

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.

EUTHIA

TORMENT OF RESURRECTION

APÉNDICE

ÍNDICE

Introducción.....	2	Pergaminos y Pociones.....	15
Losetas de Héroe	2	Cofres y Frascos	16
Áel.....	3	Armadura	17
Dral	5	Joyas	17
Keleia.....	7	Armas	18
Maeldur.....	9	Recursos Naturales.....	18
Skoldur	10	Gemas.....	18
Taesiri.....	13	Esencias	19
Objetos de Almacenamiento Especial	15	Elementales.....	19
		Cartas de Oro y Plata	20
		Misiones - Encuentros.....	21
		Misiones - Leyendas.....	26
		Cartas de Evento (escenario de La Amenaza de Mirrezil).....	27
		Hoja de Logros	28
		Símbolos e iconos.....	29



INTRODUCCIÓN

Este librito contiene un registro de los detalles de vuestras aventuras en Euthia.



LOSETAS DE HÉROE

La descripción de las losetas de Héroe puede contener:

Condición: Hay que satisfacer la condición para usar el efecto de la loseta.



Conjunto de Armadura de 3 o más piezas



Conjunto de Armadura de 4 o más piezas

Sincronización: Determina cuándo se puede usar la loseta.

Acción: Al usar esta loseta se puede realizar una acción adicional (Minería, Comercio o Combate).



Acción Minería



Acción Comercio



Acción Combate

Combate con dragones: Si una loseta muestra el icono de un dragón tachado con , significa que no se puede usar este efecto durante Combates contra dragones (pero sí se puede tener en el Tablero de Héroe).

Losetas de Capacidad de Primer Ataque / Arma y Combate:

Todas las losetas que se usan para atacar al Monstruo en el Primer Ataque o en el paso de Tirada de Ataque de Héroe funcionan de la misma manera. El jugador del Héroe tira 2 dados y causa Daño en función del Valor de Combate final, tal y como se describe en la sección Acción Combate del Reglamento, en la página 16. Si una loseta tiene algo especial, se podrá encontrar una descripción más detallada en el Apéndice.



Los iconos de Sincronización de losetas de Héroe que se usan para atacar

REGLAS GENERALES PARA LAS LOSETAS DE HÉROE

No se puede elegir ignorar un efecto.

Ejemplo: El efecto de Furia inflige 4 de Daño adicional y hace que se sufran 2 Heridas. No se puede elegir no sufrir esas 2 Heridas.



Siempre hay que aplicar la mayor cantidad posible de todos los efectos. Si no se puede aplicar lo sobrante completamente, se pierde sin más efectos.

Ejemplo: Como Áel, se escoge usar la Capacidad Sanación para sanarse 2. Pero como la Salud está solo a 1 de la Salud Máxima, el efecto de Sanación solo sanará 1. El resto del efecto se pierde.



Se puede escoger usar una loseta con varios efectos, incluso si alguno de esos efectos implica que no pasa nada.

Ejemplo: Como Áel, se escoge usar Rayo de Dolor, que inflige 1 de Daño y sana 1 Herida. Se sigue pudiendo infligir 1 de Daño adicional incluso si ya se está en la Salud Máxima.



Si una loseta tiene varios efectos que se llevan a cabo a la vez, el jugador puede elegir el orden en que lo hacen, siempre y cuando no se indique lo contrario.

Sincronización



Equipo
(fondo marrón)

Acción



Capacidades
(fondo del color del Héroe)

Condición





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 Ael 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

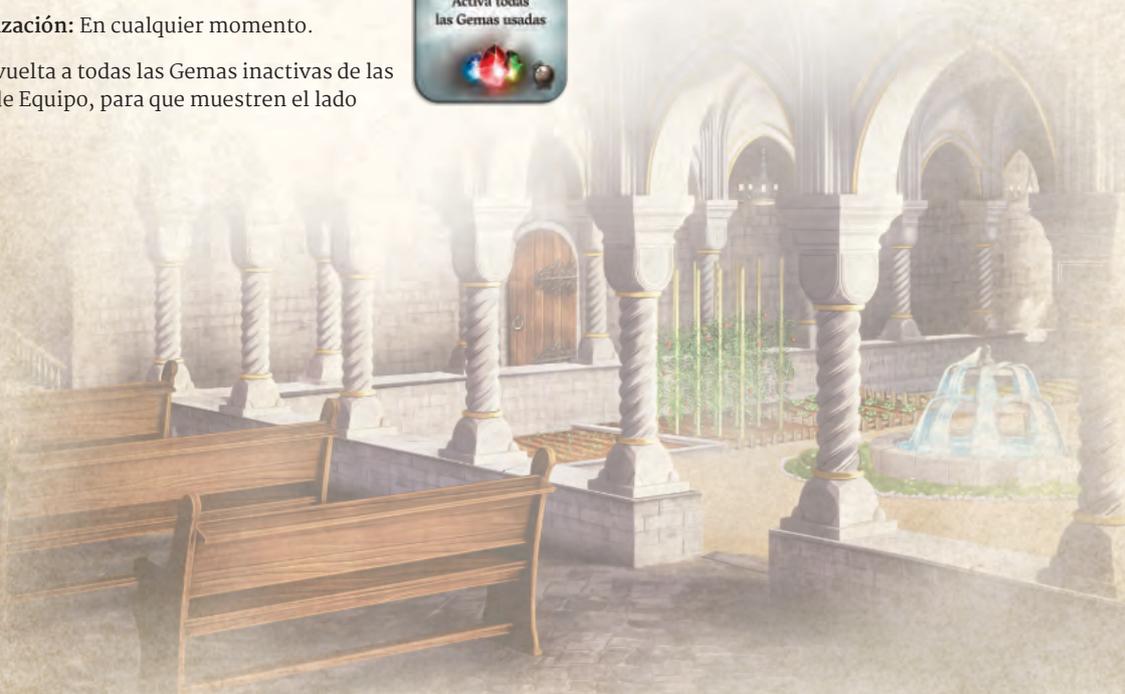
Sincronización: La sincronización de la Capacidad con la que se esté usando Bendición de Shii.

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.



DRAL



ESPADA OXIDADA LOSETA INICIAL

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



CARGA FURIOSA

Sincronización: Fuera del Combate.

Se mueve hasta 3 hexágonos en línea recta, hasta un hexágono en el que haya un Monstruo sin derrotar o hasta la Guarida de un Monstruo de Élite. Como de costumbre, hay que tener disponible una Acción Combate y usarla de manera inmediata para luchar contra el Monstruo (al entrar en el hexágono).

No se puede mover a través de Monstruos.

No se puede usar Carga Furiosa si se está en el centro de una loseta Especial.

Durante el primer ataque del Monstruo en ese Combate, se resta 2 del Valor de Combate del Monstruo.



PROSPECTOR SOLO SE USA EN MODO SOLITARIO/ COOPERATIVO

Sincronización: Fuera del Combate, en un hexágono de Minería.

Acción: Minería.

Se roban 2 losetas de Recursos Naturales (en lugar de 1). Se escoge la que se quiera y se descarta la otra.



Nota: Durante esta Acción Minería no se puede usar el efecto del símbolo de Vagoneta.



PROSPECTOR SOLO SE USA EN PARTIDAS DE 2-4 JUGADORES

Sincronización: Fuera del Combate, en un hexágono de Minería.

Acción: Minería.

No se paga Oro a otros jugadores que tengan una ficha de Interacción en el hexágono que se está minando.



ESQUIVAR

Sincronización: Después de la Tirada de Ataque del Monstruo.

Se resta 2 del Valor de Combate del Monstruo.



EXPLORADOR

Sincronización: Fuera del Combate.

Se escoge una de las siguientes opciones:

- ◆ Se recibe 1 Punto de Movimiento.
- ◆ Se mira, en secreto, las dos primeras cartas de uno de los mazos de Monstruo y, después, se vuelven a poner (en el orden que se quiera), bien en la parte superior o inferior del mazo. También se puede poner una carta en la parte superior y otra en la inferior.



GARROTE CON PINCHOS

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



RABIA

Sincronización: Después de la Tirada de Ataque de Héroe.

Se añade 1 al Valor de Combate del Héroe. Además, se causa 1 de Daño al Monstruo.



INTIMIDAR

Sincronización: Durante una Acción Comercio.

Se reduce el precio de compra de un Objeto o el de Entrenamiento de una Capacidad hasta en 2, con un coste mínimo final de 1.



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



RESISTENCIA

Efecto Permanente: Cuando está entrenada, añade 1 a los modificadores de Bolsa (ver Reglamento, página 27). Este efecto sigue activo incluso si la loseta está consumida.

Fuera del Combate: Se consume para recibir 1 Punto de Movimiento.



MULA

Condición: Conjunto de Armadura de 3 o más piezas.

Efecto Permanente: Cuando está entrenada, añade 2 a los modificadores de Bolsa (ver Reglamento, página 27). Este efecto sigue activo incluso si la loseta está consumida.

Fuera del Combate: Se consume para recibir 1 Punto de Movimiento.



ALABARDA

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



EXTORSIÓN

Sincronización: Durante una Acción Comercio.

Se reduce el precio de compra de un Objeto hasta en 5, con un coste mínimo final de 2. Además, se pierde 1 de Reputación.



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

15 ESPADA ANCHA

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



18 CONTRAATAQUE

Condición: Conjunto de Armadura de 3 o más piezas.

Sincronización: Después de la Tirada de Ataque del Monstruo.



Se resta 4 del Valor de Combate del Monstruo. Además, se causa 1 de Daño al Monstruo a la vez que el Monstruo inflige Heridas al Héroe, al final de la Fase de Ataque del Monstruo. Esto puede suponer que tanto el Héroe como el Monstruo mueran a la vez (se siguen todos los pasos tanto de la muerte del Monstruo, como de la muerte del Héroe en Combate).

18 CAZADOR

Sincronización: Fuera del Combate.

Se escoge una de las siguientes opciones:

- ♦ Se reciben 2 Puntos de Movimiento.
- ♦ Se mira, en secreto, las tres primeras cartas de uno de los mazos de Monstruo y, después, se ponen las que se quieran en la parte superior del mazo (en el orden que se quiera) y el resto, en la parte inferior (también en el orden que se quiera).



21 MATÓN

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque de Héroe.

Según sea el Valor de Combate final del Héroe, se causa Daño adicional. Además, se resta 2 del Valor de Combate del Monstruo en el siguiente ataque del Monstruo en este Combate.



21 HACHA ARROJADIZA

Sincronización: Primer Ataque.



25 FRENESÍ

Sincronización: Después de la Tirada de Ataque de Héroe.

Si el Valor de Combate final del Héroe está entre 0 y 8, se inflige 3 de Daño adicional. Además, se resta 3 del Valor de Combate del Héroe en el siguiente ataque del Héroe en este Combate.



30 HACHA DE GUERRA

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



35 FURIA

Sincronización: Después de la Tirada de Ataque de Héroe.

Si el Valor de Combate final del Héroe es 9 o más, se inflige 4 de Daño adicional. Además, después de infligir Daño al Monstruo, se sufren 2 Heridas (sin importar si el Monstruo ha sido derrotado o no).



Notas:

Si se derrota al Monstruo o dragón se sigue recibiendo la Recompensa, incluso si se muere debido a las Heridas recibidas por usar Furia.

Si se muere debido a las Heridas sufridas por usar Furia y el Monstruo no ha sido derrotado, se pone la carta de Monstruo bocabajo en la parte superior del mazo de Monstruos correspondiente y se siguen los pasos como si se hubiera muerto fuera del Combate, como si explica en el **Reglamento**, página 25.

40 EXTERMINADOR

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



KELEIA



BASTÓN LOSETA INICIAL

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



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.



