la tarjeta correspondiente al número de héroes en juego. *Por ejemplo: en un partida con 4 héroes, colócala en la casilla «4».*
- L. Baraja las **cartas de goblin y de esbirro**, formando dos mazos de cartas separados y colocándolos boca abajo cerca de la tarjeta de antorcha.
- M. Coloca las 4 **fichas de goblin** junto a sus correspondientes números de la tarjeta de antorcha.
- N. Junto al mazo de esbirros, coloca tantas **fichas de vida del enemigo** como número de héroes en juego; devuelve las sobrantes a la caja.
- O. Baraja las **tarjetas de jefe**, roba una sin mirarla y colócala fuera de la cuadrícula, mostrando la cara del **capítulo 1**. Devuelve las tarjetas sobrantes a la caja, sin mirarlas.
- P. Deja la **ficha de jefe** junto a la tarjeta de jefe.
- Q. Baraja las **cartas de botín y de hechizo**, formando dos mazos de cartas separados y colocándolos boca abajo fuera de la cuadrícula. *Nota: deja sitio junto a cada mazo para formar una fila de cartas sin que invada la cuadrícula.*



CAPÍTULO 1



- R. Reparte una **tarjeta de héroe** a cada jugador: los jugadores pueden elegir un héroe específico, recibir uno al azar, o recibir varios y elegir uno, devolviendo los sobrantes a la caja.
- S. Cada jugador coloca la **miniatura** de su héroe en la carta de entrada.
- T. Cada jugador toma **1 ficha de vida** (♥) y **1 ficha de concentración** (⚡), colocándolas en las casillas de valor más alto de los respectivos marcadores de sus tarjetas de héroe.
- U. Coloca las **7 fichas de desactivar** al alcance de todos los jugadores.
- V. El jugador más joven toma los **3 dados de héroe** y el **dado de enemigo** para iniciar el primer turno.

Tarjeta y ficha de jefe

Tarjeta y ficha de antorcha



Fichas de desactivar

Cuadrícula de 7x7

Zona de cartas de botín

Zona de cartas de hechizo



Mazos de botín y de hechizos

Miniaturas en la entrada



Mazo de mazmorra

Tarjeta de héroe

Ficha de vida



Dados







Ficha de concentración

CONDICIONES DE VICTORIA Y DE DERROTA

La partida se desarrolla a lo largo de dos capítulos, en los cuales los jugadores juegan sus turnos en sentido horario. Los jugadores ganan la partida si derrotan al jefe en el capítulo 2, y la pierden si se da alguna de estas **tres situaciones**:

1. Hay que colocar un quinto goblin cuando ya hay cuatro goblins en la mazmorra (v. página 8).
2. La antorcha llega a la casilla de la calavera (☠️), al final de su marcador (v. página 15).
3. Ya no se puede explorar más la mazmorra (no quedan pasillos abiertos) y no se ha descubierto la carta de la puerta de la guarida (v. página 17).

CARACTERÍSTICAS DE HÉROE

-  La **vida** refleja el daño sufrido por el héroe en la mazmorra. Si te quedas por debajo de 1 punto de vida (❤️), tu ficha de vida se coloca en la casilla **cer0** del marcador y tu héroe cae **inconsciente** (v. página 13).
-  La **concentración** sirve para realizar acciones especiales con tu héroe, a la hora de saquear, o en estancias de la mazmorra, o para ajustar una tirada de dado. Si te quedas por debajo de 1 punto de concentración (⚡), tu ficha de concentración se coloca en la casilla **cer0** del marcador. Esto no tiene un efecto negativo por sí mismo, pero limita tus capacidades hasta que consigas más puntos.
-  La **velocidad** indica la cantidad máxima de estancias de la mazmorra que puedes recorrer durante tu turno (v. la página siguiente).
-  La **defensa** indica la cantidad de daño que puedes anular después de un contraataque enemigo (v. página 12).

Fuerza



Agilidad






Intelecto



La **fuerza**, la **agilidad** y el **intelecto** son **habilidades** que se utilizan para los controles de habilidad (v. página 9). Tu competencia con ellas se indica con el número de cubos mostrado al lado de cada una de ellas, representando la cantidad de dados que lanzas al realizar un control. En ninguna habilidad puedes tener más de 3 dados, ni menos de 1 (el botín y los hechizos no pueden proporcionar un cuarto dado para ningún control).

TU TURNO

Durante tu turno, tu héroe puede realizar algunas o todas las acciones siguientes, en cualquier orden, teniendo en cuenta que ninguna es obligatoria:

-  **Mover** (v. la página siguiente).
-  **Realizar una acción heroica** (v. página 9).
-  **Realizar cualquier cantidad de acciones independientes** (v. página 14).

