

# 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](https://steamforged.com/en-eu/blogs/resources).

In case of any uncertainty, we recommend using the DeepL translator.  
[www.deepl.com/translator](https://www.deepl.com/translator).

# EUTHIA

TORMENT OF RESURRECTION

## ESCENARIOS ELEMENTALES

### ÍNDICE

---

Colisión.....	3
Expulsión Elemental.....	4
En el Abismo.....	8



# COMPONENTES



5 losetas de Mapa de Abismo  
(1 por capítulo)



1 loseta de Mapa de Templo Ancestral



3 cartas de Expulsión (1 por Escena)



4 losetas de Amuleto de Eternidad



4 losetas de Catalizador



18 fichas de Expulsión  
(10 para Aire/Agua, 8 para Tierra/Fuego)



26 standees de Elemental  
(6 de Tierra y Agua, 7 de Aire y Fuego, con peanas de plástico)



1 reglas para Escenarios Elementales

## INTRODUCCIÓN

En este librito están las reglas para Escenarios Elementales. Cada escenario tiene una **dificultad** (normal o difícil) y un tiempo de **juego por jugador**, que se especifica en el título de cada escenario.

**Ejemplo:** El escenario Colisión es de dificultad **Difícil** y dura **40 minutos** por jugador.



*¡Habéis muerto! Y os habéis vuelto a levantar de entre los muertos. Pero esta vez no han sido las plegarias de los monjes de la Iglesia lo que os ha traído de vuelta. Os ha resucitado el poder de un misterioso amuleto que encontrasteis en el Templo Ancestral; pero es todo lo que tenéis. Habéis perdido el resto de vuestras posesiones.*

*Deberéis luchar y abriros camino por la Tierra Prohibida hasta llegar de vuelta a la Iglesia y derrotar a un enemigo monstruoso antes de que su Artefacto maldito os transforme en muertos vivientes... para toda la eternidad.*

**Duración de la partida:** Hasta 8 rondas de juego.

**Objetivo:** Encontrar y visitar la Iglesia, intercambiar el Amuleto de Eternidad por un poderoso conjunto de Armadura y, después, derrotar al Monstruo de Élite de nivel 3 antes de llegar al final de la ronda 8.

**Reglas de preparación:** Se usa la loseta de Mapa de Templo Ancestral como loseta de Mapa Inicial. Se crea una pila de losetas de Mapa según indica la tabla. A continuación, se baraja la loseta de Mapa de Iglesia (la que tiene la Iglesia pero sin Sacerdote) en el Capítulo I y la loseta de Mapa de Leyenda Guarida del Nigromante en el Capítulo V (en este escenario no se puede cumplir la Misión en la Guarida del Nigromante).



Templo Ancestral



Guarida del Nigromante

Después se crea una pila de losetas de Mapa, para ello, se colocan las losetas barajadas del capítulo de número **menor** en la parte inferior, con el resto de conjuntos de losetas colocadas encima, en orden ascendente (de la manera opuesta a la habitual).

De entre las cartas de Monstruo de Élite de nivel 3, se usa **Liche**, **Dama Demoníaca** y **Portador de la Muerte**. Se barajan estas 3 cartas, se coge una al azar y se deja, bocabajo, en un lugar accesible. El resto de cartas de Monstruo de Élite se devuelven a la caja, sin mirarlas.



Se buscan las losetas de Matadragones para crear Conjuntos de Armadura de 5 piezas, tantos como el número de jugadores (no importa los espacios para Gema que tengan). Los conjuntos se ponen cerca del Tablero de Comercio.

**1 jugador:** 1 conjunto de Armadura Krak

**2 jugadores:** 1 conjunto de Armadura Krak, 1 conjunto de Armadura Dragón

**3 jugadores:** 1 conjunto de Armadura Krak, 2 conjuntos de Armadura Dragón

**4 jugadores:** 2 conjuntos de Armadura Krak, 2 conjuntos de Armadura Dragón

Se baraja el resto de losetas de Matadragones y se ponen, bocabajo, en 2 pilas, en el Tablero de Comercio, de la manera habitual.

