



*Tiny*  
**EPIC**  
小小史詩地城<sup>®</sup>

# 冒險手冊



掃描觀看教學視頻、額外規則詳解，了解《小小史詩：地城》的更多角色故事！

# 遊戲配件



8個英雄模型



8張英雄卡



1張火把卡和  
1個火把標誌



28張地城卡牌



26張掉落物卡牌



14張法術卡牌



6張地精卡牌



8張爪牙卡牌



6張頭目卡



4個地精標記



8個爪牙標記



1個頭目標記



3個英雄骰子和  
2個敵人骰子



12個生命和專注標誌



7個拆除標誌



5個祭壇標誌



# 序幕

地精海岸(Goblin's Coast)正遭到潛伏於附近山中的邪惡勢力圍攻。一行冒險者回應了對英雄的召喚，前來清除這個地區的腐敗穢物。深入地城，清除地下墓穴中的邪惡爪牙，躲避魔法陷阱，擊敗邪惡之源。但時間至關重要！英雄們必須儘快穿過愈發昏暗的走廊，完成自己的使命，否則黑暗就將吞噬他們.....以及整個世界！

《小小史詩地城》是一款合作遊戲，分為兩幕。在這兩幕中，英雄們將與每回合都在減弱的火光爭分奪秒，火把熄滅之時，英雄們將永遠迷失在黑暗之中。在第1幕中探索地城，與敵人作戰，並在尋找頭目巢穴的過程中躲避陷阱，在第2幕中，與頭目展開史詩級戰鬥。你能勇闖地城，戰勝頭目的怒火從而取得勝利嗎？

## 目錄

遊戲設置.....	4-5	執行免費行動.....	14
遊戲勝利和失敗條件.....	6	第1幕：火把卡.....	15
英雄屬性.....	6	• 在入口增加一個地精	
你的回合.....	6	• 觸發敵人行動	
移動.....	7-8	• 敵人移動	
• 翻開新的地城房間		發現掉落物和法術.....	16
• 地城規模限制		• 裝配掉落物和法術	
• 檢查危險		• 傳說物品套裝	
• 深入探索		進入頭目巢穴.....	17
執行英雄行動.....	9	單人遊戲.....	17
• 技能檢定		最後的決戰.....	18
• 修正技能		• 使用頭目卡	
英雄行動類型.....	10-11	• 頭目卡上的地精	
• 休整		攻擊頭目.....	19
• 搜索一個房間		• 頭目生命記錄條上的傷害	
• 拆除一個陷阱		• 將頭目移動至祭壇上	
敵人反擊.....	12	頭目反擊.....	20
• 敵人修正值		第2幕：火把卡.....	20
• 英雄受到傷害		巢穴額外規則.....	20
造成傷害和殺死敵人.....	13	圖標參考.....	本手冊背面
英雄昏迷.....	13		

## 遊戲設置

首先設置地城牌庫：分出入口(◆)、房間(◆)、遭遇(◆)和巢穴之門(◆)卡牌，並分別混洗。然後：

- A. 根據英雄數量，從房間牌庫中抽取卡牌：2名英雄：9張卡牌；3名英雄：7張卡牌；4名英雄：5張卡牌(牌庫A)。
- B. 每有一名英雄，抽取遭遇牌庫的1張卡牌和房間牌庫的3張卡牌，混洗這些卡牌，不要翻開(牌庫B)。例如，如果有4名英雄，則從遭遇牌庫中抽取4張卡牌，並從房間牌庫中抽取12張卡牌。
- C. 從房間牌庫中抽取3張卡牌並將它們與巢穴之門卡牌混洗，構成一個有4張卡牌的牌庫(牌庫C)。
- D. 將這3個牌庫正面朝下堆疊放置：牌庫C放在底下，B在中間，A在頂上。將這個組合好的地城牌庫放在桌上。
- E. 將所有未用到的房間卡牌和遭遇卡牌放回遊戲盒中。
- F. 將入口卡牌正面朝上放在桌子中央。
- G. 抽取地城牌庫頂的4張卡牌，將它們正面朝下放置在入口的全部4邊上。  
*注意：應以入口為中心，留出足夠7x7個卡牌大小的格子的空間，即“網格區域”。*
- H. 將1個祭壇標誌放置在入口卡牌的對應符號上。
- I. 將額外的與英雄數等量的祭壇標誌放在一邊(將所有未用到的標誌放回遊戲盒中)。
- J. 將火把卡放在桌上，位於網格區域外，第1幕面朝上。在火把卡周圍預留空間，用來在地精(♁)槽位和爪牙(♁)槽位放置卡牌。
- K. 將火把標誌放置在火把卡上方的記錄條上，位於所標數字與英雄數量相等的那格。例如，若遊戲中有4名英雄，將其放置在標有“4”的那格。
- L. 分別混洗地精卡牌和爪牙卡牌，構成2個正面朝下的牌庫，放置在火把卡旁。
- M. 將4個地精標記按照其對應數字放在火把卡上。
- N. 將與英雄數等量的敵人生命標誌放在爪牙牌庫旁(將所有未用到的標誌放回遊戲盒中)。
- O. 混洗頭目卡，抽取一張，不要翻開，將第1幕面朝上放置在網格區域外(將未用到的頭目卡放回遊戲盒中，不要翻開)。
- P. 將頭目標記放在頭目卡旁。
- Q. 分別混洗掉落物卡牌和法術卡牌，構成2個正面朝下的牌庫，放置在網格區域外。  
*注意：每個牌庫旁都應留出足夠放置一行卡牌且不與網格區域重疊的空間。*