Al final de tu turno (incluso si no haces nada), la antorcha desciende una casilla en su marcador y debes resolver cualquier efecto indicado en esa nueva casilla (v. página 15). A continuación, es el turno del siguiente jugador en sentido horario.



MOVER

Tu **velocidad** (🏃) determina cuán lejos puedes moverte. Gastas 1 🏃 cada vez que te mueves a una estancia. Los **trayectos** se forman cuando se conectan dos pasillos de las cartas de mazmorra. Los movimientos se realizan siempre a lo largo de pasillos, a menos que uses un portal, y los héroes pueden entrar y explorar nuevas estancias de la mazmorra o moverse a estancias que ya han sido reveladas. Realizar una acción heroica finaliza tu movimiento. Puedes realizar las **acciones independientes** (v. página 14) en cualquier momento durante tu turno, incluso durante el movimiento (realizar una acción independiente no finaliza el movimiento).



Reglas de movimiento adicionales

- **Enemigos en una estancia:** cuando te mueves a una estancia que contiene un enemigo, ya no puedes avanzar más en ese turno. Los héroes no pueden «evitar» a los enemigos, a menos que dispongan de la aptitud de **sigilo** (👤❤️), consulta el resumen de iconos en la contracubierta).
- **Héroes en una estancia:** los héroes no afectan de ninguna manera al movimiento de los demás héroes. De hecho, en una estancia puede haber cualquier cantidad de héroes y de enemigos al mismo tiempo.
- **Trampa (🚫):** si una trampa no ha sido desactivada, el héroe debe realizar un *control de peligro* (v. la página siguiente). Si ha sido desactivada, los héroes ignoran su efecto negativo y no deben realizar un control de habilidad.
- **Portal (🌀):** los héroes pueden realizar una acción independiente (v. página 14) para gastar 2 ⚡ y teletransportarse a **cualquier carta de mazmorra ya revelada**. Esto puede ocurrir **durante** tu movimiento (ya que se trata de una acción independiente) y puedes seguir moviéndote hasta tu destino siempre que dispongas de 🏃. No puedes teletransportarte fuera de una estancia si los enemigos te impiden salir de ella. Puedes usar un portal para teletransportarte a la carta de la puerta de la guarida, **pero no** a la tarjeta del jefe.


REVELAR NUEVAS ESTANCIAS DE LA MAZMORRA

Si hay una carta de mazmorra boca abajo junto a tu estancia, en tu turno, al moverte, puedes gastar 1 🏃 para **darle la vuelta** a la carta y entrar en ella. Después de darle la vuelta, puedes **rotarla 90°** tantas veces como quieras, siempre que se cree un nuevo trayecto entre la nueva estancia y la de donde partiste.

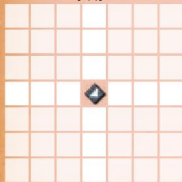


Coloca boca abajo nuevas cartas en los pasillos abiertos

Después de revelar la carta, comprueba si en la nueva estancia hay algún **pasillo abierto** que conduzca a una casilla vacía de la cuadrícula. De ser así, roba y **coloca boca abajo nuevas cartas** del mazo de mazmorra conectadas a todos los pasillos abiertos, cartas que son estancias que pueden ser reveladas más adelante. Si no quedan cartas en el mazo, ignora este paso. Seguidamente, **debes entrar en la nueva estancia** y realizar un *control de peligro* (v. la página siguiente).

Nota: las habilidades con un icono  anulan el requisito de entrar en la estancia después de revelarla (v. página 14).

7x7



LÍMITE DE TAMAÑO DE MAZMORRA

La mazmorra no puede extenderse más de 3 cartas desde la entrada, en cualquier dirección. Esto da lugar a una cuadrícula de 7x7 que contendrá la mazmorra, quedando la entrada en el centro. Fuera de estos límites no se puede colocar ninguna carta. Si no hay pasillos abiertos y la carta de la puerta de la guarida no ha sido revelada, **los héroes pierden la partida.**

CONTROL DE PELIGRO

Determinadas estancias tienen iconos que representan encuentros o trampas que deben ser resueltos inmediatamente cuando un héroe entre en ellas por primera vez:



Encuentro con goblin: (A) Sufres 1 punto de daño (solo si estás en la estancia) y finaliza tu movimiento de ese turno. (B) Roba la carta superior del mazo de goblins, dejándola boca arriba en el espacio desocupado más bajo de la tarjeta de antorcha. (C) Coloca la ficha de goblin correspondiente al espacio de la carta en la estancia recién revelada. Si no quedan cartas en el mazo, baraja las cartas descartadas para crear un nuevo mazo. **Si los 4 espacios están ocupados y debe colocarse un quinto goblin, ¡la partida finaliza y habréis perdido!**



Encuentro con esbirro: (A) Sufres 2 puntos de daño (solo si estás en la estancia) y finaliza tu movimiento de ese turno. (B) Roba la carta superior del mazo de esbirros, dejándola boca arriba a la derecha de la tarjeta de antorcha y de cualquier otra carta de esbirro activa en ese momento. (C) Coloca una ficha de vida del enemigo en la casilla de mayor valor numérico del marcador de la carta. (D) Coloca la ficha de esbirro en la carta de estancia recién revelada.



