

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.

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.