### 第1幕





- R. 給每位玩家一張英雄卡：玩家可以選擇一名特定英雄，隨機分得一名英雄或是從分得的多名英雄中選擇一名(將所有未用到的英雄卡放回遊戲盒中)。
- S. 每位玩家將自己英雄的模型放置在入口卡牌上。
- T. 每位玩家拿取1個生命標誌(♥)和1個專注標誌(⚡)，將它們放置在自己英雄卡的記錄條上，位於數字最大的格子上。
- U. 將7個拆除標誌放置在所有玩家可以拿到的位置。
- V. 將3個英雄骰子和1個敵人骰子給最年輕的玩家，由該玩家首先進行回合。





## 遊戲勝利和失敗條件


本遊戲包含兩幕，玩家按照順時針方向依次進行回合。玩家通過在第2幕中擊敗頭目來獲得勝利，如果出現以下三種情況之一，則遊戲失敗：


1. 在地城中已有四個地精的情況下，玩家必須放置第五個地精(第8頁)。
2. 火把到達記錄條末端的頭骨(☠)處(第15頁)。
3. 玩家不能向地城更深處探索(沒有開放的走廊)且巢穴之門卡牌(第17頁)還未被翻開。

## 英雄屬性

 生命記錄英雄在地城中所受到的傷害。如果你的生命(♥)低於1，那麼將你的生命標誌放在記錄條的零格上，並且你的英雄陷入昏迷(第13頁)。

 專注用來對你的英雄、掉落物或地城中的房間執行特殊行動，或用來調整擲骰結果。如果你的專注(⚡)低於1，那麼將你的專注標誌放在記錄條的零格上。此時沒有負面效果，但你的能力受到限制，直到你得到更多專注。

 速度是你在自己的回合中可以在地城中移動進入的最大房間數(見下頁)。

 防禦是你受到敵人反擊(第12頁)時能抵消的傷害數量。

力量



敏捷






智力



力量、敏捷和智力是技能，用於技能檢定(第9頁)。每項技能的水平由技能旁的方塊數量表示，代表你每次檢定中擲出的骰子數量。你的任何技能都永遠不能超過3個骰子，也不能少於1個骰子(掉落物和法術不能提供第4個骰子給任何檢定)。

## 你的回合

在你的回合中，你的英雄可以按照任意順序執行以下任意或全部行動(但沒有任何行動是強制性的)：

-  移動(見下頁)
-  執行一個英雄行動(第9頁)
-  執行任意數量個免費行動(第14頁)



你的回合結束時(即使你什麼都沒做)，火把**必須**在記錄條上向下移動一格，結算其落在的那一格上的所有效果(第15頁)。然後，你

6 順時針方向的下一位玩家進行回合。










## 之 移動


你的**速度**()決定著你可以移動多遠。你每次移動進入一個房間，花費**1**()。地城卡牌上的兩個走廊相連接時，構成**通道**。英雄總是沿著走廊移動，除非使用傳送門，並且英雄可以移動進入並探索新的地城房間，或移動進入已翻開的地城房間。執行一個英雄行動將導致你的移動結束。在自己的回合期間，你可以隨時執行**免費行動**(第14頁)，包括移動期間(執行免費行動不會導致移動結束)。



### 移動的額外規則：

- **房間裡的敵人**：你移動進入有敵人的房間時，此回合不能再移動。英雄不能“穿過”敵人，除非其擁有**潛行能力**()，參見本手冊背面的圖標參考。
- **房間裡的英雄**：英雄不會影響其他英雄的移動。事實上，一個房間裡能同時有任意個英雄和敵人。
- **陷阱**()：如果有陷阱還未拆除，英雄必須**檢查危險**(見下頁)。如果陷阱已被拆除，英雄忽略其負面效果，且無需執行技能檢定。
- **傳送門**()：英雄可以執行一個免費行動(第14頁)來花費**2**()並傳送至任意已翻開的地城卡牌。你可以在自己的移動期間進行傳送(因為是免費行動)，並且你可以繼續移動至目標位置，只要你還有剩餘可用的()。如果你所在的房間中有敵人阻止你移動離開，則你不能傳送離開該房間。傳送門可以用來傳送至巢穴之門卡牌，但不能傳送至頭目卡上。


## 翻開新的地城房間

如果你所在房間旁有正面朝下的地城卡牌，則你在自己的回合中移動時，你可以花費**1**()來將其**翻面**並移動至該卡牌。將該卡牌翻面後，你可以對其進行**90度旋轉**任意次，只要新房間和你所在房間之間能形成通道。



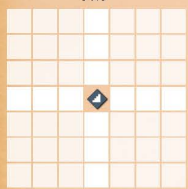
在開放的走廊處放置新的正面朝下的卡牌。

翻面後，查看新房間是否有**開放的走廊**通往網絡區域的**空格**。如果有，從地城牌庫抽取**新的卡牌**，正面朝下放置，以連接所有開放的走廊。這些就是未來能翻開的房間。如果牌庫的卡牌耗盡，則忽略這一步。然後，你**必須**移動進入新的房間，並**檢查危險**(見下頁)。

注意：標有圖標的技能抵消你翻開房間後必須移動進入該房間的要求(第14頁)。

## 🏠 翻開新的地城房間(續)

7x7



### 地城規模限制

地城可以從入口的各個方向擴展最多3張卡牌。如此形成7x7的網格區域，其中地城入口位於網格中央。任何卡牌都不能放置在此限制之外。如果沒有可用的開放走廊，且巢穴之門卡牌還未被翻開，則英雄們遊戲失敗。