Trampa (cada vez que un héroe entre en esta estancia): debes intentar evitarla inmediatamente, realizando el control de habilidad de la trampa indicado en el *lado izquierdo* de la carta (v. la página siguiente). Si superas el control, no causa ningún efecto. Si fallas, la trampa se activa y sufres la cantidad de daño indicada en el cajetín de la **X**. Tras resolver el control de habilidad (al margen del resultado), puedes seguir moviéndote o intentar una acción de *desactivar trampa* (v. página 10).



SEGUIR EXPLORANDO

Después de revelar una nueva estancia de la mazmorra, puedes seguir moviéndote y, posiblemente, explorar estancias adicionales hasta que te quedes sin velocidad (🐌) o tengas un encuentro con un enemigo.



REALIZAR UNA ACCIÓN HEROICA

En tu turno, puedes realizar **una** acción heroica, señalada con un icono de una placa azul (🛡️). La mayoría de acciones heroicas requieren realizar un control de habilidad, lanzando los dados de héroe.

CONTROLES DE HABILIDAD

Siempre que un icono de habilidad apunte a un número, debes realizar un control de habilidad para intentar esa acción. Para superarlo, tu resultado debe ser igual o mayor que el número indicado en el control.

Por ejemplo, para explorar con éxito esta estancia de la derecha, se requiere un control de intelecto de 5. La validación verde (✅) indica el resultado en caso de que lo superes, mientras que la X roja (❌) indica lo que sucederá si fracasas. En caso de superarlo, si el cajetín de éxito tiene un coste (como la concentración para un hechizo), debes poder pagarlo para obtener el efecto indicado en el cajetín. Si no puedes pagarlo, no hay ningún efecto.

Control de fuerza



Éxito Fracaso



Coste de 4 🔥



La habilidad requerida para el control determina cuántos dados de héroe lanzas (como se indica en tu tarjeta de héroe). **Nunca** puedes lanzar más de 3 dados de héroe (aunque dispongas de aptitudes que concedan más) y siempre lanzas al menos un dado, en caso de que algún efecto negativo reduzca tu habilidad a cero o a una cantidad negativa.

Tras lanzarlos, **selecciona un único dado** como resultado para determinar el éxito o el fracaso. Los dados de héroe tienen sus caras numeradas del 1 al 6, con el 1 y el 2 acompañados de un signo «más» (✦). Puedes usar estos dos resultados de dado más bajos para modificar el resultado del dado seleccionado, e incrementar así tu resultado final del control. Asimismo, también puedes seleccionar un «dado +» como resultado, con su valor básico de 1 o 2.



Las caras numeradas del 1 al 4 también tienen iconos de 🔥 bajo sus números.

Después de una tirada **exitosa** en un control de habilidad, puedes destinar **cualquier dado que no hayas usado para el resultado del control** a aumentar tu **ganancia** de concentración. Cada símbolo 🔥 indicado en los dados no usados incrementa en 1 la concentración en tu marcador. Solo **después** de haber superado con éxito un control de habilidad puedes aumentar tu concentración (a partir de los dados no usados) y usarla.

En este ejemplo de control de habilidad, obtienes en tu tirada un 4, un 3 y un +1. Seleccionas el 4 como resultado, que con el +1 pasa a ser un 5, lo que significa que has tenido éxito en el control. Por lo tanto, puedes descubrir una carta de hechizo y ganas 2 🔥 como recompensa. Como el control ha tenido éxito, tras resolver la tirada también ganas 1 🔥 del dado con el resultado de 3 que no has usado.



La cara «6» de un dado de héroe muestra un icono de ❤️ en lugar de uno de 🔥.


Tras resolver un control, **ganas 1 punto de vida** por cada 6 que no hayas usado.


MODIFICAR UNA HABILIDAD


Las habilidades pueden ser aumentadas o reducidas por modificadores. Suma o resta estos modificadores al total del resultado de un control de habilidad. En el primer ejemplo de la izquierda, durante los ataques cuerpo a cuerpo obtienes un +1 en tus controles de fuerza. El segundo ejemplo indica un -1 en tus controles de fuerza.