HURTO

Sincronización: Fuera del Combate, en un Lugar de Comercio, durante una Acción Comercio o fuera de ella.



Para intentar robar un Objeto hay que respetar los pasos siguientes:

1. Se escoge un Objeto (de 3 de Oro de valor, o menos) de la Oferta del Lugar de Comercio en el que se esté.
2. Se hace una Tirada de Héroe:

- ✗ Si el resultado es entre 2 y 7, se falla al robar el Objeto y se pierde 1 de Reputación.

- ✓ Si el resultado es 8 o más, se coge el Objeto de la Oferta, como si se hubiera comprado, pero sin tener que pagar. El espacio vacío se vuelve a llenar con una nueva loseta, de la manera habitual.

Nota: Si se está realizando una Acción Comercio, se puede vender inmediatamente el Objeto robado.



FINTA

Condición: Conjunto de Armadura de 3 o más piezas.

Se escoge una de las siguientes opciones:

- ◆ Después de cualquier Tirada de Héroe: Se añade 2 a la tirada.
- ◆ Después de la Tirada de Ataque del Monstruo: Se resta 2 del Valor de Combate del Monstruo.



DAGA

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



LADRÓN

Sincronización: Fuera del Combate, en un Lugar de Comercio, durante una Acción Comercio o fuera de ella.



Para intentar robar un Objeto hay que respetar los pasos siguientes:

1. Se escoge un Objeto (de 6 de Oro de valor, o menos) de la Oferta del Lugar de Comercio en el que se esté.
2. Se hace una Tirada de Héroe:

- ✗ Si el Valor Final está entre 2 y 7, se falla al robar el Objeto y se pierde 2 de Reputación.

- ✓ Si el Valor Final está entre 8 y 12, se coge el Objeto de la Oferta, como si se hubiera comprado, pero sin tener que pagar. Se pierde 1 de Reputación. El espacio vacío se vuelve a llenar con una nueva loseta, de la manera habitual.

- ✓ Si el Valor Final es 13 o más, se coge el Objeto de la Oferta, como si se hubiera comprado, pero sin tener que pagar. El espacio vacío se vuelve a llenar con una nueva loseta, de la manera habitual.

Nota: Si se está realizando una Acción Comercio, se puede vender inmediatamente el Objeto robado.



SIGILO

Sincronización: Fuera del Combate.

Se reciben 2 Puntos de Movimiento.



Durante este turno se puede mover a través de hexágonos que contengan Monstruos, o acabar el movimiento en ellos, sin tener que realizar una Acción Combate.

Este efecto termina en cuanto se realiza cualquier otra acción o Acción Gratuita.

Para poder realizar la acción o Acción Gratuita de un hexágono hay que liberarlo, como de costumbre.

Si se termina el turno en un hexágono con un Monstruo sin derrotar, al principio del siguiente turno habrá que hacer una de las dos cosas siguientes (antes de hacer nada más):

- ◆ Realizar una Acción Combate.
- ◆ Volver a usar Sigilo, Sombra (ver más adelante) o usar una Poción de Invisibilidad (ver página 16) para salir del hexágono.



ARCO DE CAZA

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



CUCHILLO ARROJADIZO

Sincronización: Primer Ataque.



12 PUÑALADA TRAPERA

Condición: Conjunto de Armadura de 4 o más piezas.

Sincronización: Después de la Tirada de Ataque del Monstruo.

Se resta 2 del Valor de Combate del Monstruo. Además, se causa 1 de Daño al Monstruo a la vez que el Monstruo inflige Heridas al Héroe, al final de la Fase de Ataque del Monstruo. Esto puede suponer que tanto el Héroe como el Monstruo mueran a la vez (se siguen todos los pasos tanto de la muerte del Monstruo, como de la muerte del Héroe en Combate).



12 DERRIBO

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque de Héroe.

Según sea el Valor de Combate final del Héroe, se resta el valor correspondiente del Valor de Combate del Monstruo en el siguiente ataque del Monstruo de este Combate. Además, si el Valor de Combate final del Héroe es 9 o más, se inflige 1 de Daño adicional.



15 PROSPECTOR SOLO SE USA EN MODO SOLITARIO/ COOPERATIVO

Sincronización: Fuera del Combate, en un hexágono de Minería.

Acción: Minería.

Se roban 2 losetas de Recursos Naturales (en lugar de 1). Se escoge la que se quiera y se descarta la otra.



Nota: Durante esta Acción Minería no se puede usar el efecto del símbolo de Vagoneta.

15 PROSPECTOR SOLO SE USA EN PARTIDAS DE 2-4 JUGADORES

Sincronización: Fuera del Combate, en un hexágono de Minería.

Acción: Minería.

No se paga Oro a otros jugadores que tengan una ficha de Interacción en el hexágono que se está minando.



15 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.



18 JABALINA

Sincronización: Primer Ataque.



18 LANZA

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



21 LADRÓN MAGISTRAL

Condición: Conjunto de Armadura de 3 o más piezas.

Sincronización: Fuera del Combate, en un Lugar de Comercio, durante una Acción Comercio o fuera de ella.

Para intentar robar un Objeto hay que respetar los pasos siguientes:

1. Se escoge un Objeto (de 13 de Oro de valor, o menos) de la Oferta del Lugar de Comercio en el que se esté.

2. Se hace una Tirada de Héroe:

Si el Valor Final está entre 2 y 8, se falla al robar el Objeto y se pierde 3 de Reputación.

Si el Valor Final está entre 9 y 13, se coge el Objeto de la Oferta, como si se hubiera comprado, pero sin tener que pagar. Se pierde 2 de Reputación. El espacio vacío se vuelve a llenar con una nueva loseta, de la manera habitual.

Si el Valor Final es 14 o más, se coge el Objeto de la Oferta, como si se hubiera comprado, pero sin tener que pagar. Se pierde 1 de Reputación. El espacio vacío se vuelve a llenar con una nueva loseta, de la manera habitual.

Nota: Si se está realizando una Acción Comercio, se puede vender inmediatamente el Objeto robado.

21 SOMBRA

Sincronización: Fuera del Combate.

Se reciben 3 Puntos de Movimiento.

Durante este turno se puede mover a través de hexágonos que contengan Monstruos, o acabar el movimiento en ellos, sin tener que realizar una Acción Combate.

Este efecto termina en cuanto se realiza cualquier otra acción o Acción Gratuita.

Para poder realizar la acción o Acción Gratuita de un hexágono hay que liberarlo, como de costumbre.

Si se termina el turno en un hexágono con un Monstruo sin derrotar, al principio del siguiente turno habrá que hacer una de las dos cosas siguientes (antes de hacer nada más):

- ◆ Realizar una Acción Combate.
- ◆ Volver a usar Sombra, Sigilo (ver más atrás) o usar una Poción de Invisibilidad (ver **página 16**) para salir del hexágono.



25 GOLPE DOBLE

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque de Héroe.

Se resta 4 del Valor de Combate del Héroe.

Cuando se ha determinado el Valor de Combate final del Héroe, se dobla el Daño infligido por el Arma. Después de doblarlo, el Daño se reduce en 1.



35 GOLPE INCAPACITANTE

Sincronización: Después de la Tirada de Ataque de Héroe.

Si el Valor de Combate final del Héroe es 11 o más, se inflige 2 de Daño adicional. Además, reduce en 2 las Heridas sufridas durante el siguiente ataque del Monstruo en este Combate.



Nota: Golpe Doble solo dobla el Daño causado directamente por el Arma, no el proveniente de otra fuente de Daño, como un Pergamino de Mejora, una Esencia de Fuego y similares.

30 ESQUIVA ÁGIL

Sincronización: Después de la Tirada de Ataque del Monstruo.

Se resta 5 del Valor de Combate del Monstruo.



40 FEROS

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



MAELDUR

BASTÓN DE FUEGO LOSETA INICIAL

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



2 SEÑOR DE LOS PORTALES

Sincronización: Fuera del Combate.

Se escoge una de las siguientes opciones:

- ◆ Teletransporte a cualquier Portal del Mapa.
- ◆ Teletransporte a 1 hexágono de distancia.



Nota sobre La Amenaza de Mirrezil: Se puede usar Señor de los Portales incluso si está en juego el Evento que evita que se usen Portales.

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 FLECHA DE FUEGO

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



4 ATENCIÓN

Sincronización: Después de cualquier Tirada de Héroe.

Se añade 2 a la tirada.



6 MANOS ARDIENTES

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



6 CONCENTRACIÓN

Condición: Conjunto de Armadura de 4 o más piezas.

Sincronización: Después de cualquier Tirada de Héroe.

Se añade 4 a la tirada.



9 BOLA DE FUEGO

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



9 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 ALQUIMISTA

Sincronización: En cualquier momento.

Se escoge una de las siguientes opciones:

- ◆ Se coge 1 loseta de Poción de Sanación de la reserva.
- ◆ Se coge 1 ficha de Gaar de la reserva.



12 CAMINANTE DE LA ESFERA

Sincronización: Fuera del Combate.

Se escoge una de las siguientes opciones:

- ◆ Teletransporte hasta a 2 hexágonos de distancia.
- ◆ Teletransporte hasta cualquier Lugar de Comercio del Mapa.

Importante: No se puede llevar a cabo el Teletransporte hasta las Torres Matadragones si los hexágonos que las rodean no han sido liberados.



21 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 al 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.



15 IMPLOSIÓN

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



15 BASTÓN VOLCÁNICO

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.

Además, y en función del Valor de Combate final del Héroe, se añade el valor correspondiente del Valor de Combate del Héroe en el siguiente ataque del Héroe de este Combate.



18 INFIERNO

Sincronización: Primer Ataque.



18 RELÁMPAGO

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



21 EXTRACCIÓN DE GEMAS

Sincronización: Efecto Permanente.

Se quita una Gema de un espacio del Equipo. Se puede poner de manera inmediata en otro espacio, venderla (durante una Acción Comercio) o almacenarla. Puede estar activa o inactiva, y mantiene su estado al quitarse.



25 FORTALECER

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque de Héroe.

Según sea el Valor de Combate final del Héroe, se causa Daño adicional de la manera en que se indica.



30 POCIÓN MEJORADA

Sincronización: A la vez que se usa una Poción de Sanación.

La Poción de Sanación usada cura 3 Heridas más de lo habitual.



35 RELÁMPAGO DE BOLA

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



40 TORMENTA DE FUEGO

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



SKOLDUR

PODER DE DWURT

Algunas de las losetas de Héroe de Skoldur tienen efectos especiales si se gastan fichas de Dwurt.

Ejemplo: Martillo (ver más adelante) tiene efectos adicionales. Se puede gastar 1 ficha de Dwurt para generar Daño adicional.

Si una loseta de Arma tiene este efecto, hay que declarar que se va a usar (y gastar la ficha de Dwurt, o fichas) antes de que se realice la Tirada de Ataque de Héroe.

Ejemplo: Si se ataca con Martillo, para causar 1 de Daño adicional hay que gastar 1 ficha de Dwurt antes de la Tirada de Ataque de Héroe.

Todos estos efectos solo se pueden usar una vez por Ronda de Combate.

Ejemplo: No se pueden gastar 3 fichas de Dwurt para ganar el efecto de la loseta Martillo 3 veces.

El efecto solo se puede usar si también se activan los demás efectos de la loseta.

Ejemplo: Si se tienen 2 Armas, no se pueden usar los efectos de las dos, solo el que aparezca en el Arma con la que se ataca en esta Ronda de Combate.

Importante: Por cada ficha de Dwurt que se gasta (en cualquier momento, para cualquier efecto), el valor del dado de Dwurt aumenta en 1 (ver Reglamento, página 34).



MARTILLO LOSETA INICIAL

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.