## 檢查危險

某些房間帶有代表遭遇或陷阱的圖標，英雄首次進入此類房間時必須立即結算它們：



**地精遭遇：**(A)你受到1點傷害(只有你在該房間內時)並且你本回合的移動結束。(B)抽取地精牌庫頂的一張卡牌，將其正面朝上放置在火把卡數字最低的未被佔據的槽位上。(C)將該槽位對應的地精標記放在新翻開的房間中。如果牌庫中的卡牌耗盡，混洗已棄掉的卡牌來形成新的牌庫。如果4個槽位全部被佔據，且必須放置第五個地精，則遊戲結束，你們失敗！



**爪牙遭遇：**(A)你受到2點傷害(只有你在該房間內時)並且你本回合的移動結束。(B)抽取爪牙牌庫頂的一張卡牌，將其正面朝上放置在火把卡和所有當前在場的爪牙卡牌右邊。(C)在該卡牌記錄條的最大數字格上放置一個敵人生命標誌。(D)將該爪牙標記放置在新翻開的遭遇卡牌上。



**陷阱**(每當英雄進入該房間時)：你必須立即執行卡牌左側列出的該陷阱的技能檢定來嘗試躲避(見下頁)。如果你檢定成功，不受到任何效果。如果你檢定失敗，觸發陷阱並受到等於×框內所示點數的傷害。結算技能檢定後(無論結果如何)，你可以繼續移動或嘗試進行一次拆除一個陷阱行動(第10頁)。



## 深入探索

翻開新的地城房間後，你可以繼續移動並探索額外的地城房間(如可能)，直到你的速度(🏃)耗盡或發生了一次敵人遭遇。



8



## 執行一個英雄行動

在你的回合中，你可以執行一個英雄行動。此類行動由藍色銘牌(📄)中的圖標表示，大多要求通過投擲英雄骰子來執行技能檢定。

### 技能檢定

每當技能圖標指向一個數字時，玩家必須執行技能檢定來嘗試進行行動。若要檢定成功，你的結果必須達到或超過檢定所示的數字。例如，要想成功搜索右邊這個房間，需要智力檢定達到5。綠色對勾(✓)顯示的是檢定成功能得到的結果，紅色X(✗)顯示的是檢定失敗後會發生的事。如果沒有✗列出，則沒有失敗效果。檢定成功後，如果✓框有費用(比如花費專注得到法術)，你必須支付該費用才能得到框內效果。如果你不能支付，則不得到效果。



檢定要求的技能決定你投擲的英雄骰子數(在你的英雄卡上列出)。你永遠不能投擲超過3個英雄骰子(即使有能力賦予了你更多技能值)，並且你總是要投擲至少一個骰子(如果有負面效果導致你技能值降為零或負數)。

擲骰後，選擇一個骰子作為結果骰子，用其決定擲骰是成功還是失敗。英雄骰子上的數字為1-6，其中1和2標有“加”(+)。這兩個最低擲骰結果可以用來修正結果骰子，為檢定的最終擲骰結果增加點數。擲出“+”點數的骰子也可以用作結果骰子，其結果即為基礎值1或2。



獲得3

骰子的數字“1-4”下方還有⚡圖標。在技能檢定擲骰成功後，任何在檢定結果中未用到的骰子都可以用來增加你的專注。未用到的骰子上顯示的每個⚡符號會使專注在你的記錄條上增加1。以此方式獲得的專注只能在你技能檢定成功後才會增加到你的總專注上並供使用。

在這個技能檢定示例中，你擲出了一個4、一個3和一個+1。你使用“4”作為你的結果骰子，並使用+1將你的結果增加至5，這意味著本次檢定成功。因此作為獎勵，你可以發現一張法術卡牌並獲得2。因為你檢定成功，在結算擲骰後，你可以從未用到的“3”上獲得1。



6



英雄骰子上的點數“6”有一個♥圖標，而不是⚡圖標。在結算檢定後，每有一個未用到的“6”，獲得1生命。

### 修正技能



技能值可以通過修正值來增加或減少。在計算技能檢定結果總數時，加上或減去這些修正值。在左側的第一個示例中，你在近戰攻擊期間進行力量檢定時，得到+1力量值。第二個示例顯示為你進行力量檢定時，力量值-1。

## ? 英雄行動類型：

**1Z 休整：**所有英雄都能休整；休整時，立即獲得3♥和5♣（將這兩個標誌在自己的英雄卡記錄條上向上移動）。如果在你的回合開始時，你的英雄處於昏迷狀態，你**必須**執行一個休整行動，休整後你可以移動，然後你的回合結束（參見第13頁的“英雄昏迷”）。



休整並獲得3♥  
和5♣

**1P 搜索一個房間：**有些房間內有特殊物品，比如待打開的寶箱、能拉動的控制桿，或是需要人品嚐的女巫魔釀酒。在這些房間中時你可以進行搜索，通常是通過執行技能檢定或支付費用。有時檢定失敗(✗)會導致地精遭遇(▲)或其他負面效果發生。如果你所在房間內有敵人，則你不能執行搜索行動，除非房間內還有其他清醒的英雄。



? 遊戲中有許多圖標；所有圖標的關鍵說明參見本手冊背面的圖標參考。

**1G 拆除一個陷阱：**在你對一個陷阱執行過躲避技能檢定（位於地城卡牌左側）後，你可以通過結算右側的檢定來嘗試拆除該陷阱。如果房間內有敵人，則你不能執行拆除行動，除非房間內還有其他清醒的英雄。



✓ **如果拆除成功：**在該地城卡牌上放置一個**拆除標誌**。在遊戲剩餘的時間裡，英雄進入該房間時忽略躲避技能檢定。作為獎勵，你發現1個**掉落物或法術**（第16頁）。已拆除的陷阱不能再次被拆除。

在此示例中，要拆除這個陷阱，你的敏捷檢定必須達到6才算檢定成功。

✗ **如果拆除失敗：**沒有效果。




**1H 施放一個法術：**法術能造成傷害、治癒，以及賦予英雄特殊能力。要施放一個法術，該法術的目標（可能不止一個）必須位於其列出的範圍內（見下頁）。你必須執行法術列出的技能檢定，需要**達到或超過**其數值。如果檢定成功，立即獲得未用到的骰子上的所有專注，這些專注能夠用來執行該法術的效果（✓）。在結算法術效果前從未用到的骰子上獲得專注，而不是結算後。執行法術攻擊的額外規則見下頁。



在此示例中，你的智力檢定必須達到7才算檢定成功，並且目標必須在有通道連接的不超過2個房間以內。如果檢定成功，你必須**花費6♣**來對目標造成4點傷害。



**攻擊：** 這些英雄行動出現在英雄的掉落物、法術和裝備上，並且能夠用來執行對敵人的攻擊行動。攻擊分為三類：


-  **近戰攻擊** 必須以同一房間(◀▶)內的一個敵人為目標。
-  **遠程攻擊** 必須以英雄視線內(◀▶)的另一房間(非同一房間)內的一個敵人為目標，且該敵人必須在其列出的範圍內(見下文)。
-  **法術攻擊** 以法術列出的範圍(見下文)內的一個(或多個)敵人為目標。法術傷害還忽略敵人的防禦，造成直接傷害。

你在對視線(能通過走廊看見)內或和你在同一房間的目標執行任何攻擊時，在技能檢定擲骰中還**必須**投擲敵人骰子，以備敵人有能力反擊(見下頁)。



近戰攻擊和遠程攻擊需要對敵人的防禦(Ⓢ)進行技能檢定。你使用的武器決定檢定所需的技能。通常來說，近戰攻擊用力量，遠程攻擊用敏捷，但有些武器會對不同的技能進行檢定。在此示例中，你使用鐵錘執行一次近戰攻擊，需要進行力量檢定，可以投擲3個骰子(外加敵人骰子)。



 **4** 要對敵人造成傷害，檢定結果**必須**大於敵人的(Ⓢ)(能在其卡牌上找到)。還要注意有些爪牙在對抗特定類型的攻擊時有額外防禦。例如，牛頭人有4(Ⓢ)，對抗近戰攻擊時有+2(Ⓢ)，共有6(Ⓢ)。

✓ 如果攻擊成功(大於(Ⓢ))：對敵人造成傷害，傷害點數等於檢定結果總數(結算全部修正值後)和敵人防禦值的差值。例如，你的技能檢定結果為8，牛頭人的防禦值為6：8減去6等於2，即對牛頭人造成總計2點傷害。造成傷害時，查看其是否殺死敵人(第13頁)。







✗ 如果攻擊失敗(小於或等於(Ⓢ))：不對敵人造成傷害。

 無論攻擊是否成功，如果敵人仍存活，並且與你在同一房間或在你視線內，其現在反擊(見下頁)。

## 範圍

對於任何攻擊和法術，攻擊者必須在目標範圍內：

-  **同一房間：** 目標必須與攻擊者在同一房間內。
-  **視線：** 目標必須在攻擊者通過通道可以看到的直線上，並且必須在列出的數個房間範圍以內。目標**不能**與攻擊者在同一房間內。
-  **任意路徑：** 目標必須在沿通道可達的列出的數個房間範圍以內，或與攻擊者在同一房間內。
-  **所有英雄/敵人：** 目標為以攻擊者為中心，沿通道可達的列出的數個房間範圍以內所有英雄或敵人。可以在同一房間內。



注意：英雄和敵人不阻擋任何形式的攻擊。

## 敵人反擊

你攻擊後，如果你攻擊的敵人仍存活，並且與你在同一房間或在你視線內，那麼該敵人反擊。使用你在技能檢定期間擲出的敵人骰子上的結果：



“2-5”面：敵人用此數字加上其敵人卡牌(見下文)上列出的敵人修正值進行攻擊。例如，牛頭人擲出“5”並得到“+3”(因為你執行的是近戰攻擊)。



**護盾相抵：**這個骰子面等於你結算全部修正值後的防禦值。簡單來說，它造成與敵人修正值等量的傷害。對於對抗近戰攻擊的牛頭人，它造成3點傷害。



**火把：**這視為敵人未擊中。你不受到任何傷害，但火把在火把卡上向下移動1格(第15頁)。

## 敵人修正值

每張敵人卡牌上列有修正值，基於英雄使用的攻擊類型在敵人骰子上增加點數：

所有地精在對抗任何攻擊時，修正值為當房地域內的地精數量。例如，如果地域中有2個地精，則每個地精有+2修正值。

每個爪牙在對抗近戰攻擊和遠程/法術攻擊時的修正值都不同。

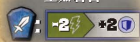
頭目對抗每種攻擊時都有一個修正值，還有其他特殊效果(第20頁)。



vs.