ATACAR: estas acciones heroicas se encuentran en el botín, los hechizos y el equipo de tu héroe, y puedes usarlas para atacar a los enemigos. Hay tres tipos de ataques:

 **Ataques cuerpo a cuerpo:** su objetivo es un enemigo en la **misma estancia** (📍).

 **Ataques de proyectil:** su objetivo es un enemigo en otra estancia (no en la misma), en la **línea de visión** (👁️) del héroe y dentro del alcance indicado (v. «Alcance»).


 **Ataques de hechizo:** deben tener como objetivo un enemigo (o enemigos) dentro del alcance indicado del hechizo (v. «Alcance»). **El daño de hechizo ignora la defensa del enemigo, causando daño directo.**

Al realizar cualquier ataque cuyo objetivo esté en la **línea de visión** (puede verte a lo largo de un pasillo) o se encuentre en la misma estancia que tú, además de tu tirada de control de habilidad **debes lanzar también el dado de enemigo**, por si este puede contraatacar (v. pág. siguiente).



Tanto los ataques cuerpo a cuerpo como los de proyectil requieren controles de habilidad contra la defensa del enemigo (👤). El arma que usas determina qué control es necesario. Por lo general, para los de cuerpo a cuerpo se usa la fuerza, y para los de proyectil, la agilidad, pero algunas armas emplean habilidades diferentes. *En este ejemplo, usas un martillo para realizar un ataque cuerpo a cuerpo mediante un control de fuerza, el cual, en este caso, otorga 3 dados (más el dado de enemigo).*




 Para causar daño a un enemigo, el resultado del control **debe ser superior a la 👤 del enemigo**, indicada en su carta. Ten en cuenta también que ciertos esbirros tienen bonificaciones de defensa ante determinados tipos de ataque. *Por ejemplo, el minotauro tiene 4 👤, con +2 👤 frente ataques cuerpo a cuerpo, para un total de 6 👤.*

✔️ **En caso de éxito (mayor que la 👤):** causas al enemigo una cantidad de daño igual a la diferencia entre el resultado total (con todos los modificadores) y la defensa del enemigo. *Por ejemplo, el resultado de tu control de fuerza es de 8 y la defensa del minotauro es de 6, por lo que le causas un total de 2 puntos de daño (8 - 6).* Cuando causes daño, comprueba si el enemigo muere (v. página 13).





❌ **Si fracasas (menor o igual que la 👤):** no causas daño al enemigo.


 **En cualquier caso, si el enemigo sigue con vida y en la misma estancia, o en línea de visión contigo, tendrá lugar un contraataque** (v. pág. siguiente).


ALCANCE

Para cualquier ataque o hechizo, el objetivo debe estar al alcance del atacante.

 **Misma estancia:** el objetivo debe estar en la misma estancia que el atacante.

 **Línea de visión:** el atacante debe poder trazar una línea recta hasta el objetivo, siguiendo un trayecto y dentro del rango de estancias indicado. **El objetivo no puede estar en la misma estancia.**

 **Cualquier trayecto:** el objetivo debe estar dentro del rango de estancias indicado, siguiendo un trayecto, o en la misma estancia que tú.

 **Todos los héroes/enemigos:** los objetivos son todos los héroes o enemigos dentro del rango de estancias indicado, siguiendo trayectos desde el atacante. Pueden estar en la misma estancia.

Nota: los héroes y los enemigos no bloquean ni obstruyen ningún tipo de ataque. ||



CONTRAATAQUE ENEMIGO

Después del ataque, si el enemigo al que has atacado sigue con vida y está en la misma estancia, o en línea de visión, el enemigo contraataca. Para ello, aplica el resultado del dado de enemigo que has lanzado durante el control de habilidad.

2
3
4
5

Caras de 2 a 5: el enemigo ataca con este número más el **modificador de enemigo** indicado en su carta (v. más abajo).

Por ejemplo, el minotauro saca un 5 y añade +3 porque tú le has atacado cuerpo a cuerpo.



Escudo hendido: la cara del dado iguala tu defensa, incluyendo todos tus modificadores de defensa. En resumidas cuentas, causa un daño igual al modificador del enemigo. *En el caso del minotauro en un combate cuerpo a cuerpo, causa 3 puntos de daño.*



Antorcha: este resultado se considera un fallo del enemigo. No sufres daño, pero la antorcha desciende 1 casilla en la tarjeta de antorcha (v. página 15).

MODIFICADORES DE ENEMIGO

En la carta de cada enemigo se indican los modificadores que se suman al dado de enemigo, en función del tipo de ataque realizado por el héroe.

Para todos los **goblins** frente a cualquier ataque, el modificador es **la cantidad de goblins** que hay en ese momento en la mazmorra. *Por ejemplo, si hay 2 goblins en la mazmorra, cada uno tiene un modificador de +2.*

Cada **esbirro** tiene diferentes modificadores para los ataques cuerpo a cuerpo y los ataques de proyectil y de hechizo.