Antes de la tirada: Se puede gastar 1 ficha de Dwurt para causar 1 de Daño adicional durante el paso de ataque del Héroe.



Ejemplo: Se mina un Rubí en Bruto, después se puede gastar 1 ficha de Dwurt para coger 1 Gema Rubí.

Nota sobre Euthio en Bruto: Si se mina y se gasta 1 ficha de Dwurt, se puede coger 1 Gema, la que se quiera, a excepción de Diamante o Piedra Demoníaca.



ESCUDO DE MADERA LOSETA INICIAL

Sincronización: Después de la Tirada de Ataque del Monstruo.

El Valor de Combate del Monstruo se reduce en 3. Además, se resta 2 del Valor de Combate del Héroe en el siguiente ataque del Héroe en este Combate.



4 HACHA DOBLE

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.

Antes de la tirada: Se puede gastar 1 ficha de Dwurt para causar 1 de Daño adicional durante el paso de ataque del Héroe.



0 TÚNELES

Sincronización: Fuera del Combate, en un hexágono de Minería.

Teletransporte a otro hexágono de Minería hasta a 4 hexágonos de distancia.



4 DESTINO DE MOORGOT

Sincronización: Fuera del Combate.

Se escoge una de las siguientes opciones:

- ◆ Se gastan 2 fichas de Dwurt para recibir 3 Puntos de Movimiento.
- ◆ Se tira el dado de Dwurt. Se sigue sumando al resultado de la tirada, de la manera habitual.



0 CAZATESOROS

Sincronización: Fuera del Combate, en un hexágono de Tesoro en el que no se haya puesto la ficha de ese Héroe.

Se escoge una de las siguientes opciones:

- ◆ Si el hexágono contiene una ficha de Héroe de otro jugador, se puede encontrar 1 Tesoro. Es decir, se roba la primera loseta de Tesoro del mazo de Tesoro apropiado. Se coloca la ficha de Héroe en ese hexágono. El resto de fichas de Héroe permanecen en el hexágono.
- ◆ Si el hexágono no contiene una ficha de Héroe de otro jugador, se pueden encontrar dos Tesoros. Es decir, se roban las 2 primeras losetas de Tesoro del mazo de Tesoro apropiado. Se coloca la ficha de Héroe en ese hexágono, de la manera habitual.



6 DILEMA DE MOORGOT

Se escoge una de las siguientes opciones:

- ◆ **Fuera del Combate:** Se recibe 1 Punto de Movimiento y se sana 1.
- ◆ **Antes de la Tirada de Ataque de Héroe:** Se puede gastar 1 ficha de Dwurt para añadir 2 al Valor de Combate del Héroe. Además, se causa 1 de Daño adicional después de que se haya determinado el Valor de Combate final del Héroe.



6 GRITO DE GUERRA

Sincronización: En cualquier momento.

Se escoge cualquier dado, excepto el Dado de la Esperanza y el Dado de Dwurt, y se le da la vuelta, para que muestre la cara opuesta.

Ejemplo: Un dado en el que ha salido un 2, se le da la vuelta y su valor pasa a ser 5.



Nota sobre La Amenaza de Mirrezil: Si un Héroe invoca Magia Defensiva en un hexágono que contenga dos fichas de Héroe, solo el Héroe que invoque la magia mantiene su ficha de Héroe en el hexágono. Cualquier otra ficha de Héroe se coloca en el Tablero de Escenario, bajo el Contador de Rondas. Se usarán en la Puntuación Final de la manera habitual.

2 SENDA DE GUMRAN

Sincronización: Fuera del Combate, justo después de terminar la Acción Minería o Combate.

Se recibe 1 ficha de Dwurt.



2 PASADIZOS OCULTOS

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

Teletransporte a otro hexágono de Minería o Lugar de Comercio hasta a 5 hexágonos de distancia.



2 SEÑOR MINERO

Sincronización: Fuera del Combate, en un hexágono de Minería.

Acción: Minería.

Además de la Acción Minería, se puede gastar 1 ficha de Dwurt para coger inmediatamente 1 ficha de Gema del tipo que indique la loseta que se acaba de minar.



9 BALLESTA LIGERA

Sincronización: Primer Ataque.

Antes de la tirada: Se puede gastar 1 ficha de Dwurt para añadir 3 al Valor de Combate. Además, en el siguiente ataque del Monstruo en este Combate se resta 2 del Valor de Combate del Monstruo.



12 MAZA DE GROMIR

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.

Antes de la tirada: Se pueden gastar 2 fichas de Dwurt para causar 3 de Daño adicional durante el paso de ataque del Héroe.

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



12 ESCUDO ENANO

Sincronización: Después de la Tirada de Ataque del Monstruo.

Se puede gastar 1 ficha de Dwurt para reducir en 1 las Heridas sufridas.

El Valor de Combate del Monstruo se reduce en 4. Además, se resta 2 del Valor de Combate del Héroe en el siguiente ataque del Héroe en este Combate.



15 ALMACENAJE DOBLE

Sincronización: Efecto Permanente.

Todas las Bolsas del Héroe pasan a doblar su almacenaje: de 1 a 2 Objetos.



15 REDENCIÓN

Sincronización: En cualquier momento.

Se escoge una de las siguientes opciones:

- ◆ Después de gastar una ficha de Dwurt para otro efecto, el Héroe se sana 2.
Ejemplo: Se gasta una ficha de Dwurt para modificar una tirada o para recibir alguna ventaja de otra loseta. A continuación, se puede usar Redención para sanarse 2 Heridas.
- ◆ Se recibe una ficha de Dwurt.



18 HACHA DE AZZATIR

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.

Antes de la tirada: Se puede gastar 1 ficha de Dwurt para causar 2 de Daño adicional durante el paso de ataque del Héroe.



18 PODER FORJADO

Sincronización: Efecto Permanente.

Se gasta una ficha de Dwurt para usar uno de los siguientes efectos:

- ◆ **Durante o fuera del Combate:** Se añade 4 a cualquier Tirada de Héroe.
- ◆ **Después de la Tirada de Ataque del Monstruo:** Se resta 4 del Valor de Combate del Monstruo.
- ◆ **Fuera del Combate:** Se recibe 1 Punto de Movimiento.



21 PLEGARIA DE AZZATIR

Sincronización: Fuera del Combate.

Se paga 2 de Oro para recibir 1 de Reputación.



21 BALLESTA PESADA

Sincronización: Primer Ataque.

Antes de la tirada: Se puede gastar 1 ficha de Dwurt para añadir 4 al Valor de Combate. Además, en el siguiente ataque del Monstruo en este Combate se resta 3 del Valor de Combate del Monstruo.



25 POSTURA DE GUMRAN

Sincronización: Efecto Permanente.

Se resta 2 de cada Valor de Combate de Monstruo de cada Ronda de Combate.



30 MARTILLO DE BATALLA

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.

Antes de la tirada: Se puede gastar 1 ficha de Dwurt para causar 1 de Daño adicional durante el paso de ataque del Héroe.



35 ESCUDO DE GROMIR

Sincronización: Después de la Tirada de Ataque del Monstruo.

Se pueden gastar 2 fichas de Dwurt para añadir 3 a la reducción de Heridas sufridas (para una reducción total de 4, tal y como se explica a continuación).

Se reduce en 1 las Heridas sufridas. Además, en el siguiente ataque del Héroe en este Combate se resta 2 del Valor de Combate del Héroe.



40 APLASTACRÁNEOS

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.

Antes de la tirada: Se puede gastar 1 ficha de Dwurt para causar 3 de Daño adicional durante el paso de ataque del Héroe.

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



TAESIRI

FILO OSCURO LOSETA INICIAL

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



6 MARCHA SERENA

Sincronización: Fuera del Combate.
Se reciben 2 Puntos de Movimiento.



ELAEGRIS LOSETA INICIAL

Sincronización: Fuera del Combate.

Se roba 1 carta de Plata.



6 LETARGO

Sincronización: Efecto Permanente.

Letargo tiene un espacio para Esencia de Fuego y otro para Esencia de Aire. Se pueden poner las Esencias correspondientes cuando se quiera.



Nota para Modo Solitario / Modo Cooperativo: No se añade una carta de Plata a la provisión de Plata.

VARITA DE ESCARCHA LOSETA INICIAL

Sincronización: Después de la Tirada de Ataque del Monstruo.

Se resta 4 del Valor de Combate del Monstruo.



Por cada tipo de Esencia colocada en la loseta de Letargo, el Poder Elemental correspondiente deja de afectar al Héroe: se ignoran todos los efectos que tendrían en condiciones normales.

La Esencia no se puede quitar una vez que se ha colocado. Pero si se quita Letargo del Tablero de Héroe (por la razón que sea), todas las Esencias que tuviera se devuelven inmediatamente a la reserva.

Las Esencias puestas en Letargo no tienen valor para la Puntuación Final.

2 LAZO OSCURO

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque del Monstruo.

En el siguiente ataque del Héroe de este Combate, y en función del Valor de Combate final del Monstruo, se suma el valor correspondiente al Valor de Combate del Héroe.



2 CONOCIMIENTO ANCESTRAL

Sincronización: Fuera del Combate.

Hacer una Tirada de Héroe: En función de su valor, se toma la ficha de Acción representada y se coloca en el espacio correspondiente del Tablero de Héroe (o incluso en el 4º espacio, si así se desea):

- Si el Valor Final está entre 7-10, se coge la ficha de Acción Minería.
- Si el Valor Final es 11 o más, se coge la ficha de Acción Comercio.



2 LÁTIGO GÉLIDO

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



Nota: No se puede usar Conocimiento Ancestral si ya se tienen fichas de Acción en los 4 espacios para acciones.

4 LIBRO DE PODER

Sincronización: Efecto Permanente.

Siempre que se derrote a un Monstruo (incluso si era un Saboteador, Cómplice, Demonio Volcánico, etc.), se coloca una ficha de Héroe sobre la loseta de Libro de Poder. Se pueden gastar estas fichas de Héroe para conseguir uno de los efectos siguientes:

- Se gastan 2 fichas de Héroe para añadir 3 a cualquier Tirada de Héroe. Además, si se usan durante el Combate y después de la Tirada de Ataque de Héroe, se inflige 1 de Daño adicional.
- Si se está en Combate, después de la Tirada de Ataque de Héroe, se gastan 3 fichas de Héroe para infligir 4 de Daño adicional.



2 ELEMENTALISTA

Sincronización: Fuera del Combate.

Elementalista tiene un espacio para cada tipo de Esencia Elemental. Se pueden poner las Esencias correspondientes cuando se quiera.

Se puede usar Elementalista para teletransportarse a cualquier hexágono que contenga un Elemental que se corresponda con la Esencia que hay en la loseta.

La Esencia no se puede quitar una vez que se ha colocado. Pero si se quita Elementalista del Tablero de Héroe (por la razón que sea), todas las Esencias que tuviera se devuelven inmediatamente a la reserva.

Las Esencias puestas en Elementalista no tienen valor para la Puntuación Final.



4 FLECHA GÉLIDA

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



12 VENTISCA

Sincronización: Primer Ataque.

Además, el Monstruo atacado debe descartarse de 1 ficha de Gaar (de la reserva del Monstruo, no de la reserva del Héroe que lo controla).



12

ELAEMORFOSIS SOLO SE USA EN MODO SOLITARIO/ COOPERATIVO Y EN PARTIDAS DE 2 JUGADORES

Sincronización: Fuera del Combate.

Se descartan 2 cartas de Plata (y no cuatro) para ganar 1 carta de Oro.

Nota para Modo Solitario / Modo Cooperativo: No se añade una carta de Oro a la provisión de Oro.