堅如磐石



## 英雄受到傷害

計算反擊結果總數後，查看英雄是否受到傷害。比較敵人的結果總數和英雄的防禦值(結算全部修正值後)。如果敵人的結果總數更高，則從敵人的攻擊中減去英雄的防禦值，對英雄造成與這個差值等量的傷害。例如，你的防禦值為4，並且你花費2來使用能力“堅如磐石”來在對抗近戰反擊時得到+2，共有6。牛頭人的總攻擊值為8(5骰面點數+3修正值)：8減去6等於2，即對你造成2點傷害。



**法術攻擊注意事項：**如果英雄不在敵人視線內，則敵人不反擊。但是，如果一次攻擊以多個敵人為目標，且攻擊後這些敵人能反擊，則只有其中一個敵人反擊，該敵人由你選擇。



## 造成傷害和殺死敵人

如果敵人的生命降至零，其被殺死並不能執行反擊(忽略敵人骰子的結果)：

地精只有1生命，所以如果地精受到至少1點傷害，其被殺死。(A)將該地精的標記放回火把卡上的對應數字處，並棄掉其卡牌，放入地精棄牌堆。(B)你由於將其殺死，可以獲得地精卡牌上列出的獎勵：你總是可以選擇是否拿取掉落物(第16頁)，但獎勵可能提供法術、生命/專注或其他收益。如果兩個圖標之間有“/”，你從中選擇一個拿取(“或”)。如果有“+”，你可以兩個都拿取(“和”)。例如，這個地精的獎勵是一個掉落物或獲得3生命。

爪牙在其卡牌上記錄生命值。對爪牙造成傷害會使其生命標誌向下移動；生命標誌降至零或零以下時，爪牙被殺死。(A)移除其標記和爪牙卡牌，將它們放回遊戲盒中。(B)將該爪牙的生命標誌放置在頭日卡上，根據英雄數量放置在對應區域的一個“心”上。英雄小隊距離打開門又近了一步(第17頁)。(C)作為獎勵(列在火把卡上)，你可以拿取1個掉落物或1個法術兩次(第16頁)，並且(D)你還將火把在火把卡上向上移動六格(第15頁)，但不超過其最初的起始格。

頭目在受到傷害和有多個標誌在生命記錄條上向下移動時有其特殊規則(第19頁)。

## 英雄昏迷

如果你的生命降至零或零以下，那麼你陷入昏迷並且你的回合結束。立即將你的生命標誌放在你記錄條的零格上，並將你的模型在當前所在房間上放倒，來表示昏迷狀態。

在你的下一回合中，你**必須**執行一個休整行動(第10頁)來恢復清醒並將你的模型立起。你休整後可以移動，然後你的回合結束。如果回合開始時，你處於昏迷狀態，則你**不能**執行免費行動。



其他英雄可以執行治療法術或能力來治療一個昏迷的英雄；這個舉動會讓你立即清醒過來！



## 執行免費行動

在你的回合期間，你可以隨時執行任意免費行動。這些行動用橙色銘牌表示。你能在移動之間，或你的英雄行動前後，或擲骰前後執行免費行動。你只能在你的回合中執行免費行動。以下為一些值得注意的免費行動：

**對一個英雄骰子修正1：**每張英雄卡上都列有本行動。在任何技能檢定期間，花費2 $\text{⚡}$ 將一個英雄骰子(而非敵人骰子)的擲骰骰面結果更改為其加1或減1的骰面。只要你能支付所需的 $\text{⚡}$ ，你執行本行動的次數不限。例如，你能將一個3改為一個+2。本行動不能將擲骰點數改為大於6或小於1，也不能將6改為1或將1改為6。



**進入頭目巢穴：**本行動在巢穴之門卡牌上列出。一旦英雄們殺死了足夠多的爪牙，他們將能夠進入巢穴並嘗試擊敗頭目。雖然本行動是免費行動，但英雄仍需花費1 $\text{⚡}$ 來從巢穴之門卡牌移動至頭目卡的入口格上(第17頁)。

**翻開相鄰的未探索房間：**本行動在火把卡的第1幕面上列出。將火把在火把卡上向下移動一格(見下頁)來翻開與你當前所在房間直接相鄰的所有未探索的房間。如果本行動翻開了任何地精/爪牙遭遇，將與它們對應的標記和卡牌加入其各自對應的房間中，但英雄不失去生命。例如，當你正在找尋一個爪牙，並且不希望因為探索爪牙而失去生命時，就適合執行本行動。

**研究：**本行動在大多數魔法英雄的手部槽位(👤)列出。花費4 $\text{⚡}$ 來發現一個新的法術(從法術牌庫抽取)，或從法術棄牌行(第16頁)拿取一個正面朝上的法術。如果研究被手部掉落物卡牌所覆蓋，則英雄不能使用本能力。

**增加修正值/數值：**本行動在一些英雄卡的能力中和一些掉落物卡牌和法術卡牌上列出。這些免費行動允許英雄在計算技能檢定結果時獲得額外修正值，或增加某項數值，如速度或防禦。通常來說，這些行動會花費專注，但有時也可能花費生命。

**觸發能力：**雖然這些能力沒有用橙色銘牌標出，但其中一些只有在執行特定的英雄行動時才能使用。此類能力用藍色銘牌標出，後跟有“：”(冒號)。例如，此能力允許你在執行近戰攻擊或遠程攻擊時，花費3 $\text{⚡}$ 來對任意技能檢定結果修正+2。

戰鬥狂怒





# 第1幕：火把卡

火把代表着你與黑暗抗爭。在任何時候，如果火把到達記錄條最後的頭骨格，你們失敗，遊戲結束。有些效果能使火把在記錄條上向上移動，但不能超過你們的英雄數量對應的起始格。火把在向下(而非向上)移動時，若落在(或通過)某些位置，立即觸發以下效果：

火把向下  
移動



**在入口增加一個地精：**將火把卡上數字最小的地精標記放置在入口卡牌上。然後抽取一張地精卡牌，將其翻開並加入其在火把卡上的對應槽位。**如果這是地城現有的第五個地精，那麼你們失敗，遊戲結束。**



**觸發敵人行動：**地城中的所有敵人依次執行其卡牌上列出的行動，攻擊範圍內的所有英雄(處於昏迷狀態的英雄不受影響)。注意：英雄的防禦和能力不阻擋傷害。

移動或攻擊



1.) **地精(按照從1到4順序)：**結算每張地精卡牌底部列出的行動。要注意地精是移動或攻擊，還是移動並攻擊(見下文)。這個地精移動或攻擊，並且由於其當前位於英雄所在房間，它造成(地精總數+1)傷害。由於地城中有2個地精，它造成3點傷害(2+1)。

移動並攻擊



2.) **爪牙(按照從左到右順序)/頭目：**結算爪牙卡牌(第1幕)底部列出的行動，或者頭目執行自己的行動(第2幕)。爪牙/頭目移動並攻擊(見下文)。牛頭人移動進入距離最近的英雄所在房間。然後它對房間內的每個英雄造成3點傷害。



**移動或攻擊：**首先查看每個地精的攻擊範圍內是否有英雄。如果有，則地精立即攻擊且不移動。如果沒有，則地精立即移動(見下文)且不攻擊。



**移動並攻擊：**首先查看與敵人距離最近的處於清醒狀態的英雄是否與敵人在同一房間。如果在同一房間，則敵人立即攻擊且不移動。如果不在同一房間，則敵人移動(見下文)，然後攻擊。

## 敵人移動





敵人移動時，以距離最近的清醒的英雄為目標，然後按照最短通道，朝該英雄移動其速度(2)所示距離。如果有多個英雄能作為目標，當前玩家從中選擇一個。如果沒有處於清醒狀態的英雄，敵人不移動。敵人移動的最大房間數等於其速度，在到達第一個有清醒的英雄的房間時停下。例如，牛頭人移動最多5個房間來攻擊。敵人移動不受陷阱和其他敵人影響，但不能穿牆。如果敵人有太多條最短通道能到達目標所在房間，當前玩家從中選擇一條。

5



忽略昏迷的英雄



## 發現掉落物和法術

要想擊敗強大的敵人，你需要獲得更厲害的掉落物和法術。你能通過搜索房間、拆除陷阱以及擊敗敵人來在地城中找到這些物品。掉落物分為三種形式：**手部**()、**服裝**()和**飾品**()。所有**法術**()都歸屬於同一類型。






**發現一張掉落物/法術卡牌：**得到掉落物()或法術()的“彩色”圖標意味着你可以從對應牌庫頂抽取一張卡牌。或者，你也可以改為從對應行拾取一張正面朝上的卡牌(見下文)。抽取新的卡牌時，你可以選擇保留該卡牌或將其棄至對應的棄牌行(見下文)。



**拾取一張已棄掉的卡牌：**得到帶有綠色箭頭的灰色掉落物/法術圖標意味着你能從對應棄牌行中拾取一張卡牌。棄掉掉落物卡牌和法術卡牌(見下文)時，將它們放置在對應的這些行中。這個灰色圖標不允許你從其牌庫中抽取一張新的掉落物卡牌或法術卡牌。

## 裝備掉落物和法術

你只有在結算“發現”效果()或“拾取”效果()時，才能裝備掉落物和法術(將卡牌放置在你的英雄卡上或四周)。另一方面，作為一個**免費行動**，你總是能在自己的回合中棄掉你英雄卡上的一張卡牌，將其放入對應的棄牌行。你不能直接將卡牌給另一名英雄。裝備掉落物會覆蓋英雄卡底部列出的一個起始物品或能力；棄掉掉落物能使其下方的物品/能力恢復可用狀態。注意，你的英雄卡能同時裝備的掉落物卡牌和法術卡牌的數量是有限的：



## 傳說物品套裝

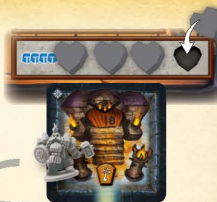
有些掉落物為分散的傳說套裝的一部分，重組套裝能解鎖其全部力量。同一套裝中的每個物品底部都標有同一動物圖標，以及同時裝備該套裝中的多個物品時能獲得的獎勵效果。只擁有套裝中的一件物品時不獲得套裝獎勵，但即使只有兩件，就能解鎖一級效果。每多擁有一件，獎勵就隨之增加。例如，擁有2件金獅物品時，每當你進行近戰攻擊時，治癒自己+1♥。裝備全套四件物品時，解鎖最高獎勵。裝備完整金獅套裝：每次近戰攻擊治癒+3♥。





## 進入頭目巢穴

一旦巢穴之門卡牌被翻開且所有爪牙被擊敗(遊戲中每名英雄1個)，巢穴之門解鎖，英雄能夠進入並與頭目戰鬥。任何英雄在巢穴之門卡牌執行“進入頭目巢穴”免費行動時：



1. 立即將**頭目卡**翻至第2幕面，揭示頭目真身。將所有生命標誌(每擊敗一個爪牙放置一個)堆疊在記錄條的“8”格上(代表頭目的總生命值)。
2. 將**頭目標記**放置在頭目卡上(表示頭目當前位於巢穴中)。
3. 將**火把卡**翻至第2幕面，根據英雄數量，將火把放置在記錄條對應的最高格上。在剩餘的時間裡，使用此面進行遊戲。確保火把卡上的所有地精卡牌和標記與此前在第1幕面上的位置一致。
4. 在地域中的每張爪牙遭遇卡牌的符號上放置一個**祭壇標誌**。

現在，英雄們進入最終的決戰(見下頁)。

## 單人遊戲

《小小史詩地城》適配單人進行遊戲。你必須使用至少兩名英雄，分別記錄每名英雄的數值、掉落物/法術和在地域中的位置。但你能控制三或四名英雄！無論有幾位玩家參與遊戲，遊戲使用的英雄數量都是玩家人數。

## 製作人員

遊戲設計: Scott Almes

遊戲插畫: Ian Rosenthaler, Nikolett Vaszi

平面設計: Benjamin Shulman

中文翻譯: Joyce

名譽製作人: Stephen B. Eckman, Robert Corbett, Nathan P. Butler, Brian Kirchoff, 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 and North Texas RPG Con.

遊戲開發: Michael Coe, Sam Aho

3D設計: Chad Hoverter

英文編輯: David Ladyman, Dylan Phillips

中文校對: Thomas Mei, Ray Li



查看其他《小小史詩》遊戲：  
[GamelynGames.com](http://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.

## 最終的決戰

是時候迎接你的命運，直面頭目了。在第2幕中，你的目標是將頭目的所有生命標誌全部歸零。但是，僅僅用武器和法術對頭目造成傷害還不夠——英雄們必須將頭目從巢穴引入地城中的各個祭壇，以此解除保護頭目的結界。但要快速行動並保持警惕，因為頭目們攻勢很猛！

### 使用頭目卡

你在你的回合中必須花費1 $\text{♣}$ 來從巢穴之門卡牌進入頭目卡。將頭目卡視為一個巨大的房間！所有形式的攻擊和範圍都是允許的：所有英雄和敵人都同一房間( $\text{♠}$ )並且互相在各自視線( $\text{♣}$ )內。房間內有六個標有英雄圖標( $\text{♣}$ )的英雄格。你能站在這些格子上對頭目發起攻擊。標有黑色箭頭的格子為“入口”，你進入房間時，必須首先移動到這一格上。



- 進入後，你能使用任何剩餘的移動來移動至相鄰的英雄格上，如同它們是有通道連接的房間。
- 有些格子標有修正值(見下頁)或額外效果(見下文)，影響你執行的行動。選擇格子時要注意。
- 你移動時能經過格子上的其他英雄，但在一個回合的移動結束時，不能與其他英雄位於同一格。如果一名英雄只剩1 $\text{♣}$ 來從巢穴之門卡牌移動到頭目卡上，但已經有英雄位於入口格上，那麼該英雄不能移動到頭目卡上。
- 你也能通過入口格移動離開頭目卡，回到巢穴之門卡牌上，並繼續你的回合。



**額外效果：**包括+/- $\text{♥}$ / $\text{♣}$ 或+ $\text{♣}$ 或+ $\text{♠}$ 。英雄只有在這些格上結束移動時才觸發效果。如果英雄在這些格上開始回合，不觸發效果。

### 頭目卡上的地精

地精繼續出現在地城中，並且如常移動/攻擊。如果距離地精最近的英雄在頭目巢穴中，那麼這個地精也能進入頭目巢穴。將地精放置在頭目卡中央，你能攻擊地精(地精也能攻擊你)。地精執行其敵人行動時以巢穴中的所有英雄為目標，並且能被巢穴中的英雄攻擊(你攻擊時，選擇以頭目或地精為目標)。





## 攻擊頭目

英雄在頭目卡上時，必須站在**英雄格**上來攻擊頭目，此時任何類型的**所有攻擊**都視為在範圍內。某些格可以施加修正值。在右側上面的示例中，英雄在技能檢定時承受-1骰子效果，下面的示例中英雄的敏捷擲骰修正+2。頭目在地城中且不在頭目卡上時，英雄能攻擊它，如同攻擊任何其他敵人(見下文)。進行技能檢定擲骰，比較英雄的攻擊與頭目的(在其頭目卡上列出)，但還要注意頭目的反擊(第20頁)。



你可以選擇不將1個生命標誌移動3格，而是改為將3個不同的生命標誌分別移動1格。

生命標誌不能移動到標有祭壇圖標的記錄格上，也不能越過這樣的格子，除非其上放有祭壇標誌(見下文)。在到達未覆蓋的祭壇記錄格的過程中，頭目吸收所有傷害，包括部分傷害，但導致其將停在或越過該格的任何剩餘的傷害都對其無效。

## 將頭目移動至祭壇上

頭目擁有保護其不受傷害的結果，叫做祭壇(☼)。

要解除結果，英雄必須**強制頭目移動至地城中的祭壇**。頭目標記一旦進入有祭壇標誌的房間，立即從卡牌上移除該標誌並將其放置在頭目記錄條最高的未覆蓋的☼格上。生命標誌不再在到達記錄條的該格時停止，受到更多傷害時標誌能被移動到該格上或越過該格。

- 如果頭目卡上沒有英雄並且頭目執行一個敵人行動，其標誌移動至巢穴之門卡牌，然後朝地城中最近的清醒的英雄移動。
- 你可以在你的回合中花費2⚡來使用**挑釁頭目**免費行動(在火把卡的第2幕面上列出)，讓頭目朝你移動最多等於其2個數的房間。頭目參照敵人的普通移動規則通過通道(第15頁)，但其目標是你(它將忽略除你以外的所有其他英雄)。你只要支付所需的⚡，就能多次使用本行動。



## 頭目反擊

你攻擊頭目時，它幾乎總是能反擊。注意在頭目卡上，每種攻擊的敵人骰子修正值不同。有時可能會有修正值顯示“失去專注”或“失去生命”；此效果在英雄結算其攻擊後發生。例如，你的英雄施放一個法術後失去2⚡。頭目使用火把擲骰結果時有一個特殊情況：



**頭目的火把**：除了將火把在記錄條上向下移動一格之外，還觸發頭目卡上列出的效果。如果移動火把也導致了一個敵人行動(⚡)，那麼先結算火把的擲骰效果(見下文)。



對於這個頭目，擲出火把時，1個房間以內的所有英雄受到2點傷害。



在一個敵人行動中，頭目移動，然後對自己4範圍內的所有英雄造成2點傷害。

## 第2幕：火把卡

英雄的回合結束時，或如果反擊中擲出“火把”，火把仍在記錄條上向下移動。火把在記錄條上向下移動時，若落在或經過一個敵人行動，則地精結算攻擊後，頭目進行其頭目卡上列出的攻擊。如果火把到達記錄條底部的頭骨格，則英雄遊戲失敗。

## 巢穴額外規則



你在頭目卡上時，可以按照普通規則(第9-11頁)執行英雄行動攻擊、施放一個法術或休整。

- 如果你將頭目移動回頭目卡，要攻擊頭目，你必須從巢穴之門卡牌移動至頭目卡。
- 如果所有英雄都在頭目卡上，地城中的所有地精都將朝頭目卡移動並能進入頭目卡。
- 頭目(或頭目卡上的任何地精)在巢穴中時使用的所有攻擊只影響頭目卡上的英雄，反之亦然(這非常有利於將頭目困在其巢穴中!)例如，頭目在其巢穴中時，對所有英雄(⚡)造成傷害的攻擊只影響頭目卡上的英雄，地城中(包括巢穴之門卡牌上)的英雄不受影響。
- 頭目在其巢穴中時，外面的英雄不能對其使用遠程攻擊和法術攻擊。你的所有攻擊必須在頭目卡上完成。你也不能通過在外面施放法術來影響任何當前正在頭目卡上的英雄。
- 在你的回合開始時，如果你在頭目卡上且昏迷，你必須休整(參見第13頁，“英雄昏迷”)。



# 圖標參考

- 屬性**
- 生命
  - 專注
  - 防禦
  - 速度
- 裝備**
- 手部(最多2個)
  - 服裝(最多1個)
  - 飾品(最多2個)
  - 法術(最多2個)

- 技能**
- 力量
  - 敏捷
  - 智力
  - 任意技能
- 骰子**
- 力量
  - 敏捷
  - 智力
  - 任意技能

## 技能檢定



本次檢定所用技能

英雄行動

擲骰需要達到或超過

3

成功 失敗

## 英雄行動

- 任意行動—任選一個英雄行動執行
- 休整—獲得生命和專注(如果昏迷則必須執行)
- 搜索一個房間—如果房間中沒有敵人或有至少一名其他英雄,執行該房間的能力
- 拆除一個陷阱—執行一次技能檢定來在陷阱上放置一個拆除標誌並獲得1個掉落物或1個法術
- 施放一個法術—執行一次技能檢定來施放一個法術(確保支付了所需專注費用)
- 近戰攻擊—對你所在房間內的一個敵人執行一次近戰攻擊
- 遠程攻擊—對你範圍內的一個敵人執行一次遠程攻擊
- 執行一個單次行動—執行額外一個英雄行動(每回合僅限一次)

## 免費行動

- 免費行動—在你的回合隨時執行
- 進入頭目巢穴免費行動—殺死所有爪牙後,進入頭目巢穴

## 移動和範圍

- 沿著通道移動與你的速度值等量的房間
- 範圍—目標能在的距離最遠房間數
- 效果施加於:
  - 一個英雄
  - 所有英雄
  - 一個敵人
  - 地精
  - 爪牙
  - 頭目
- 效果施加於目標英雄/敵人
- 同一房間—目標在同一房間內的
- 視線—目標必須在筆直通道上(非同房間)
- 任意路徑—目標經通道連接(能在同一房間)
- 所有英雄/敵人—在列出的範圍內的所有目標

## 能力和修正值

- 獲得防禦/速度
- 失去防禦/速度
- 獲得生命/專注
- 多/少投擲1個英雄骰子(不能多於3個或少於1個)
- 對一個骰子面改變1(不能高於6或低於1)
- 在一次技能檢定期間:從結果上增加/減去
- 在一次近戰攻擊期間重擲1個英雄骰子並使用新的擲骰結果
- 傳送門—傳送至任意已翻開的地城卡牌
- 將一個目標敵人移動至X個房間以外
- 潛行移動:可以不受影響地移動通過有敵人的房間
- 一個地精/爪牙被殺死(殺死敵人的英雄得到獎勵)

## 地城和火把卡

- 房間
- 入口
- 爪牙遭遇
- 巢穴之門
- 向上或向下移動火把
- 翻開一張正面朝下的地城卡牌
- 在入口增加一個新的地精
- 遊戲結束且英雄失敗
- 進入房間時立即觸發一次躲避技能檢定
- 在當前英雄所在房間增加一個地精/爪牙。如果有這個圖標的房間被翻開,將地精/爪牙添加至新的房間
- 發現一張新的掉落物/法術卡牌(從牌庫或棄牌行抽取)
- 拾取一張掉落物/法術卡牌(從棄牌行)

## 敵人/陷阱效果

- 敵人骰子
- 護盾相抵:這個骰子面上的數值對應英雄的總防禦值
- 火把:將火把向下移動1格(敵人不造成傷害)
- 在一次反擊期間:增加至敵人骰子結果
- 失去生命/專注
- 敵人獲得生命
- 觸發場上的敵人卡牌上的所有敵人行動
- 英雄裝備的一個掉落物/法術必須棄入對應行中
- 頭目移動至頭目巢穴