Los **jefes** tienen un modificador para cada tipo, además de otros efectos especiales (v. página 20).



SUFRIR DAÑO

Una vez calculado el resultado total del contraataque, comprueba si el héroe sufre daño. Compara el total del enemigo con la defensa del héroe (incluyendo todos los modificadores). Si el total del enemigo es superior, resta del ataque del enemigo la defensa del héroe; el resultado es la cantidad de daño que sufre el héroe. *Por ejemplo, tu defensa es 4 (🛡️) y gastas 2 ⚡ para usar la aptitud «Posición firme», que te otorga +2 (🛡️) en los ataques cuerpo a cuerpo, y obtienes un total de 6 (🛡️). El total del ataque del minotauro es de 8 (5 del dado, +3 del modificador); así, tu héroe sufre 2 puntos de daño (8 - 6).*



contra



POSICIÓN FIRME



Nota sobre los ataques de hechizo: si el héroe no está en línea de visión con el enemigo, **el enemigo no contraataca**. Sin embargo, si tomas como objetivo a varios enemigos con un único ataque y cabe la posibilidad de contraataque, solo uno de esos enemigos contraataca; tú eliges cuál.

DAÑAR Y MATAR A ENEMIGOS

Si los puntos de vida de un enemigo quedan reducidos a cero, el enemigo muere y no puede contraatacar, por lo que se ignora el dado de enemigo.

Un **goblin** solo tiene 1 punto de vida, por lo que si sufre 1 o más puntos de daño, muere. (A) Devuelve su ficha al espacio correspondiente en la tarjeta de antorcha y deja su carta en la pila de descarte goblin. (B) Al matarlo, puedes obtener la recompensa indicada en la carta de goblin: tomar botín es siempre opcional (v. página 16), pero la recompensa puede ofrecer un hechizo, o vida/concentración, o algún otro beneficio. Si hay una barra (/) entre dos iconos, tú eliges si tomas una cosa u otra. Si hay un «+», puedes tomar ambas cosas. Por ejemplo, esta recompensa de goblin consiste en obtener un botín o ganar 3 puntos de vida.

Un **esbirro** contabiliza sus puntos de vida en su carta. Al sufrir daño, los descuenta de su marcador de vida, y si llega a cero, o menos, muere. (A) Retira su ficha y su carta de esbirro, devolviéndolas a la caja. (B) Coloca su ficha de vida en la tarjeta del jefe, en uno de los «corazones» de la sección de recuento de los héroes. El grupo está un paso más cerca de abrir la puerta (v. página 17). (C) Como recompensa (indicada en la tarjeta de antorcha), puedes tomar 1 botín o 1 hechizo **dos veces** (v. página 16), y (D) también **asciendes con la antorcha** seis casillas en la tarjeta de antorcha, sin superar la casilla de salida original.

Un **jefe** tiene reglas especiales sobre cómo sufre daño y cómo sus múltiples fichas descienden en su marcador de vida (v. página 19).



HÉROE INCONSCIENTE

Si tus puntos de vida quedan reducidos a **cero** o menos, caes inconsciente y tu turno finaliza. Coloca inmediatamente tu ficha de vida en la casilla cero de tu marcador y tumba tu miniatura en su actual estancia para indicarlo.




En tu siguiente turno, **debes realizar una acción de descanso** (v. página 10) para recuperar el conocimiento. Levanta tu miniatura y ya puedes mover y realizar acciones independientes (v. página siguiente). Sin embargo, si empiezas un turno estando inconsciente en una estancia que contiene al menos un enemigo y sin héroes conscientes, **debes descansar y tu turno finaliza inmediatamente**.





Los demás héroes pueden lanzar hechizos de curación o usar aptitudes curativas sobre un héroe inconsciente; **esto te devuelve la consciencia de inmediato!**


REALIZAR ACCIONES INDEPENDIENTES

Durante tu turno, puedes realizar cualquier acción independiente, en cualquier momento. Estas acciones están indicadas con una placa naranja () . Puedes realizarlas durante el movimiento, antes o después de tu acción heroica, o antes o después de lanzar los dados. Solo puedes realizar acciones independientes en tu turno. Veamos algunas de estas acciones independientes.

Modificar en 1 un dado de héroe (indicada en cada tarjeta de héroe).



Durante cualquier control de habilidad, gasta 2  para cambiar el resultado de la cara de un solo dado de héroe (no de enemigo). Puedes hacerlo tantas veces como puedas pagar  . *Por ejemplo, puedes cambiar una cara de 3 por una cara de +2*. Esta acción **no permite** cambiar una cara de dado por encima de 6, por debajo de 1, ni pasar del 6 al 1 o viceversa.



Entrar en la guarida del jefe (indicada en la carta de puerta de la guarida). Una vez que los héroes hayan matado a suficientes esbirros, podrán entrar en la guarida e intentar derrotar al jefe. Aunque se trata de una acción independiente, el héroe tiene que gastar 1  para moverse de la carta de puerta de la guarida a la casilla de entrada de la tarjeta del jefe (v. página 17).

Revelar estancias inexploradas adyacentes (indicada en la cara del capítulo 1 de la tarjeta de antorcha). **Desciende con la antorcha una casilla** en la tarjeta de antorcha (v. página siguiente) para revelar todas las estancias inexploradas inmediatamente adyacentes a la estancia donde te encuentras. Si de este modo se produce cualquier encuentro con goblins o esbirros, esas fichas y cartas se añaden a sus respectivas estancias, pero el héroe no pierde vida. *Por ejemplo, un momento ideal para usar esto es cuando estás buscando a un esbirro y no puedes permitirte perder puntos de vida explorando para encontrarlo.*



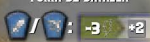
Estudiar (indicada en un espacio de mano  para la mayoría de héroes lanzadores de hechizos). Gasta 4  para descubrir un nuevo hechizo, robándolo del mazo de hechizos, o para tomar un hechizo boca arriba de su fila de descarte (v. pág. 16). Si una carta de botín de mano cubre la aptitud «Estudiar», entonces el héroe no puede realizar esta acción independiente.




Incrementar modificadores/características (indicada en las aptitudes de algunas tarjetas de héroe y en ciertos botines y hechizos). Estas acciones independientes permiten al héroe obtener modificadores adicionales para los resultados de los controles de habilidad, o incrementar una característica como la velocidad o la defensa. Normalmente, estas cuestan concentración, pero, a veces, cuestan puntos de vida.



FURIA DE BATALLA



Activar aptitudes: aunque no están indicadas con placas naranja, ciertas aptitudes solo están disponibles cuando realizas una acción heroica específica. Se indican con la placa azul de acción seguida de «:» (dos puntos). *Por ejemplo, esta aptitud te permite gastar 3  para modificar el resultado de cualquier control de habilidad en +2 cuando estás realizando un ataque cuerpo a cuerpo o de proyectil.*

TARJETA DE ANTORCHA - CAPÍTULO 1

La antorcha
desciende



Casilla de
la calavera

La antorcha representa vuestra pugna contra la oscuridad. Si en algún momento la antorcha llega a la casilla de la calavera, al final del marcador, **la partida finaliza y habéis perdido**. Algunos efectos pueden hacer que la antorcha ascienda en el marcador, pero no más allá de la casilla inicial correspondiente a la cantidad de héroes.

Cuando desciende (no cuando asciende), la antorcha que acaba en determinadas casillas (o pasa por ellas) activa estas acciones inmediatas:



Añadir un goblin en la entrada: toma la ficha de goblin de número más bajo de la tarjeta de antorcha y colócala en la **carta de entrada**. Seguidamente, roba una carta de goblin, revelándola y añadiéndola a su correspondiente espacio en la tarjeta de antorcha. **Si es el quinto goblin presente en la mazmorra en ese momento, la partida finaliza y habéis perdido.**



Activar acciones de enemigo: todos los enemigos de la mazmorra realizan las acciones indicadas en sus cartas, **por orden**, atacando a **TODOS los héroes** a su alcance (los héroes inconscientes no se ven afectados). **Nota: la defensa o las aptitudes de los héroes no impiden el daño.**

Mueve o ataca



1. Goblins (por orden, del 1 al 4): resuelve las acciones indicadas en el margen inferior de cada carta de goblin. Ten en cuenta si el goblin se mueve o ataca, o si el goblin se mueve y ataca (v. más abajo). *Este goblin se mueve o ataca, y, como se encuentra en ese momento en una estancia donde hay un héroe, causa una cantidad de daño igual al total de goblins +1. Como hay 2 goblins en la mazmorra, causa 3 puntos de daño (2+1).*

Mueve y ataca



2. Esbirros (por orden, de izquierda a derecha) / El jefe: resuelve las acciones indicadas en el margen inferior de las cartas de esbirro (en el capítulo 1), o el jefe realiza su acción (en el capítulo 2). Los esbirros y los jefes se mueven y atacan (v. más abajo). *Este minotauro se mueve y entra en la estancia del héroe más cercano, causando 3 puntos de daño a cada héroe que haya en la estancia.*



Mover o atacar: comprueba primero si hay héroes al alcance de cada goblin para atacar. De ser así, el goblin atacará inmediatamente y no se moverá. Si no, el goblin se moverá inmediatamente (v. movimiento) y no atacará.