## Preparación del mapa Colisión

Capítulo		I	II	III	IV	V
	1J	2*	2*	2*	2*	2*
	2-4J	3	3	3	3	3
	1-2J	-	-	1	1	-
	3-4J	-	-	2	1	-
	1J	1	1	1	2	3
	2J	1	1	2	3	4
	3J	1	2	3	4	5
	4J	2	3	4	5	6

\* Las losetas de Mapa Fijas específicas para el Modo Solitario se pueden encontrar en el **Reglamento, en la página 31.**



Ejemplo de Conjunto de Armadura Krak



Ejemplo de Conjunto de Armadura Dragón

Cada Héroe comienza la partida con 25 de Reputación. Todos los espacios de Equipo de los Héroes están desbloqueados.

Los Héroes también comienzan con las siguientes losetas de Héroe y losetas de Poción de Sanación en los espacios de Héroe correspondientes (un número entre [] se refiere al valor de Reputación en el dorso de la loseta) o en sus Bolsas:

**Áel:** Contemplación [2], Bastón Lunar [4], Relámpago [21], 2 losetas de Poción de Sanación.

**Dral:** Espada Ancha [15], Hacha Arrojadiza [21].

**Keleia:** Derribo [12], Lanza [18].

**Maeldur:** Bastón Volcánico [15], Relámpago [18].

**Skoldur:** Escudo Enano [12], Hacha de Azzatir [18].

**Taesiri:** Lazo Oscuro [2], Arco Gélido [18], Daga Ritual [21], 1 loseta de Poción de Sanación.

El resto de losetas Iniciales se colocan al lado del Tablero de Héroe, bocarriba. Se podrán comprar durante la partida en un Lugar de Comercio, como de costumbre.

A continuación, cada jugador descarta (devolviendo a la caja) el resto de losetas de Héroe que tengan los valores de Reputación de las conseguidas en la lista anterior. Después se forma una pila, de la manera habitual, con el resto de losetas de Héroe (las que tengan valor de Reputación diferente a las conseguidas antes, junto con cualquier loseta de Héroe de valor de Reputación superior a 21). Estas losetas se pueden desvelar y adquirir en un Lugar de Comercio, de la manera habitual.

Para ver un ejemplo concreto se puede consultar **Expulsión Elemental I**, página 5.

Todos los jugadores reciben un Amuleto de Eternidad y se equipan con él en el espacio para Amuletos de su Tablero de Héroe. En este escenario no influye el color del amuleto.



Amuleto de Eternidad

## REGLAS ESPECIALES

### DESDE EL TEMPLO ANCESTRAL HASTA LA IGLESIA

Los jugadores comienzan la partida en el centro de la loseta de Mapa Templo Ancestral.

Es obligatorio estar equipado con el Amuleto de Eternidad hasta llegar a la Iglesia.

Cuando un Héroe muere con el Amuleto de Eternidad aún en su poder, se siguen los pasos siguientes:

1. Se pierden los Puntos de Movimiento sin usar (los marcados por fichas de Movimiento) y el Héroe resucita en el hexágono de su muerte.
2. Se restaura la Salud Máxima del Héroe.
3. Si el Héroe muere en Combate, no se reciben fichas de Gaar ni una Carta de Oro, y el jugador del Monstruo no se queda una de las fichas de Héroe del fallecido.
4. Si el Héroe muere fuera del Combate, no se pierde Reputación. A continuación, si se puede seguir jugando, se hace.

Después de resucitar se puede gastar 1 Punto de Movimiento para mover desde el hexágono en el que se ha fallecido hasta uno adyacente (no importa si el hexágono de origen contiene un monstruo sin derrotar o no). Si no se tienen Puntos de Movimiento disponibles, se puede hacer esto al comenzar el siguiente turno.

**Nota:** Si se entra en un hexágono con un Monstruo sin derrotar, pero se muere inmediatamente por el efecto de un Elemental de Fuego, una vez se resucita se puede usar una Acción Combate para luchar contra el Monstruo, o se puede usar 1 Punto de Movimiento para irse del hexágono, tal y como se ha explicado ya.