12

LAZO DE ALMAS SOLO SE USA EN PARTIDAS DE 3-4 JUGADORES

Sincronización: Preparación del Combate, después de que se haya determinado el jugador del Monstruo.

El jugador se convierte en el jugador del Monstruo.

Se reduce la Salud en 6 y se roba una carta de Oro. Incluso si esto hace que muera el Héroe, se sigue controlando el Monstruo y se mantiene la carta de Oro.

Si Taesiri muere debido a estas Heridas, se sigue como si la muerte hubiera pasado fuera del Combate (Reglamento, página 25).

La carta de Control que se reveló para determinar al jugador del Monstruo se añade al mazo de Control, que se vuelve a barajar (no se descarta).

Si un jugador se hace con el control del Monstruo mediante una carta de Control de su mano, esa carta vuelve a su mano cuando se usa Lazo de Almas.



15

SANACIÓN MENOR

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.



15

LANZA GÉLIDA

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



18

ARCO GÉLIDO

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



18

ANATEMA

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque del Monstruo.

Se resta 3 del Valor de Combate del Monstruo y se reduce en 1 las Heridas que sufre el Héroe.



21

DAGA RITUAL

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.

Según sea el Valor de Combate final del Héroe, se roba una carta de Plata. Además, el Héroe se sana el valor correspondiente.



Nota para Modo Solitario / Modo Cooperativo: No se añade una carta de Plata a la provisión de Plata.

21

MAESTRÍA CON LAS GEMAS

Sincronización: Fuera del Combate.

Se puede colocar cualquier tipo de Gema en cualquier tipo de espacio para Gema del Equipo.

Ejemplo: Se puede colocar una Gema Rubí en un espacio para una Gema Zafiro.



25

GARRA OSCURA

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque del Monstruo.

Garra Oscura es una Capacidad de Combate que se usa durante la Fase de Ataque del Monstruo (no durante la del Héroe).

Se causa Daño de manera simultánea cuando el Monstruo inflige Heridas al Héroe, en función del Valor de Combate final del Monstruo. Esto puede suponer que tanto el Héroe como el Monstruo mueran a la vez. Se siguen todos los pasos tanto de la muerte del Monstruo, como de la muerte del Héroe en Combate.

Cuidado: Si ni el Monstruo ni el Héroe son derrotados, la siguiente Fase de Ataque del Héroe se omite completamente. Se continúa con la siguiente Ronda de Combate, como de costumbre.

Nota: Si el jugador del Monstruo usa algún efecto de las cartas de Oro o de Plata que afecte al jugador del Héroe (Maldición, Mejora o Golpe Poderoso), se aplican sus efectos en el siguiente ataque del Héroe en este Combate.



30

SILENCIO

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque de Héroe.

El jugador del Monstruo no puede usar fichas de Gaar o fichas de Caos (para jugar cartas de Oro o de Plata) durante el siguiente ataque del Monstruo de este Combate.



35

TORMENTA GÉLIDA

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



40

OFRENDA OSCURA

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque del Monstruo.

Ofrenda Oscura es una Capacidad de Combate que se usa durante la Fase de Ataque del Monstruo (no durante la del Héroe).

Se causa Daño de manera simultánea cuando el Monstruo inflige Heridas al Héroe, en función del Valor de Combate final del Monstruo. Significa que el Monstruo es derrotado (sin importar cuánto Daño haya sufrido hasta este momento). Esto puede suponer que tanto el Héroe como el Monstruo mueran a la vez. Se siguen todos los pasos tanto de la muerte del Monstruo, como de la muerte del Héroe en Combate.

Cuidado: Si ni el Monstruo ni el Héroe son derrotados, la siguiente Fase de Ataque del Héroe se omite completamente. Se continúa con la siguiente Ronda de Combate, como de costumbre.



Notas:

Si el jugador del Monstruo usa algún efecto de las cartas de Oro o de Plata que afecte al jugador del Héroe (Maldición, Mejora o Golpe Poderoso), se aplican sus efectos en el siguiente ataque del Héroe en este Combate.

Si el Monstruo muere por el efecto , se procede como si el Monstruo hubiera muerto de manera normal, por sufrir Daño.



OBJETOS DE ALMACENAMIENTO ESPECIAL

Hay Objetos que permiten almacenar en un espacio de Bolsa más Objetos de un tipo determinado.

Los Objetos de Almacenamiento Especial se ponen en una de las Bolsas disponibles y ocupan ese espacio, de la manera habitual. Pero proporcionan almacenamiento adicional (como espacios virtuales) al lado del Objeto de Almacenamiento.

CAJA DE POCIONES

Una Caja de Pociones tiene 3 espacios virtuales. Cada espacio puede almacenar una Poción, Gaar, Dwurt, Gema o Esencia.



CAJA DE PERGAMINOS

Una Caja de Pergaminos tiene 3 espacios virtuales. Cada espacio puede almacenar un Pergamino, Gaar, Dwurt, Gema o Esencia.



PETATE

Un Petate tiene 2 espacios virtuales. Cada espacio puede almacenar un Objeto, de cualquier tipo.



Si se pone un Petate dentro de un Petate, se pierde su función y no ofrece espacios virtuales de almacenamiento. Las Cajas de Pergaminos y de Pociones se pueden usar como se ha explicado antes, incluso si van dentro de un Petate.



PERGAMINOS Y POCIONES

Los Pergaminos y las Pociones son Objetos de un solo uso. Se pueden usar nada más conseguirse o almacenarse para usarlos más adelante. Para usar un Pergamino o una Poción y ganar su efecto, hay que descartar la loseta en la pila de losetas correspondiente.

En las losetas de Poción y Pergamino se puede encontrar:

1. Ilustración
2. Efecto
3. Icono de Sincronización
4. Precio de compra y venta

Importante: Los Pergaminos y las Pociones que no tengan un icono de Sincronización solo se pueden usar fuera del Combate.



PERGAMINOS

PERGAMINO DE TELETRANSPORTE

Sincronización: Fuera del Combate

Ofrece un Teletransporte hasta un hexágono, a una distancia de hasta el número de hexágonos que se indiquen (ver Reglamento, página 13).



PERGAMINO DE MEJORA

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque de Héroe

Según sea el Valor de Combate final del Héroe, se causa Daño adicional de la manera en que se indica.



PERGAMINO DE CULMINACIÓN

Sincronización: En cualquier momento

Se gana 1 ficha de Gaar por cada una que muestre el pergamino.



PERGAMINO DE CONCENTRACIÓN

Sincronización: Después de cualquier Tirada de Héroe

Se añade a la tirada el valor que se muestra.



PERGAMINO DE SANACIÓN

Sincronización: Fuera del Combate / Fase de Sanación del Héroe

El Héroe se sana la cantidad indicada.



POCIONES

POCIÓN DE OSCURIDAD

Sincronización: Fuera del Combate

Se roba 1 carta de Oro.



POCIÓN DE MOVIMIENTO

Sincronización: Fuera del Combate

Se reciben 2 Puntos de Movimiento.



POCIÓN DE AUGURIO

Sincronización: Fuera del Combate

Se escoge una de las siguientes opciones:

- ◆ Se recibe 1 Punto de Movimiento.
- ◆ Se mira, en secreto, las dos primeras cartas de uno de los mazos de Monstruo y, después, se vuelven a poner (en el orden que se quiera), bien en la parte superior o inferior del mazo. También se puede poner una carta en la parte superior y otra en la inferior.



POCIÓN DE INVISIBILIDAD

Sincronización: Fuera del Combate

Se reciben 2 Puntos de Movimiento.

Durante este turno se puede mover a través de hexágonos que contengan Monstruos, o acabar el movimiento en ellos, sin tener que realizar una Acción Combate.



Este efecto termina en cuanto se realiza cualquier otra acción o Acción Gratuita.

Pero para realizar la acción o Acción Gratuita en el hexágono, este debe estar liberado, como de costumbre.

Ejemplo: Si se usa la Poción de Invisibilidad para moverse a un Lugar de Comercio con un Monstruo, no se podrá realizar la Acción Comercio hasta que el hexágono esté liberado.

Si se termina el turno en un hexágono con un Monstruo sin derrotar, al principio del siguiente turno habrá que hacer una de las dos cosas siguientes (antes de hacer nada más):

- ◆ Realizar una Acción Combate.
- ◆ Volver a usar una Poción de Invisibilidad o, si se juega con Keleia, usar la Capacidad Sombra o Sigilo para salir del hexágono.

POCIÓN DE SABIDURÍA

Sincronización: Fuera del Combate

Se escoge cualquiera de las losetas de Héroe que se descartaron al desvelar. Se ponen al lado del Tablero de Héroe, con el resto de losetas de Héroe desveladas. A partir de este momento, la Capacidad, Arma o Escudo se puede entrenar o comprar con normalidad.



POCIÓN DE PODER

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque de Héroe

Se añade 2 al Valor de Combate del Héroe y se causa 2 de Daño adicional.



POCIÓN DE SANACIÓN

Sincronización: Fuera del Combate / Fase de Sanación del Héroe

El Héroe se sana la cantidad indicada.



POCIÓN DE REABASTECIMIENTO

Sincronización: En cualquier momento

Se preparan hasta 2 Capacidades consumidas.



COFRES Y FRASCOS

Los Cofres y los Frascos son Objetos de un solo uso. Se pueden usar nada más conseguirse o almacenarse en una Bolsa, para usarlos más adelante. Para usar un Cofre o un Frasco y ganar las Gemas o Esencias indicadas, hay que descartar la loseta en la pila de losetas correspondiente.

En las losetas de Cofre y Frasco se puede encontrar:

1. Ilustración
2. Gemas/Esencias que se ganan
3. Precio de compra y venta



ARMADURA

Hay seis tipos de Armadura que se pueden distinguir por el color de fondo (y la ilustración):

- ◆ Cuero (fondo verde)
- ◆ Malla (fondo rojo)
- ◆ Placas (fondo azul)
- ◆ Dragón (fondo amarillo)
- ◆ Krak (fondo púrpura)
- ◆ Arcoíris (fondo verde azulado)



Cuero



Malla



Placas



Dragón



Krak



Arcoíris

Cada tipo de Armadura consta de cinco piezas:



Casco



Peto



Grebas



Botas



Guanteletes

Además de un precio de compra y venta, en las losetas de Armadura se puede encontrar lo siguiente:

1. Efectos Uno por Ronda (Vagoneta, Movimiento, Sanación, Trébol, Daño, Teletransporte)
2. Efectos Permanentes (Salud del Héroe, Bolsa)
3. Uno o más espacios para Gemas



JOYAS

En el juego hay dos tipos de Joyas: Anillos y Amuletos.

ANILLOS

Además de un precio de compra y venta, uno o más espacios de Gemas y la ilustración, en las losetas de Anillo se puede encontrar lo siguiente:

1. Icono de Sincronización
2. Efectos Uno por Ronda
3. Efectos Permanentes



- ◆ Colocar y poner en él Gemas (si tiene espacios para Gemas).
- ◆ Disfrutar de su efecto Permanente.

Además de un precio de compra y venta, icono de Conjunto de Armadura con un efecto Uno por Ronda y la ilustración, en las losetas de Amuleto se puede encontrar lo siguiente:

1. Espacio para Gema
2. Icono de Sincronización
3. Efecto Permanente



AMULETOS

Solo se puede usar el efecto Uno por Ronda que hay bajo el icono del conjunto de Armadura si el Héroe tiene el Conjunto de Armadura necesario.

Sin importar si se tiene el Conjunto de Armadura o no, con un Amuleto se puede hacer lo siguiente:

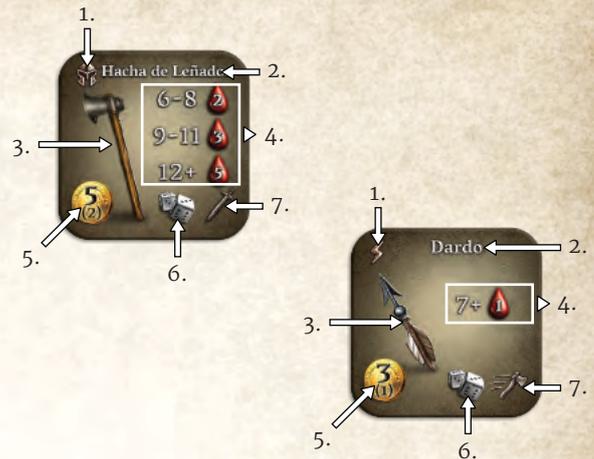
- ◆ Equiparse con él.



ARMAS

Las Armas son los Objetos del Equipo que se usan en Combate. Se pueden poner en el espacio de Héroe con un icono de Espada o de Hacha; también se pueden guardar en una Bolsa. En una loseta de Arma se puede encontrar lo siguiente:

1. Icono de Sincronización
2. Nombre
3. Ilustración
4. Intervalos de ataque
5. Precio de compra y venta
6. Símbolo de dado
7. Icono de Hacha o de Espada.



RECURSOS NATURALES

Hay hexágonos que muestran diferentes terrenos (Montañas, Lagos y Cuevas) y que proporcionan los Recursos Naturales correspondientes a los terrenos.

Nota: Cuando se vende Euthio en Bruto y se escoge la opción de la derecha de la barra, se pueden escoger 3 Gemas diferentes (a excepción de Diamante y Piedra Demoniaca).

Recursos Naturales de Montaña



Recursos Naturales de Lago



Recursos Naturales de Cueva



GEMAS

RUBÍ

Sincronización: Efecto Permanente
Aumenta en 1 la Salud y la Salud Máxima.



AMATISTA

Sincronización: Efecto Permanente
Añade 1 a los modificadores de Bolsa.



ESMERALDA

Sincronización: Después de cualquier Tirada de Héroe
Añade 1 a la Tirada de Héroe.



ÓNIX

Sincronización: Durante una Acción Minería
Se roban 3 losetas de Recursos Naturales en lugar de 1. Se escoge la que se quiera y se descartan las otras 2.



ZAFIRO

Sincronización: Fuera del Combate
Se recibe 1 Punto de Movimiento.



ÓPALO

Sincronización: Fuera del Combate / Fase de Sanación del Héroe
Sana 1.



DIAMANTE

Sincronización: Fuera del Combate / Fase de Sanación del Héroe

Sanación de 2.



PIEDRA DEMONÍACA

Sincronización: Fuera del Combate

Se roba una Carta de Oro.



ESENCIAS

ESENCIA DE AIRE

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque del Monstruo

El jugador del Monstruo solo podrá tirar y usar 1 dado durante el resto del Combate.

Usar más de una Esencia de Aire no tiene efecto.

Nota: Si un hexágono está influido por el Poder Elemental de Aire, el jugador del Monstruo ignora sus efectos en el dado que le queda.



ESENCIA DE AGUA

Sincronización: Fuera del Combate / Fase de Sanación del Héroe

Sanación de 4.

ESENCIA DE FUEGO

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque de Héroe

Inflige 3 de Daño adicional.



ESENCIA DE TIERRA

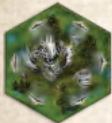
Sincronización: Después de cualquier Tirada de Héroe

Se añade 8 a la Tirada de Héroe.



ELEMENTALES

En el juego hay cuatro tipos de elementales:



Aire



Tierra



Agua



Fuego

En las cartas de Elemental se puede encontrar:

1. Ilustración
2. Poder Elemental
3. Intervalos de Confrontación y efectos



PODERES ELEMENTALES

Si un hexágono está influido por más de un Elemental del mismo tipo, solo se aplica una instancia del Poder Elemental.

PODER AIRE



Si se hace una tirada de dados (da igual si durante o fuera del Combate) en un hexágono influido por el Poder Aire y los dados tienen valores diferentes, se gira el que tenga el valor más alto para mostrar la cara opuesta. Si los dos dados han sacado lo mismo, este efecto no hace nada.

Ejemplo: El jugador saca un 4 y un 5. Hay que dar la vuelta al dado que ha sacado 5, así que ahora muestra la cara opuesta: 2.

PODER TIERRA



Si se hace una tirada de dados (da igual si durante o fuera del Combate) en un hexágono influido por el Poder Tierra, se añade 2 al Valor Final.

Nota: Si un hexágono está influido tanto por el Poder Aire como por el Poder Tierra, primero se aplica el Poder Aire.

PODER AGUA



Si se mueve hasta un hexágono influido por el Poder Agua o se revela una loseta de Mapa que haga que el hexágono en el que se está pase a estar influido por el Poder Agua, el Héroe se sana 2 Heridas.

Excepción: Si un hexágono está influido por el Poder Agua y el Poder Fuego, los efectos se cancelan.

PODER FUEGO



Si se mueve hasta un hexágono influido por el Poder Fuego o se revela una loseta de Mapa que haga que el hexágono en el que se está pase a estar influido por el Poder Fuego, se sufren 2 Heridas.

Excepción: Si un hexágono está influido por el Poder Agua y el Poder Fuego, los efectos se cancelan.

Si el Héroe muere debido a las Heridas sufridas, se siguen los pasos de muerte y resurrección fuera del Combate, como de costumbre (ver Reglamento, página 25).

CONFRONTACIÓN

ELEMENTAL DE AIRE

Primera casilla: Se sufren 3 Heridas. Si el Héroe no muere, recibe 2 de Oro y 1 ficha de Gaar. Después se puede teletransportar hasta a 2 hexágonos de distancia.

Segunda casilla: Se sufren 2 Heridas. Si el Héroe no muere, recibe un Tesoro de nivel 2 y 1 ficha de Gaar. Después se puede teletransportar hasta a 2 hexágonos de distancia.

Tercera casilla: Se roba un Tesoro de nivel 2 y se recibe 1 Esencia de Aire.



ELEMENTAL DE TIERRA

Primera casilla: Se roban 2 losetas de Recurso de Montaña. Se escoge la que se quiera y se descarta la otra.

Segunda casilla: Se roba un Tesoro de nivel 1 y se recibe una Esencia de Tierra.



ELEMENTAL DE AGUA

Primera casilla: Se roba un Tesoro de nivel 1 y se recibe 1 Esencia de Agua.

Segunda casilla: Se roban dos Tesoros de nivel 2 y se curan 2 Heridas.

Tercera casilla: Se roba un Tesoro de nivel 1, se recibe 1 Esencia de Agua y se curan 12 Heridas.



ELEMENTAL DE FUEGO

Primera casilla: Se sufren 5 Heridas. Si el Héroe no muere, se roba un Tesoro de nivel 3 y se recibe 1 Piedra Demoníaca.

Segunda casilla: Se sufren 3 Heridas. Si el Héroe no muere, se roba un Tesoro de nivel 3 y se recibe 1 Esencia de Fuego.

Tercera casilla: Se sufre 1 Heridas. Si el Héroe no muere, recibe 1 de Esencia de Fuego y 1 Diamante.



CARTAS DE ORO Y PLATA

CARTAS DE PLATA

CONTROL MENTAL

Sincronización: Después de la Tirada de Ataque del Monstruo

Primera casilla: Se añade 5 al Valor de Combate del Monstruo.

Segunda casilla: Se añade 3 al Valor de Combate del Monstruo. Además, el jugador del Monstruo recibe (roba) 1 ficha de Gaar del jugador del Héroe. Se añade a la reserva del Monstruo.



Nota sobre Dwurt: Si el jugador del Héroe está jugando con Skoldur y tiene fichas de Dwurt y de Gaar, se destruye la ficha de Dwurt, no se toma la ficha de Gaar.

SUPERACIÓN

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque del Monstruo

Primera casilla: Si el Valor de Combate final del Monstruo es 6 o más, se inflige 1 Herida adicional.

Segunda casilla: Todas las Tiradas de Héroe quedan reducidas en 2 durante el paso A de la siguiente Fase de Ataque del Monstruo de este Combate. Si el Valor de Combate final del Monstruo es 8 o más, se infligen 2 Heridas adicionales.



MALDICIÓN

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque de Héroe

Primera casilla: Todas las Tiradas de Héroe quedan reducidas en 3 durante el paso A de la siguiente Fase de Ataque del Monstruo de este Combate.

Segunda casilla: Todas las Tiradas de Héroe quedan reducidas en 4 durante el paso A de la siguiente Fase de Ataque del Monstruo de este Combate. Además, el Daño infligido por el Héroe se reduce en 1.



Notas:

Maldición no se puede jugar durante un Primer Ataque.

Maldición se debe jugar como el primer efecto del paso Antes de la Tirada de Ataque de Héroe.

CARTAS DE ORO

CONTROL DE ALMAS

Sincronización: Antes o después de la Tirada de Ataque del Monstruo

Primera casilla: Se coge una ficha de Caos, se roba una carta de Plata y se añade 3 al Valor de Combate del Monstruo.

Segunda casilla: Se cogen dos fichas de Caos, se roba una carta de Oro y se añade 5 al Valor de Combate del Monstruo.

Tercera casilla: Se cogen dos fichas de Caos, se roban 2 cartas de Oro y se añade 8 al Valor de Combate del Monstruo.



Efecto En Curso: El jugador del Monstruo puede, hasta el final del Combate, escoger usar las fichas de Gaar del Monstruo contra el Héroe (no solo para sus propias tiradas). Por cada ficha de Gaar gastada el jugador del Monstruo vuelve a tirar uno de los dados del Héroe y resta 2 del Valor Final de esa tirada. El jugador del Monstruo puede hacer esto tantas veces como quiera (hasta quedarse sin fichas de Gaar).



Efecto En Curso - Modo Solitario/ Cooperativo:
Se añade 2 al Valor de Combate del Monstruo durante el resto del Combate.

GOLPE PODEROSO

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque del Monstruo

Primera casilla: Inflige 2 Heridas adicionales. Todas las Tiradas de Héroe quedan reducidas en 2 durante el paso A de la siguiente Fase de Ataque del Monstruo de este Combate.

Segunda casilla: El jugador del Monstruo destruye 2 fichas de Gaar del jugador del Héroe (se descartan). Si el Valor de Combate final del Monstruo es 5 o más, se infligen 4 Heridas adicionales.



Nota sobre Dwurt: Si el jugador del Héroe está jugando con Skoldur y tiene fichas de Dwurt y de Gaar, se destruye la ficha de Dwurt, no las fichas de Gaar.

Tercera casilla: Si el Valor de Combate final del Monstruo es 3 o más, se infligen 8 Heridas adicionales.

SANACIÓN

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque del Monstruo

Primera casilla: El Monstruo se sana 1 Herida inmediatamente. Además, se añade 2 al Valor de Combate del Monstruo.

Segunda casilla: El Monstruo se sana 3 Heridas inmediatamente.

Tercera casilla: El Monstruo se sana 5 Heridas inmediatamente. Además, se añade 4 al Valor de Combate del Monstruo.

Efecto En Curso: A partir de la siguiente Ronda de Combate el Monstruo se sana en 1 al principio de cada Fase de Ataque del Monstruo.

Si se juegan más cartas de Sanación, el efecto En Curso no se ve afectado. Esto quiere decir que el Monstruo solo se cura 1 por cada fase, sin importar cuántas cartas de Sanación se jueguen.



MISIONES - ENCUENTROS

Para completar la Misión que aparece en una carta de Encuentro, el Héroe debe estar en el hexágono de Encuentro correspondiente. Después, si se cumplen los requisitos indicados en la carta, y como Acción Gratuita, se puede elegir completar la Misión. Si se hace, se gana la Recompensa indicada en la carta y se mantiene la carta de Encuentro, boca abajo, cerca del Tablero de Héroe (para la Puntuación Final).



Los jugadores consiguen Recompensas en función de lo que indique el cuadro de Recompensas:

- ◆ Si a la izquierda de una Recompensa está escrito «Cada ficha de Héroe», significa que todos los jugadores que tengan una ficha de Héroe en la carta de Encuentro reciben la recompensa, una vez por cada ficha de Héroe que tengan en la carta.
- ◆ Si a la izquierda de una Recompensa está escrito «Todos los Héroes», significa que, cuando se completa, todos los jugadores (incluyendo al que cumple la Misión) reciben el efecto indicado.
- ◆ Si a la izquierda de una Recompensa está escrito «Completada» o si no hay nada escrito (por ejemplo, si la Recompensa solo muestra símbolos), significa que solo recibe la Recompensa el jugador que ha cumplido la Misión.

ENCUENTROS - CAPÍTULO I

EMISARIO



Cada vez que se libere un hexágono a petición de la carta de Encuentro (por ejemplo, si se derrota a un Monstruo en la ubicación indicada), el jugador que lo haya hecho coloca una ficha de Héroe en la carta de Encuentro.

Nota: En esta carta de Encuentro se pueden poner varias fichas del mismo Héroe.

Para completarla: Se debe tener una ficha de Héroe en la carta de Encuentro.



Para completarla: Hay que descartarse de 1 de las pociones indicadas, por ejemplo, cualquiera excepto una Poción de Sanación.



Para completarla: Hay que descartar 1 de las Gemas indicadas.



Para completarla: Hay que descartar 2 Pociones de Sanación (iguales o diferentes).

CAZADOR



Para completarla: Se descarta 1 de los Trofeos indicados en la carta de Encuentro.

Aclaración sobre la Recompensa: Se roban 2 losetas de Recompensa de Cazador. Se escoge la que se quiera y se descarta la otra. Además, se gana 1 de Reputación.

SACERDOTE



Cada vez que se lleven Suministros a una de las ubicaciones indicadas en la carta de Encuentro, el jugador que lo ha hecho coloca una de las fichas de Héroe en la carta de Encuentro.

Conseguir loseta de Suministros: Si un Héroe está en un hexágono en el que aparezca un Sacerdote, puede usar una Acción Gratuita para coger una loseta de Suministros. Se coloca bocarrriba en una de las Bolsas (de manera que muestre el

modificador -1 a Bolsa). Este modificador de -1 a Bolsas se aplica incluso cuando la loseta de Suministros está en una Bolsa (a diferencia de lo que pasa con el Equipo). Para representar esto se coloca una loseta de Bolsa Gris en una de las otras Bolsas. A la hora de la verdad, la loseta de Suministros ocupa 2 Bolsas cuando está bocarrriba.



Bocarrriba



Bocabajo

Se pueden llevar varias losetas de Suministros al mismo tiempo y realizar varias Acciones Gratuitas sobre ellas, pero hay que tener el espacio para almacenarlas.

Las losetas de Suministros no son infinitas. Si se acaban, pero se quiere conseguir una, habrá que esperar a que alguna sea devuelta a la reserva.

Para llevar Suministros se llevan a cabo los pasos siguientes:

1. Se mueve al Héroe hasta el hexágono indicado (que se muestra en la carta de Encuentro).
2. Se da la vuelta a la loseta de Suministros del Tablero de Héroe, para que muestre la ilustración gris de una caja vacía. El modificador de -1 a Bolsas deja de aplicarse, así que se devuelve la loseta de Bolsa Gris a la reserva.
3. Se coloca 1 ficha de Héroe en la carta de Encuentro.
4. Se vuelve al hexágono del Sacerdote y se devuelve la loseta de Suministros a la reserva, bocarrriba.

Nota: En esta carta de Encuentro se pueden poner varias fichas del mismo Héroe.

Para completarla: Se debe tener una ficha de Héroe en la carta de Encuentro.

Esta Misión tiene algo especial: En el Encuentro con el Sacerdote solo se revela 1 carta de Encuentro (en lugar de 2).

Notas:

Si se tiene más de una loseta de Suministros bocarrriba en la Bolsa cuando la Misión se completa, se puede elegir devolverlas directamente a la reserva o conservarlas para futuras Misiones del Sacerdote.

Si se tiene una o más losetas de Suministros bocabajo en la Bolsa cuando la Misión se completa, se devuelven a la reserva.

SUPERVIVIENTES



Para completarla: Se descartan dos Trofeos de Monstruo de nivel 1.

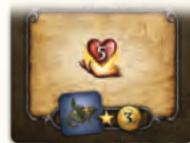
Nota: Se pueden descartar cartas de Monstruo de Élite de nivel 1 en lugar de cartas de Monstruo de nivel 1.



Para completarla: Se paga 6 de Oro (que se devuelven a la reserva).



Para completarla: Descartar cualquier cantidad de Armas y Escudos (con los que se esté equipado, o no), que tengan un valor de compra total combinado de 5 o más de Oro.



Para completarla: Se descarta cualquier cantidad de efectos de Sanación (Objetos y Capacidades) que tengan una capacidad de Sanación combinada de 5 (o más). El Héroe no se sana Heridas con estos efectos.

Toda la Sanación se debe proporcionar a la vez.

Si a la hora de cumplir esta Misión se sana más de 5, la parte sobrante no se usa para curar al Héroe.

Ejemplo: Aél usa Tratamiento para sanar 3 Heridas y después descarta un Pergamino de Sanación para sanar otras 3 Heridas. La Sanación total es de 6. Aél completa la Misión, pero recupera cero de Salud.



Hay que derrotar al Cómplice en los Alquimistas o al Saboteador en los Mercaderes para poner fichas de Héroe en la carta de Encuentro.

Nota: Si una carta de Encuentro de Supervivientes ya tiene la ficha de Héroe de un Héroe, no se puede volver a luchar contra el Cómplice o el Saboteador.

Para luchar contra el Cómplice/Saboteador el Héroe debe estar en el hexágono del Lugar de Comercio necesario (el que muestre la carta de Encuentro). Una vez allí, deberá elegir realizar una Acción Combate.

Si durante este Combate se derrota al Cómplice/Saboteador, se gana la Recompensa del dorso de la carta. Después se pone una de las fichas de Héroe en la carta de Encuentro. No se puede luchar dos veces contra el Cómplice/Saboteador.

Si no se consigue derrotar al Cómplice/Saboteador en el combate, se siguen los pasos de muerte y resurrección durante el Combate, como de costumbre (ver Reglamento, página 25).

Nota: Si se derrota al Cómplice/Saboteador, no se puede coger su carta como Trofeo.

Para completarla: Se debe tener una ficha de Héroe en la carta de Encuentro.

ENCUENTROS - CAPÍTULO II

HERRERO



Para completarla: Se descarta 1 de los Recursos Naturales indicados.

DRUIDA



Para completarla: Se descarta 1 de las Esencias indicadas.



Para completarla: Se descartan 2 fichas de Gaar.

ARMERO



Para completarla: Se descarta 1 de los Recursos Naturales indicados.

Aclaración sobre la Recompensa: Se roban 2 losetas de Recompensa del Armero, se escoge la que se quiera conservar y se descarta la otra. Además, se gana 1 de Reputación.

ENCUENTROS - CAPÍTULO III

ENANO



Para completarla: Se descarta 1 de los Recursos Naturales indicados.



Para completarla: Se descarta el Recurso Natural indicado o las dos Gemas indicadas.

SEÑOR



Nada más revelarse la carta de Encuentro de Señor, se busca la carta de Personaje correspondiente (como se indica en los requisitos de la Misión) y se coloca, bocarriba, al lado de la carta de Encuentro.

Para poner una de las fichas de Héroe en la carta de Encuentro hay que interactuar con el Personaje (mediante la carta de Personaje correspondiente).

Nota: Si ya se ha puesto una ficha de Héroe en una carta de Encuentro de Señor, no se puede volver a interactuar con ese Personaje.

Para interactuar con un Personaje hay que completar los pasos siguientes:

1. El Héroe debe estar en el hexágono indicado en la carta de Encuentro.
2. Se tiran dos dados. Esto no es una Tirada de Héroe y **no se puede modificar** la tirada, de ninguna manera. Los Poderes Elementales sí pueden afectar a la tirada, como si fuera una Tirada de Héroe.
3. Según el Valor Final de la tirada, se ganará la Recompensa indicada, que aparece a la derecha de la carta de Personaje. Si en la carta de Personaje aparecen Heridas o pérdida de Oro (a la izquierda de la Recompensa correspondiente), antes de conseguir la Recompensa hay que sufrir las Heridas y/o la pérdida de Oro.
4. Se coloca una de las fichas de Héroe en la carta de Encuentro.

Para completarla: Se debe tener una ficha de Héroe en la carta de Encuentro.

1. **Prisionero**
Hexágono requerido para interactuar con el Personaje: El Héroe debe estar en el hexágono que acaba de liberar y que contenía originalmente al Monstruo de nivel 2 (o Monstruo de Élite de nivel 2).



2. **Espía**
Hexágono requerido para interactuar con el Personaje: El Héroe debe estar en las Torres Matadragones (en el centro de la loseta Especial).



En la segunda casilla hay que escoger una de las opciones siguientes:

- ♦ Pagar 2 de Oro (que se devuelven a la reserva).
- ♦ Sufrir 2 Heridas.

Si un Héroe muere al interactuar con el Espía, no recibe la Recompensa de la carta de Personaje y tampoco pone su ficha de Héroe en la carta de Encuentro. Después de morir, se siguen los pasos de muerte y resurrección fuera del Combate, como de costumbre (ver Reglamento, página 25).

3. Homicida

Hexágono requerido para interactuar con el Personaje: El Héroe debe estar en un hexágono de Tesoro del nivel indicado y debe tener al menos la Salud mostrada.



4. Ratero

Hexágono requerido para interactuar con el Personaje: El Héroe debe estar en el hexágono de Minería indicado y debe tener, al menos, la cantidad de Oro que se muestra.



Nota: No se paga el Oro que indica la carta de Encuentro, solo hace falta disponer de él cuando se entra en el hexágono de Minería. Pero sí habrá que pagar el Oro si así lo requiere la carta de Personaje.

MERCENARIOS



Aclaración sobre la Recompensa: Se gana la Reputación indicada. A continuación, se escoge un hexágono no liberado que tenga un Monstruo de nivel 2 (no un Monstruo de Élite de nivel 2) y se pone la ficha apropiada en el hexágono (de Héroe, de Comercio o 2 fichas de Interacción). Se gana el Botín del hexágono. El hexágono pasa a considerarse liberado hasta el final de la partida.

Notas:

Si en el hexágono liberado hay Tesoro, se roba la loseta de Tesoro correspondiente.

Si el hexágono liberado se menciona en la carta de Encuentro de Emisario, se pone la ficha de Héroe en la carta de Encuentro de Emisario.

Si el hexágono liberado es un hexágono de Minería, no se roba una loseta de Recurso Natural. Para hacerlo hay que realizar una Acción Minería en el hexágono, como de costumbre.

Para completarla: Se descarta cualquier cantidad de losetas de Armadura de Cuero, que tengan un valor de compra total combinado de 6 o más de Oro.



Para completarla: Se descarta cualquier cantidad de losetas de Armadura, de cualquier tipo, que tengan un valor de compra total combinado de 7/9 o más de Oro.



Para completarla: Se descarta 1 de las piezas de Armadura que se muestran.