Mover y atacar: comprueba primero si el héroe consciente más cercano al enemigo está en su estancia. De ser así, el enemigo atacará inmediatamente y no se moverá. Si no, el enemigo se moverá (v. movimiento) y luego atacará.

MOVIMIENTO DE ENEMIGO

Cuando los enemigos se mueven, toman como objetivo al héroe consciente más cercano y, seguidamente, mueven su velocidad (🏃) siguiendo el trayecto **más corto**. Si un enemigo puede tomar a varios héroes como objetivo, el jugador activo elige cuál. Si no hay héroes conscientes, el enemigo no se mueve. Los enemigos se mueven por las estancias hasta su velocidad, deteniéndose en la primera estancia con un héroe consciente. *Por ejemplo, el minotauro se mueve hasta 5 estancias para atacar.* Las trampas y otros enemigos no les afectan, pero no pueden atravesar paredes. Si un enemigo dispone de varios trayectos igual de cortos para alcanzar su objetivo, el jugador activo elige cuál.

5

Ignora al héroe
inconsciente



Mueve y ataca
a 5 🏃 de
distancia.

DESCUBRIR BOTÍN Y HECHIZOS

Para derrotar a enemigos poderosos, necesitarás botín y hechizos más potentes. Puedes encontrar tales cosas en la mazmorra, explorando estancias, desactivando trampas y derrotando a enemigos. Hay tres tipos de botín: **de mano** (👉), **ropaje** (👛) y **abalorio** (👑). Todos los **hechizos** (🔮) son del mismo tipo.



✦ **Descubrir una carta de botín/hechizo:** el icono a todo color de **botín** (👉) / **hechizo** (🔮) significa que puedes robar la carta superior del mazo correspondiente. Alternativamente, puedes tomar en su lugar una carta boca arriba de la(s) fila(s) correspondiente(s) si lo deseas (v. más abajo). Cuando robes una nueva carta, puedes elegir si la conservas o si la descartas en su correspondiente fila (v. más abajo).

➡ **Recuperar una carta descartada:** el icono de botín/hechizo gris con una flecha verde significa que puedes recuperar una carta de la correspondiente fila de descartar. Las cartas de botín y de hechizo se colocan en dichas filas cuando se descartan (v. más abajo).

EQUIPAR BOTÍN Y HECHIZOS

El botín y los hechizos solo se pueden equipar (colocando la carta sobre tu tarjeta de héroe, o alrededor de ella) cuando estás resolviendo un efecto «descubrir» (👉/🔮) o un efecto «recuperar» (➡/👉). Por otro lado, siempre puedes descartar una carta de tu tarjeta como **acción independiente** durante tu turno, colocándola en su correspondiente fila de descartar. No puedes entregar una carta a otro héroe directamente. Al equipar botín de 👉, cubrirás una de las aptitudes o de los objetos iniciales indicados en el margen inferior de la tarjeta de héroe; descartar dicho botín permite que el objeto o la aptitud que había debajo vuelva a estar disponible. Ten en cuenta que el número de cartas de botín y de hechizo que puedes tener a la vez en tu tarjeta de héroe es limitado.



Límite de 1 ropaje



2 2

Límite de 2 hechizos y 2 abalorios

CONJUNTOS DE OBJETOS LEGENDARIOS

Algunas piezas de botín forman parte de conjuntos legendarios que han sido separados y que al ser reunidos desatan todo su poder. En el margen inferior de cada objeto de un conjunto, se muestra un icono de animal, junto a los efectos de bonificación que proporcionan cuando varios objetos del conjunto se equipan juntos. Un solo objeto del conjunto no proporciona bonificaciones, pero basta con tener dos para desbloquear el primer nivel de efecto. Cada pieza adicional incrementa la bonificación. *Por ejemplo, disponer de 2 objetos del conjunto del «León» te proporciona +1 ❤️ cada vez que realizas un ataque cuerpo a cuerpo.* Equipar los cuatro objetos del conjunto desbloquea la bonificación más alta. *Con el conjunto del «León», recibes +3 ❤️ por cada ataque cuerpo a cuerpo.*



ENTRAR EN LA GUARIDA DEL JEFE

Una vez que la carta de puerta de la guarida ha sido revelada y todos los esbirros han sido derrotados (1 por héroe en la partida), la puerta se desbloquea y los héroes pueden entrar y luchar contra el jefe. Cuando cualquier héroe realice la **acción independiente** «Entrar en la guarida del jefe» en la carta de puerta de la guarida:



1. Da la vuelta inmediatamente a la **tarjeta de jefe** para mostrar la cara del capítulo 2, revelando así el jefe secreto. Apila todas las fichas de vida (una de cada esbirro) en la casilla 8 del marcador, lo cual representa la gran cantidad de vida del jefe.
2. Coloca la **ficha de jefe** en la **tarjeta de jefe**, indicando así que la guarida es su actual ubicación.
3. Da la vuelta a la **tarjeta de antorcha** para mostrar la cara del capítulo 2, colocando la antorcha en la casilla de valor más alto de la parte superior del marcador, en función del número de héroes. Esta cara de la tarjeta se usa para el resto de la partida. Asegúrate de que cualquier carta de goblin y ficha de la tarjeta mantengan su anterior posición en la otra cara.
4. En la mazmorra, coloca una **ficha de altar** sobre el símbolo de cada carta de encuentro con esbirro.



Ahora los héroes afrontan *la batalla final* (v. página siguiente).

SOLITARIO

Pequeñas Grandes Mazmorras puede jugarse en solitario. Debes usar al menos dos héroes, gestionando por separado sus características, botín, hechizos y ubicación en la mazmorra. Sin embargo, ¡también puedes usar tres o cuatro héroes! Independientemente del número de jugadores en la partida, siempre hay que tener en cuenta la cantidad de héroes en juego.

CRÉDITOS

Autor: Scott Almes

Ilustradores: Ian Rosenthaler y Nikoletta Vaszi

Diseño gráfico: Benjamin Shulman

Desarrollo: Michael Coe y Sam Aho

Diseño 3D: Chad Hoverter

Edición: David Ladyman y Dylan Phillips

CRÉDITOS DE LA PRESENTE EDICIÓN

Editor: Xavi Garriga

Traducción: Ángel F. Bueno

Revisión: Marià Pitarque

Adaptación gráfica: CeciRC.

DEVIR



Devir Iberia S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.com






www.GamelynGames.com

©2021 Gamelyn Games, LLC all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Tiny Epic Dungeons, Gamelyn Games, the Gamelyn Games logo, and the TED logo are trademarks of Gamelyn Games, LLC.

LA BATALLA FINAL

Ha llegado el momento de afrontar vuestro destino y enfrentaros con el jefe. En el capítulo 2, vuestro objetivo es reducir a cero las fichas de vida del jefe. Sin embargo, causarle daño con armas y hechizos no será suficiente: tendréis que sacar al jefe de su guarida y llevarlo a diversos altares de la mazmorra, con el objeto de eliminar las protecciones que lo amparan. Pero daos prisa y estad en guardia, ¡que estos jefes pegan duro!

USAR LA TARJETA DE JEFE





Para entrar en la tarjeta de jefe desde la carta de puerta de la guarida, debes gastar 1 . ¡La tarjeta de jefe se considera una estancia grande! Están permitidos todos los tipos de ataque: todos los héroes y enemigos se encuentran en la **misma estancia** () y en **línea de visión** () entre sí. La estancia contiene **seis casillas de héroe**, señaladas con iconos de héroe (), en las cuales podéis permanecer para atacar al jefe. La casilla con flechas negras es la «**entrada**» y, al entrar, debéis mover primero a esta casilla.



Casilla de entrada

- Después de entrar, puedes usar cualquier movimiento restante para moverte a casillas de héroe adyacentes, como si fueran estancias conectadas por trayectos.
- Algunas casillas están señaladas con **modificadores** (v. página siguiente) o **efectos adicionales** (v. más abajo) que afectan a las acciones que realizas. Tenlas en cuenta en el momento de elegir una casilla.
- Puedes mover a través de las casillas de otros héroes, pero, una vez completado el movimiento de un turno, no podéis compartir la misma casilla. Si a un héroe solo le queda 1 para mover a la tarjeta de jefe desde la carta de puerta de la guarida, pero ya hay un héroe en la casilla de entrada, ese héroe no podrá moverse a la tarjeta de jefe.
- También puedes abandonar la tarjeta de jefe, pasando por la casilla de entrada, de vuelta a la carta de puerta de la guarida, y proseguir con tu turno.



Efectos adicionales: como p. ej. +/-   o +  o + . Solo se activan cuando un héroe **finaliza** su movimiento en una de estas casillas. **No** se activan si un héroe **inicia** su turno en la casilla.

GOBLINS EN LA TARJETA DE JEFE

Los goblins siguen apareciendo en la mazmorra y moviéndose y atacando de la forma habitual. Los goblins también pueden entrar en la guarida del jefe, si ahí es donde está el héroe más cercano al goblin. Los goblins se colocan en el centro de la tarjeta, donde puedes atacarles y te pueden atacar. Con su acción de enemigo, toman como objetivo a todos los héroes de la guarida, y pueden ser atacados por un héroe presente en la guarida (tú eliges si atacas al jefe o a un goblin).