Cuando un Héroe entra en la Iglesia, se siguen los pasos siguientes:

1. Se quita el Amuleto de Eternidad del espacio de Amuleto y se devuelve a la caja.
2. Se escoge uno de los Conjuntos de Armadura colocados al lado del Tablero de Comercio, que se queda el Héroe. El Héroe se puede equipar con esta Armadura de manera inmediata. Hay que recordar que todos los espacios de Equipo del Tablero de Héroe están ya desbloqueados.

A partir de este momento el Héroe sigue las reglas normales de muerte y resurrección.

### INTERACCIONES CON MUERTOS VIVIENTES

Si se tiene el Amuleto de Eternidad no se puede entrar en la Guarida del Nigromante (el centro de la loseta Especial). Antes hay que visitar la Iglesia para quitar el Amuleto. Además, no se puede entrar en la guarida si no se realiza de manera inmediata una Acción Combate.

Siempre que se entre en la Guarida del Nigromante, se da la vuelta a la carta de Monstruo de Élite de nivel 3 y se comienza un Combate contra él.

Cuando un Héroe derrota al Monstruo de Élite, la partida termina al final de la ronda en curso. Sin embargo, hasta ese momento, cualquier otro Héroe tendrá la oportunidad de luchar contra el mismo Monstruo de Élite. Los Héroes no reciben Recompensas por derrotar al Monstruo de Élite.

## RESOLUCIÓN DEL ESCENARIO

Gana el jugador que derrote al Monstruo de Élite en la Guarida del Nigromante. Si hay más de un jugador que haya derrotado al Monstruo de Élite, esos jugadores pasan a calcular la Puntuación Final, de manera que gana el que tenga más Reputación.

Si nadie derrota al Monstruo de Élite de la Guarida del Nigromante antes del final de la ronda 8, todos los Héroes pierden.

## EXPULSIÓN ELEMENTAL

*La amenaza de los Dragones y los Monstruos ya era demasiado para las gentes de Euthia, pero ahora, hasta los poderes elementales acechan en todos los rincones del territorio. Habéis descubierto cómo expulsar a los Elementales mediante rituales de Expulsión y tendréis que hacerlo para salvar al país.*

Escoge una de las tres Escenas del escenario: I, II o III. La Escena determina los Capítulos del Mapa por el que se viaja y las losetas de Héroe y Equipo con las que empiezan los Héroes. Las Escenas se describen a continuación.

### EXPULSIÓN ELEMENTAL I

NORMAL 40' /

**Duración de la partida:** 8 rondas de juego.

**Objetivo:** Expulsar a los Elementales y liberar la tierra de sus Poderes Elementales.

**Reglas de preparación:** La loseta de Mapa Inicial es la que muestra una Iglesia y no un Sacerdote. Se crea una pila de losetas de Mapa según indica la tabla (ver página 5). Las losetas de Mapa de los Capítulos IV y V no se usan en esta Escena.

Todos los jugadores comienzan con 5 de Oro y 4 de Reputación.

Los Héroes también comienzan con las siguientes losetas de Héroe en los espacios de Héroe correspondientes (un número entre [ ] se refiere al valor de Reputación en el dorso de la loseta):

- ♦ **Áel:** Barrera Mágica [Inicial], Mercader [2], Bastón Lunar [4].
- ♦ **Dral:** Espada Oxidada [Inicial], Carga Furiosa [2], Esquivar [4].
- ♦ **Keleia:** Hurto [2], Daga [4].
- ♦ **Maeldur:** Bastón de Fuego [Inicial], Flecha de Fuego [4].

- ◆ **Skoldur:** Cazatesoros [0], Señor Minero [2], Hacha Doble [4].
- ◆ **Taesiri:** Filo Oscuro [Inicial], Látigo Gélido [2], Libro de Poder [4].

El resto de losetas Iniciales se colocan al lado del Tablero de Héroe, bocarriba. Se podrán comprar durante la partida en un Lugar de Comercio, como de costumbre.

A continuación, cada jugador descarta (devolviendo a la caja) el resto de losetas de Héroe que tengan los valores de Reputación de las conseguidas en la lista anterior. Después se forma una pila, de la manera habitual, con el resto de losetas de Héroe (las que tengan valor de Reputación diferente a las conseguidas antes, junto con cualquier loseta de Héroe de valor de Reputación superior a 4). Estas losetas se pueden desvelar y adquirir en un Lugar de Comercio, de la manera habitual.

**Ejemplo:** Cuando se juega con Maeldur, se hace lo siguiente:

- ◆ Se coloca el Bastón de Fuego y la Flecha de Fuego en los espacios de Héroe correspondientes.
- ◆ Se descarta Atención (la otra loseta de Reputación 4) y se devuelve a la caja.
- ◆ Se colocan las losetas de Reputación 2 (Señor de los Portales y Mercader), junto con el resto de losetas de Héroe de Reputación superior a 4, en una pila, al lado del Tablero de Héroe.



Se coloca la carta de Expulsión de la Escena I en un lugar accesible y bocarriba.

## REGLAS ESPECIALES

Cuando se revela un hexágono con un Elemental, se coloca el standee correspondiente en dicho hexágono.

Cuando un Héroe está en un hexágono con un Elemental, puede expulsar al Elemental con una Acción Gratuita. Para ello deberá descartarse de los recursos indicados en la carta de Expulsión, a la derecha del icono de ese Elemental.

Si hay un símbolo de Daño, primero hay que descartarse de todos los recursos indicados y, después, causar tanto Daño como indique el valor. Se procede con Primer Ataque seguido de una Fase de Ataque del Héroe. Si no se causa todo el Daño necesario, se pierden los recursos y el Elemental no es expulsado (si se causa algo de daño, este daño no se guarda para futuros intentos).

**Ejemplo:** Para expulsar a un Elemental de Tierra hay que descartar una Amatista, un Gaar y causar 3 de Daño.



**Importante:** Al infligir Daño durante una Expulsión, se aplica el Poder Elemental de Tierra.

**Nota:** Cuando se expulsa a un Elemental, no se paga Oro a otros jugadores si tienen una ficha de Interacción en ese hexágono.

### Preparación del mapa de Expulsión Elemental I

Capítulo	I	II	III	
	1J	2*	2*	2*
	2-4J	3	3	3
	1-2J	1	1	1
	3-4J	1	1	2
	1J	4	4	4
	2J	5	4	4
	3J	5	5	5
	4J	6	6	6

\* Las losetas de Mapa Fijas específicas para el Modo Solitario se pueden encontrar en el Reglamento, en la página 31.

Cuando se expulsa a un Elemental, se siguen los pasos siguientes:

1. Se quitan todas las fichas de Interacción del hexágono y se ponen en el Tablero de Escenario, debajo del Contador de Rondas. Se usarán para la Puntuación Final, de la manera habitual.
2. Se coloca el Elemental en el Tablero de Héroe. Proporcionará Reputación al llegar al final de la partida.
3. Se cubre el hexágono con una ficha de Expulsión que se corresponda con el Elemental expulsado. Los hexágonos cubiertos por fichas de Expulsión pierden sus Poderes Elementales hasta el final de la partida.

Todas las fichas de Expulsión tienen un efecto que se puede usar como Acción Gratuita por cualquier Héroe que esté en el hexágono. Los Héroes pueden usar el efecto de cada ficha de Expulsión una vez por partida. Para usar el efecto se siguen los pasos siguientes:

1. Se paga 1 de Oro a cada oponente que ya tenga una ficha de Héroe en la ficha de Expulsión. Si no se dispone de dinero para hacerlo, no se puede usar el efecto.
2. Se coloca una de las fichas propias de Héroe en la ficha de Expulsión.
3. Se resuelven los efectos que se muestran en la ficha de Expulsión.



Aire



Tierra



Agua



Fuego

**Nota:** En el caso de fichas de Expulsión de Fuego y Tierra, se escoge uno de los Objetos mostrados.



**Ejemplo:** Dral entra en el hexágono en el que hay un Elemental de Agua y se cura 2 Heridas debido al Poder Elemental de Agua (A). Como Acción Gratuita paga 1 de Oro tanto a Keleia como a Maeldur para iniciar una Confrontación con el Elemental (B).

Después de la tirada de Héroe y de resolver el efecto, Dral decide expulsar al Elemental (otra Acción Gratuita). Para ello debe descartarse de un Rubí, una Esencia de Tierra y una carta de Oro (C). El hexágono se cubre con la ficha de Expulsión de Agua (D). El hexágono y todos los hexágonos adyacentes ya no están bajo la influencia del Poder Elemental de Agua.

Dral puede usar ahora su poder para sanar 15 Heridas. Si decide hacerlo, la ficha de Héroe de Dral se coloca en la ficha de Expulsión (E). Si otro jugador decide usar este poder en el futuro, deberá pagar 1 de Oro a Dral.



## RESOLUCIÓN DEL ESCENARIO

Todos los jugadores ganan Reputación en función del número de Elementales expulsados, según la tabla de la derecha.

Elementales expulsados	Reputación
1	4
2-3	9
4-5	15
6+	22

Después se procede con el cálculo de la Puntuación Final, de la manera habitual. También se usan las fichas de Interacción colocadas en el Tablero de Escenario durante la partida.

## EXPULSIÓN ELEMENTAL II

NORMAL 50' / 3

**Duración de la partida:** 8 rondas de juego.

**Objetivo:** Expulsar a los Elementales y liberar la tierra de sus Poderes Elementales.

**Reglas de preparación:** La loseta de Mapa Inicial es la que muestra una Iglesia y no un Sacerdote. Se crea una pila de losetas de Mapa según indica la tabla. Excepto en lo referente a la loseta de Mapa Inicial, en esta Escena no se usan losetas de Mapa de los Capítulos I y V.

Preparación del mapa de Expulsión Elemental II

Capítulo	II	III	IV	
	1]	2*	2*	2*
	2-4]	3	3	3
	1-2]	1	1	-
	3-4]	1	2	-
	1]	3	4	5
	2]	4	4	5
	3]	5	5	5
	4]	6	6	6

\* Las losetas de Mapa Fijas específicas para el Modo Solitario se pueden encontrar en el **Reglamento, en la página 31.**

Todos los jugadores comienzan con 7 de Oro y 12 de Reputación.

Cada jugador roba 4 cartas de Plata. Además, en el Modo Solitario se añade 1 carta de Oro a la provisión de Oro.

Todos los jugadores reciben un **Peto de Cuero**: 3 de ellos se pueden encontrar en las losetas de Mercader, se usan los

primeros. Si hay 4 jugadores, el 4º Peto de Cuero se toma de las losetas de Alquimista. Se barajan y se colocan las losetas de Mercader (y de Alquimista), bocabajo, en 2 pilas en el Tablero de Comercio (con el resto de losetas de Peto de Cuero, si las hubiera). Se revelan 4 losetas de las dos Ofertas, tal y como se describe en la Preparación.



Ejemplo de un Peto de Cuero

A continuación, todos los jugadores pueden equiparse con el **Peto de Cuero** o colocarlo en una de sus Bolsas.

También se puede usar el Oro recibido para desbloquear espacios de Equipo, si es necesario, y equiparse con el Peto.

Todos los jugadores comienzan la partida con sus espacios de Héroe con Esencia de Aire y de Tierra ya desbloqueados.

Los Héroe también comienzan con las siguientes losetas de Héroe en los espacios de Héroe correspondientes (un número entre [ ] se refiere al valor de Reputación en el dorso de la loseta):

- **Áel:** Contemplación [2], Bastón Lunar [4], Marcha Serena [6], Rayo de Dolor [9], Guardián [12].
- **Dral:** Prospector [2] (escoger el correspondiente al número de jugadores), Explorador [4], Rabia [6], Resistencia [9], Alabarda [12].
- **Keleia:** Daga [4], Ladrón [6], Cuchillo Arrojadizo [9], Derribo [12].
- **Maeldur:** Bastón de Fuego [Inicial], Atención [4], Manos Ardientes [6], Caminante de la Esfera [12].
- **Skoldur:** Senda de Gumram [2], Hacha Doble [4], Dilema de Moorgot [6], Pasadizos Ocultos [9], Escudo Enano [12].
- **Taesiri:** Filo Oscuro [Inicial], Flecha Gélida [4], Letargo [6] (junto a una Esencia de Fuego), Elementalista [9] (junto con una Esencia de Aire y de Tierra), Ventisca [12].

El resto de losetas Iniciales se colocan al lado del Tablero de Héroe, bocarrriba. Se podrán comprar durante la partida en un Lugar de Comercio, como de costumbre.

A continuación, cada jugador descarta (devolviendo a la caja) el resto de losetas de Héroe que tengan los valores de Reputación de las conseguidas en la lista anterior. Después se forma una pila, de la manera habitual, con el resto de losetas de Héroe (las que tengan valor de Reputación diferente a las conseguidas antes, junto con cualquier loseta de Héroe de valor de Reputación

superior a 12). Estas losetas se pueden desvelar y adquirir en un Lugar de Comercio, de la manera habitual.

Si se quiere consultar un ejemplo concreto, se puede hacer en **Expulsión Elemental I, página 5**.

Se coloca la carta de Expulsión de la Escena II en un lugar accesible y bocarrriba.

## REGLAS ESPECIALES

Se siguen las mismas reglas especiales de Expulsión Elemental I.

# EXPULSIÓN ELEMENTAL III

DIFÍCIL 50' / ♣

**Duración de la partida:** 8 rondas de juego.

**Objetivo:** Expulsar a los Elementales y liberar la tierra de sus Poderes Elementales.

**Reglas de preparación:** La loseta de Mapa Inicial es la que muestra una Iglesia y no un Sacerdote. Se crea una pila de losetas de Mapa según indica la tabla. Para las losetas de Mapa de Encuentro del Capítulo III solo se usan el Enano y la Bruja (uno de ellos, al azar, en partidas de 1-2 jugadores, y los dos en partidas de 3-4 jugadores). Excepto en lo referente a la loseta de Mapa Inicial, en esta Escena no se usan losetas de Mapa de los Capítulos I y II.

*Preparación del mapa de Expulsión Elemental III*

Capítulo	III	IV	V	
	1J	2*	2*	2*
	2-4J	3	3	3
	1-2J	1	1	-
	3-4J	2	1	-
	1J	4	4	4
	2J	4	4	5
	3J	5	5	5
	4J	6	6	6

\* Las losetas de Mapa Fijas específicas para el Modo Solitario se pueden encontrar en el **Reglamento, en la página 31**.

Todos los jugadores comienzan con 10 de Oro y 21 de Reputación.

Cada jugador roba 2 cartas de Plata y 1 carta de Oro. Además, en el Modo Solitario se añade 1 carta de Oro y 2 de Plata a las provisiones correspondientes.

Todos los jugadores comienzan la partida con Guanteletes Krak o Guanteletes de Dragón, y Grebas Krak o Grebas de Dragón. Las losetas de Matadragones se van revelando una a una, hasta encontrar una de las piezas de Armadura anteriores, que se le da al jugador inicial. Se continúan revelando losetas de Matadragones hasta que todos los jugadores tengan una pareja de Guanteletes y Grebas.

**Ejemplos de:**



Guanteletes de Dragón



Guanteletes Krak



Grebas de Dragón



Grebas Krak

Se barajan y se colocan las losetas de Matadragones, y se ponen bocabajo, en 2 pilas en el Tablero de Comercio. Se revelan 4 losetas de la Oferta de Matadragones, tal y como se describe en la Preparación.

Todos los jugadores pueden equiparse con los Guanteletes y las Grebas o colocarlos en sus Bolsas. También se puede usar el Oro recibido para desbloquear espacios de Equipo, si es necesario, y equiparse con una o las dos piezas de Armadura.

Todos los jugadores comienzan la partida con sus espacios de Héroe con Esencia de Agua, Aire y de Tierra ya desbloqueados.

Los Héroes también comienzan con las siguientes losetas de Héroe en los espacios de Héroe correspondientes (un número entre [ ] se refiere al valor de Reputación en el dorso de la loseta):

- ