

EUTHIA

TORMENT OF RESURRECTION

IMPORTANT NOTICE

The following digital content is version **1.0**
(from the Kickstarter campaign run by Diea Games in 2020)
that was **not** amended in any way.

For the best gaming experience, please review
EN Euthia Errata FAQs for 1.0 file (in English)
for all amended things in version **2.0**.

That file may be found at
steamforged.com/en-eu/blogs/resources.

In case of any uncertainty, we recommend using the DeepL translator.
www.deepl.com/translator.

ÁEL



BASTÓN DE LUZ LOSETA INICIAL

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



BARRERA MÁGICA LOSETA INICIAL

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque del Monstruo.

Hacer una Tirada de Héroe: Según sea su Valor Final, se reduce el total de Heridas infligidas a Áel en esta Ronda de Combate.



2 CONTEMPLACIÓN

Sincronización: Efecto Permanente.

Por cada Punto de Movimiento gastado (para mover), se sana 1 Herida.



Nota sobre Teletransporte: En un Teletransporte no se gastan Puntos de Movimiento. Debido a esto, teletransportarse no activa el efecto de Sanación de esta loseta.

Nota sobre Elemental de Fuego: Si se entra en un hexágono influido por un Elemental de Fuego, se puede escoger sanarse antes o después de sufrir las Heridas.

2 MERCADER

Sincronización: Durante una Acción Comercio.

Se escoge una de las siguientes opciones:

- Se reduce el precio de compra de un Objeto o un servicio (Sanación, Desvelar o Entrenamiento) en 1 de Oro, hasta un coste mínimo de 0 de Oro.

Nota: No se puede combinar este efecto con cualquier otro efecto que permita reducir el precio.

- Además de las reglas normales para cambiar la Oferta, se puede cambiar la Oferta dos veces adicionales, de manera gratuita.



4 RAYO DE LUZ

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



4 BASTÓN LUNAR

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.

Además, y en función del Valor de Combate final del Héroe, se resta 2 del Valor de Combate del Monstruo en el siguiente ataque del Monstruo de este Combate.



6 REGATEO

Sincronización: Fuera del Combate, en un Lugar de Comercio.

Acción: Comercio.

Se producen los dos efectos siguientes, o solo uno:

- Se lleva a cabo la Acción Comercio.
- Se reduce el precio de compra de un Objeto o el costo de Entrenamiento de una Capacidad hasta en 2, con un mínimo de 1.



Notas:

No se puede combinar este efecto con cualquier otro efecto que permita reducir el precio.

Antes de usar el descuento en la compra se puede realizar cualquier número de Acciones Comercio.

Esto se puede usar justo después de entrenar Regateo, durante una Acción Comercio.



6 MARCHA SERENA

Sincronización: Fuera del Combate.

Se reciben 2 Puntos de Movimiento.



9 RAYO DE DOLOR

Sincronización: Después de la Tirada de Ataque de Héroe.

Si el Valor de Combate final del Héroe es 9 o más, se inflige 1 de Daño adicional y se sana 1 Herida.



9 TRATAMIENTO

Sincronización: Fuera del Combate / Fase de Sanación del Héroe.

Hacer una Tirada de Héroe: Según sea el Valor Final, se sana tanto como corresponda a dicho valor.



12 GUARDIÁN

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque del Monstruo.

Hacer una Tirada de Héroe: Según sea el Valor Final, se reduce el Valor de Combate del Monstruo.



12 SANACIÓN

Condición: Conjunto de Armadura de 3 o más piezas.

Sincronización: Fuera del Combate / Fase de Sanación del Héroe.

Sanación de 2.



15 GAAR MEJORADO

Sincronización: Al mismo tiempo que se usa un Gaar para modificar una tirada, tanto durante el Combate como fuera del Combate.

El Gaar usado añade o resta 4 en lugar de lo habitual, 2. Se sigue teniendo que volver a tirar el dado. Se pueden usar más fichas de Gaar, pero modifican en 2 de la manera habitual.

Además, si se usa durante el Combate, el jugador del Monstruo no puede usar fichas de Gaar para modificar su tirada (ni siquiera a usar un efecto En Curso de la carta Control de Almas).

Nota: El efecto de Gaar Mejorado no afecta a las fichas de Gaar que ya se hayan jugado.



21 RELÁMPAGO

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



25 ARMADURA SAGRADA

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque del Monstruo.

Hacer una Tirada de Héroe: Según sea su Valor Final, se reduce el total de Heridas infligidas a Aél en esta Ronda de Combate.



30 RITO ESTELAR

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.

Además, según sea el Valor de Combate final del Héroe, se sana tanto como indique el valor.



15 SANACIÓN DE SHII

Condición: Conjunto de Armadura de 4 o más piezas.

Sincronización: Fuera del Combate / Fase de Sanación del Héroe.

Sanación de 2 y se añade 2 a la siguiente Tirada de Héroe.



18 IMPLOSIÓN

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



18 BASTÓN ESTELAR

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.

Además, según sea el Valor de Combate final del Héroe, se sana tanto como indique el valor.



21 GEMAS DIVINAS

Sincronización: En cualquier momento.

Se da la vuelta a todas las Gemas inactivas de las losetas de Equipo, para que muestren el lado activo.



35 BENDICIÓN DE SHII

Sincronización: La sincronización de la Capacidad con la que se esté usando Bendición de Shii.

Se escoge una de las Capacidades consumidas (excepto Rito Estelar y Golpe Divino) y se lleva a cabo de la manera habitual. La loseta se deja consumida.



40 GOLPE DIVINO

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.