LADRONES



Aclaración sobre la Recompensa: Se ganan las losetas de Tesoro, Gemas y Reputación indicadas. Además, se recibe 1 ficha de Emblema. Cuando se está fuera del Combate (en cualquier momento del turno), se puede descartar una ficha de Emblema para robar. Por ejemplo, se puede coger, de manera gratuita, cualquier número de Objetos de precio de compra combinado de 6 o menos de Oro de una de las Ofertas, a elección del jugador.

Se puede gastar más de una ficha de Emblema a la vez. En ese caso se pueden robar Objetos de una Oferta cuyo precio combinado de compra llegue hasta el valor combinado de todas las fichas de Emblema usadas.



Ficha de Emblema

Ejemplo: Si se gastan 2 fichas de Emblema, se puede robar cualquier número de Objetos que tengan un precio de compra combinado de 12 de Oro o menos.

Los espacios vacíos no se reponen con losetas nuevas hasta que se decide dejar de usar fichas de Emblema de Ladrones (y sus efectos) por este turno.

Por cada ficha de Emblema usada se pierde 1 de Reputación.

Notas:

El valor sobrante de las fichas de Emblema se pierde, se tiene que usar de golpe.

Solo se puede robar de Ofertas que se correspondan con Lugares de Comercio ya revelados en el Mapa.

Ejemplo: Si no hay Alquimistas revelados en el Mapa (no importa si están liberados o no), no se puede robar nada de la Oferta de Alquimistas.

Para completarla: Descartar 1 objeto indicado (un Arma/Escudo, un Anillo o un Amuleto) y un Trofeo de Monstruo de nivel 2.



Nota: Se puede descartar una carta de Monstruo de Élite de nivel 2 en lugar de una carta de Monstruo de nivel 2.



Para completarla: Descartar cualquier loseta de Recurso de Lago y 1 Objeto indicado (un Arma/Escudo o un Anillo).

BRUJA



Para completarla: Descartar 1 de los Trofeos indicados.

LOSETAS DE RECOMPENSA DE BRUJA - AMULETOS OSCUROS (SE USAN SOLO EN PARTIDAS DE 2-4 JUGADORES)

Los Amuletos Oscuros siguen las mismas reglas que el resto de Amuletos del juego.



El límite de cartas de Oro y Plata en la mano aumenta a 7 (en lugar de 5).

Los siguientes Amuletos Oscuros solo se pueden usar si se es el jugador del Monstruo:



Al principio del Combate, se roba 1 carta de Plata adicional.



Al principio del Combate, se roba 1 ficha de Gaar adicional.



Al principio del Combate, se roba 1 ficha de Caos adicional.



El Monstruo comienza el Combate con un punto adicional de Salud. Se pone la ficha de Salud del Monstruo en la carta del Monstruo, como recordatorio.

Nota: Se puede poner una ficha de Salud del Monstruo, Caos o Gaar en la loseta (mientras esté equipado el Amuleto), para recordar usar el Amuleto Oscuro en Combate. Durante el Combate se pone la ficha al lado de la carta de Monstruo. Cuando se termina el Combate, se devuelve la ficha a la loseta de Amuleto Oscuro.

ENCUENTROS - CAPÍTULO IV

AVENTURERO



Para completarla: Se descarta la Gema o Esencia que se muestra.

Recompensa para todos los Héroes:

Se roba 1 carta de Oro.



Se sufren 3 Heridas.



Sanación de 2.



Sanación de 4.

La segunda parte de la Recompensa es solo para el jugador que completa la Misión.

Si el Héroe que completa la misión muere a consecuencia de las Heridas sufridas como parte de la Recompensa, sigue completando la Misión y gana el resto de la Recompensa. Después de morir, se siguen los pasos de muerte y resurrección fuera del Combate, como de costumbre (ver **Reglamento**, página 25).

Si otro Héroe muere a consecuencia de las Heridas sufridas como parte de la Recompensa, hay que completar los pasos siguientes:

1. El jugador que ha completado la Misión toma una ficha de Héroe del Héroe muerto y la pone en su Tablero de Héroe (en algún lugar de la ilustración del Héroe).
2. El Héroe muerto se coloca en la Iglesia.
3. Allí recupera su Salud Máxima.
4. Coge 3 fichas de Gaar.
5. Roba 1 carta de Oro.

HECHICERO



Para completarla: Se descarta 1 de los Trofeos indicados en la carta de Encuentro.



Para completarla: Se descarta 1 de Demónico en Bruto.



Para completarla: Hay que «convertirse» en un Monstruo. Para ello hay que controlar un Monstruo de nivel 3 (como jugador del Monstruo) y luchar contra otro Monstruo de nivel 3 (controlado por otro jugador, de la manera habitual). No se usa una Acción Combate.

Nota: En las reglas siguientes, cuando se habla de «jugador del Héroe» nos referimos al jugador que está completando la Misión (que se «convierte» en un Monstruo).

Antes de comenzar el Combate hay que proceder con los siguientes pasos:

- ◆ Se determina el (otro) jugador del Monstruo, de la manera habitual.
- ◆ Tanto el jugador del Monstruo como el jugador del Héroe roban cartas de Monstruo de nivel 3 y cogen las cartas de Oro y Plata, fichas de Caos y fichas de Gaar indicadas en la barra que hay debajo del nombre del Monstruo.

El Combate se desarrolla de la manera habitual, con los cambios siguientes:

- ◆ No hay Primer Ataque ni Fases de Sanación del Héroe. El jugador del Monstruo ataca el primero, como de costumbre.
- ◆ El jugador del Héroe no juega una Fase de Ataque del Héroe, sino una Fase de Ataque del Monstruo con la carta de Monstruo que se ha robado.
- ◆ Excepto por el Amuleto Oscuro (si el Héroe se ha equipado con él), los dos jugadores solo podrán usar los recursos de su Monstruo: cartas de Oro y Plata que tengan en la mano, fichas de Caos y fichas de Gaar.
- ◆ Los símbolos de Trébol que aparezcan en los efectos (del Monstruo, en cartas de Oro y de Plata) se considerarán en este Combate como símbolos de Pata de Conejo.

- ◆ La carta Maldición se puede jugar como primer efecto durante el paso Antes de la Tirada de Ataque del Monstruo.
- ◆ Si un jugador juega la carta Control de Almas, el efecto En Curso implica que por cada ficha de Gaar que gaste, podrá volver a tirar cualquiera de los dados del otro jugador y restar 2 de su Valor de Combate.
- ◆ En este Combate no se usa el Dado de la Esperanza.

Si el Monstruo controlado por el jugador del Héroe es derrotado, esto implica que el Héroe de ese jugador también muere. Se siguen los pasos de muerte y resurrección durante el Combate, como de costumbre (ver **Reglamento**, página 25).

Aclaración sobre la Recompensa: El jugador del Héroe recibe la Recompensa indicada que se corresponda con ganar o perder el Combate. Esto quiere decir que se recibe la Recompensa incluso si se muere.

Nota: Si el jugador del Héroe derrota al (otro) Monstruo:

- ◆ No se recibe la Recompensa del dorso de la carta del Monstruo derrotado.
- ◆ El Monstruo del jugador del Héroe se coloca el primero en el mazo apropiado, en la parte superior.
- ◆ No se puede coger la carta de Monstruo como Trofeo.

MISIONES - LEYENDAS

RITUAL ELEMENTAL



Requisitos iniciales: Hay que descartar 1 de cada tipo de Esencia: Esencia de Fuego, de Agua, de Aire y de Tierra.

BIBLIOTECA DESTRUIDA



Requisitos iniciales: Hay que descartar 1 de Euthio en Bruto.

BARRERA DE MAGIA OSCURA



Requisitos iniciales: Se causa 12 de Daño a la Barrera de Magia Oscura. No se usa una Acción Combate.

Para conseguir un Artefacto hay que atacar la Barrera de Magia Oscura. Para ello hay que realizar un Primer Ataque y una (o más) Fase de Ataque del Héroe. Si un Héroe está en el centro de la loseta de

Barrera de Magia Oscura, puede usar una Acción Gratuita para proceder con los pasos siguientes:

1. Se descarta 1 Esencia de Fuego (sin recibir su efecto). Se pueden usar otras Esencias de Fuego, de la manera habitual.
2. Se realiza un Primer Ataque normal, de manera que se ponen fichas de Daño en la carta de Leyenda, tantas como el Daño causado.
3. Se lleva a cabo una Fase de Ataque del Héroe normal, de manera que se ponen fichas de Daño en la carta de Leyenda, tantas como el Daño causado.
4. Si se inflige 11 o menos de Daño, se pueden repetir los pasos 1 y 3 tantas veces como se quiera (y se pueda).

El ataque contra la Barrera de Magia Oscura termina cuando se ha infligido 12 o más de Daño o cuando se para de descartar Esencias de Fuego.

- ◆ Si se causa un total de 12 o más de Daño, se ha cumplido la Misión y se recibe el Artefacto.
- ◆ Si no se ha podido infligir al menos 12 de Daño, se ha fracasado en la Misión. No se recibe el Artefacto. Además, se quitan todas las fichas de Daño de la carta de Leyenda. Cualquier Héroe podrá volver a intentar cumplir esta Misión, incluidos los que han fracasado intentándolo.

TERRITORIO ENEMIGO



Requisitos iniciales: Hay que derrotar a 3 Monstruos de nivel 2, uno tras otro. Solo se usa una Acción Combate, pero se disputan 3 Combates completos (que incluyen el paso de Primer Ataque).

Al principio del primer Combate se determina el jugador del Monstruo, que seguirá siendo el mismo en los tres Combates. Cuando se derrota a un Monstruo se consigue la Recompensa de la carta de Monstruo y, a continuación, se

pasa al Combate contra el siguiente Monstruo. Todos los Combates se disputan siguiendo las reglas habituales.

Nota: Como se puede ganar la Recompensa nada más derrotar a cada uno de los tres Monstruos, puede suceder que se superen los 35 de Reputación mientras se está cumpliendo la Misión. En ese caso no se reciben más Recompensas (de las cartas de Monstruo).

Si el Héroe muere durante uno de los Combate no se consigue el Artefacto y se siguen las reglas habituales para muerte y resurrección durante el Combate (ver **Reglamento**, página 25). Cualquier Héroe podrá volver a intentar cumplir esta Misión y derrotar a los 3 Monstruos, sin importar cuántos de ellos han sido derrotados en intentos anteriores.

GUARIDA DEL NIGROMANTE



Requisitos iniciales: Hay que descartar un Trofeo de nivel 3 y una Piedra Demoníaca.

DEMONIO VOLCÁNICO



Requisitos iniciales: Hay que derrotar en Combate al Demonio Volcánico. Se usan los atributos de la carta de Leyenda. Si se muere, se siguen las reglas normales para muerte y resurrección durante el Combate. Pero, en ese caso, no se consigue el Artefacto. Cualquier Héroe podrá volver a intentar cumplir esta Misión, incluidos los que han fracasado intentándolo. No se coge esta carta como Trofeo.



CARTAS DE EVENTO (ESCENARIO DE LA AMENAZA DE MIRREZIL)



Evento: En cada Oferta (de todos los Lugares de Comercio) se da la vuelta a las dos losetas de abajo para que queden bocabajo. Tanto los espacios como las losetas no son accesibles: no se pueden ni cambiar ni comprar. Cuando se descarta el Evento, se vuelve a dar la vuelta a esas losetas, para que queden bocarriba.

Magia Defensiva invocada: Durante una Acción Comercio (o en cualquier otro momento en que se puedan conseguir losetas de la Oferta), las losetas que están bocabajo

se dan la vuelta (solo en la Oferta del Lugar de Comercio en el que está el Héroe). La Acción Comercio se desarrolla de la manera habitual. Cuando se ha terminado, se da la vuelta a las dos losetas de abajo de la Oferta, para que vuelvan a estar bocabajo (sin importar si son, o no, las que estaban inicialmente bocabajo).



Evento: No se pueden usar los Portales del Mapa para teletransportarse. Pero sí se pueden usar otros efectos para hacerlo.

Magia Defensiva invocada: Se pueden usar los Portales de la manera habitual.



Evento: En todos los Lugares de Comercio, incluyendo la Iglesia, por cada Oro que se paga solo se recibe una Sanación de 3 (en lugar de la cantidad habitual).

Magia Defensiva invocada: Por cada Oro que se paga se recibe la Sanación habitual.



Evento: Siempre que un Héroe usa un Portal o entra en un hexágono de Encuentro o en un Lugar de Comercio, sufre 2 Heridas de manera inmediata.

Magia Defensiva invocada: Se pueden usar Portales y entrar en hexágonos con Encuentros y Lugares de Comercio sin sufrir Heridas.



Evento: No se pueden usar las fichas de Dwurt ni las de Gaar para modificar las tiradas (da igual si se está, o no, en Combate). Sí se pueden usar sus otros efectos, de la manera habitual.

Magia Defensiva invocada: Se pueden usar las fichas de Dwurt y Gaar de la manera habitual.



Evento: Para entrar en un hexágono con Montañas, un Lago o una Cueva, hay que gastar 2 Puntos de Movimiento en lugar de 1. Si no se puede pagar el coste, no se puede mover a ese hexágono.

Magia Defensiva invocada: Se siguen las reglas normales de movimiento por el Mapa.



Evento: No se pueden usar los efectos de Gema que estén en losetas de Equipo.

Se reduce en 1 la Salud Máxima y la Salud por cada Rubí que se tenga en el Equipo. Esto puede matar al Héroe. Si ocurre, se siguen los pasos de muerte y resurrección fuera del Combate, como de costumbre (ver **Reglamento**, página 25).

Se reduce en 1 el número de Bolsas por cada Amatista que se tenga en el Equipo.

Nota: La suma de los modificadores de Bolsa nunca puede ser menor que -3. Si ocurriese esto, el Héroe tendría que dejar de equiparse con alguna Armadura.

Magia Defensiva invocada: Se usan los efectos de las Gemas colocadas en losetas de Equipo, de la manera habitual.



HOJA DE LOGROS

Cuando se juega en Euthia un escenario competitivo o en Modo Solitario, cada jugador puede coger una Hoja de Logros durante la preparación. Arriba se escribe el nombre y la hoja se podrá usar para todas las partidas futuras.

Tipos de Logros:

- ♦ **Al final de la partida:** Los Logros solo se marcan cuando ha terminado la partida. Si, durante la Puntuación Final, se cumplen las condiciones para un logro, se marca ese Logro.
- ♦ **Durante la partida:** Los Logros se marcan durante la partida. En cuanto se cumple una condición, el Logro se marca de manera inmediata.

Nota: Es posible marcar varios Logros en la misma partida.



Hoja de Logros



SÍMBOLOS E ICONOS

 **Reputación:** Se gana o se pierde la Reputación indicada.

 **Oro:**

- ◆ Se gana o se paga Oro.
- ◆ Uso especial del Oro durante el Comercio:

 *Precio de compra y venta*  *Coste de Entrenamiento*  *Precio de venta de Recurso Natural*

 **Poción de Sanación:** Se coge una loseta de Poción de Sanación.

 **Gaar:**

- ◆ Se usa para manipular las tiradas de dados.
- ◆ Se coge, descarta o usa una ficha de Gaar para conseguir un efecto.

 **Dwurt:**

- ◆ Se usa para manipular las tiradas de dados.
- ◆ Se coge, descarta o usa una ficha de Dwurt para conseguir un efecto.

 **Carta de Plata:**

- ◆ Se usa cuando se controla al Monstruo.
- ◆ Se roba o descarta una carta de Plata para conseguir un efecto.

 **Carta de Oro:**

- ◆ Se usa cuando se controla al Monstruo.
- ◆ Se roba o descarta una carta de Oro para conseguir un efecto.

 **Caos:** Se usa para jugar cartas de Oro y de Plata.

 **Coste de las cartas de Oro y de Plata:** Para ganar el efecto asociado (en la misma casilla de la carta), se descarta una ficha de Caos y el número indicado de cartas idénticas.

 **Movimiento:**

- ◆ Se reciben Puntos de Movimiento.
- ◆ El número de hexágonos que puede mover el Gólem (en el escenario Destrucción en Movimiento, en las cartas de Acometida).

 **Teletransporte:** El Héroe se teletransporta la cantidad de hexágonos indicada.

 **Esencia de Aire:** El jugador del Monstruo solo usa un dado por lo que queda de Combate.

 **Poder Elemental de Aire:** Si los dados muestran valores diferentes, se da la vuelta al que ha sacado más, para que muestre la cara opuesta.

 **Vagoneta:** Se roban 3 Recursos Naturales del tipo apropiado. Se escoge el que se quiera y se descartan los demás.

 **Símbolo de Libro:** Se desvelan losetas de Héroe.

 **Cambiar la Oferta:** Se cambia la Oferta del Lugar de Comercio visitado.

 **Monstruo:** Dificultad 1

 **Monstruo:** Dificultad 2

 **Monstruo:** Dificultad 3

 **Monstruo de Élite:** Dificultad 1

 **Monstruo de Élite:** Dificultad 2

 **Monstruo de Élite:** Dificultad 3

 **Inmunidad:** Un Monstruo de Élite es inmune a todos los efectos del Héroe, a excepción del Daño.

 **Calavera:** Muere un Héroe o un Monstruo. Se procede según lo escrito para cada caso.

 **Trébol:** Modifica la Tirada de Héroe en el valor indicado.

 **Pata de Conejo:** Modifica el Valor de Combate del Monstruo en el valor indicado.

 **El símbolo de Herida solo con un número (sin + o -):** Reduce la Salud del Héroe en la cantidad que se muestra.

 **El símbolo de Herida con un «+» antes del número:** Si el Monstruo inflige al menos 1 Herida durante la Fase de Ataque del Monstruo (antes de añadir Heridas con + y -), se infligen las Heridas adicionales indicadas.

 **El símbolo de Herida con un «-» antes del número:** Reduce el número de Heridas infligidas al Héroe en el valor mostrado, pero nunca haciendo que bajen de cero.

 **Símbolo de Daño solo con un número (sin + o -):** Se inflige ese Daño al Monstruo.

 **Símbolo de Daño con un «+» antes del número:** Si el Héroe inflige al menos 1 de Daño (antes de añadir el Daño + y -), se añade el Daño adicional indicado.

 **Símbolo de Daño con un «-» antes del número:** Reduce el Daño infligido al Monstruo en el valor mostrado, pero nunca haciendo que baje de cero.



Sanación del Héroe: El Héroe se sana la cantidad indicada.



Sanación hasta la Salud Máxima: Se restaura la Salud Máxima del Héroe.



Sanación del Monstruo: El Monstruo se sana la cantidad indicada.



Salud del Héroe: Aumenta la Salud Máxima en la cantidad indicada.



Salud del Monstruo: Indica la Salud de un Monstruo.



Bolsa: Modifica el número de Bolsas.



Éxito



Fallo



Símbolo del Encuentro de los Ladrones



Robo: Se roban (se cogen, sin pagar) Objetos de una Oferta escogida, por un valor igual a la cantidad indicada.



Interrogación:

- ◆ Hexágono de Encuentro
- ◆ Puntuación por las Misiones conseguidas



Barra: Se escoge la opción de la izquierda o de la derecha de la barra.

Nota: Hay una variante horizontal de la barra. En ese caso se escoge la opción de arriba o la de abajo.

ACCIONES



Acción Minería



Acción Comercio



Acción Combate

LOSETAS DE HÉROE



Arma, Escudo



Arma de Primer Ataque



Capacidad



Capacidad de Primer Ataque



Dados: Se tiran dos dados para llevar a cabo el efecto.

Nota: Además de en losetas de Héroe, el símbolo también se muestra en cartas de Elemental, de Personaje, de Monstruo de Élite y de Monstruo.



Cabeza de lobo: El efecto depende del Valor de Combate final del Monstruo.



Dragón tachado: La loseta no se puede usar cuando se está en Combate contra dragones.

Nota: Además de en losetas de Héroe, el dragón tachado también aparece en losetas de Amuleto.



Triángulo: Para usar el efecto es necesario un Conjunto de Armadura de 3 o más piezas.



Cuadrado: Para usar el efecto es necesario un Conjunto de Armadura de 4 o más piezas.



Pentágono: Para usar el efecto es necesario un Conjunto de Armadura de 5 piezas.

Nota: Además de en losetas de Héroe, los símbolos de Triángulo, Cuadrado y Pentágono aparecen también en algunas losetas de Amuleto.

ICONOS DE SINCRONIZACIÓN



Un efecto permanente que se aplica siempre. La loseta no se consume cuando se usa.



Un efecto que se puede usar durante el Combate o fuera del Combate.

Si un efecto de Sanación tiene este icono de Sincronización, entonces se puede usar fuera del Combate, en cualquier momento. Pero durante el Combate solo se podrá usar durante la Fase de Sanación del Héroe.



Un efecto que se puede usar durante la Preparación del Combate.



Este icono está en las losetas de Capacidad / Arma de Primer Ataque. Se usan durante un Primer Ataque.



Este icono está en losetas de Capacidades de Combate y de Armas que se usan en el paso Tirada de Ataque de Héroe de la Fase de Ataque del Héroe.



El efecto se puede usar en el paso Antes de la Tirada de Ataque del Monstruo de la Fase de Ataque del Monstruo.



El efecto se puede usar tanto en el paso Antes de la Tirada de Ataque del Monstruo como en el paso Después de la Tirada de Ataque del Monstruo, durante la Fase de Ataque del Monstruo.



El efecto se puede usar en el paso Después de la Tirada de Ataque del Monstruo de la Fase de Ataque del Monstruo.



El efecto se puede usar en el paso Antes de la Tirada de Ataque de Héroe de la Fase de Ataque del Héroe.



El efecto se puede usar en el paso Después de la Tirada de Ataque de Héroe de la Fase de Ataque del Héroe.



PREPARACIÓN DEL MAPA



Losetas de Mapa Fijas



Losetas de Mapa de Encuentro



Losetas de Mapa de Escenario



Losetas de Mapa Otras

ICONOS Y COLORES DEL HÉROE



Áel (blanco)



Dral (azul)



Keleia (amarillo)



Maeldur (rojo)



Skoldur (negro)



Taesiri (violeta)

NÚMERO DE JUGADORES



Icono de Un Jugador



Icono de Dos Jugadores



Icono de Tres Jugadores



Icono de Cuatro Jugadores

PUNTUACIÓN FINAL



Ficha de Héroe



Ficha de Interacción



Ficha de Comercio

Nota: Además de para la Puntuación Final, los símbolos de ficha de Héroe, ficha de Interacción y ficha de Comercio también están en algunas cartas de Referencia y Encuentro.



Otra ficha de Héroe: El jugador del Monstruo reciba la ficha de Héroe del jugador del Héroe derrotado.



Interrogación: Puntuación por Misiones conseguidas.



Corona: Puntuación por cartas de Saqueo conseguidas.

Nota: El símbolo de la Corona es también parte de los símbolos de Monstruo de Élite.

TABLERO DE HÉROE



Casco



Peto



Grebas



Botas



Guanteletes



Anillo



Amuleto



EUTHIA.COM

DIEAGAMES.COM



DIEA
GAMES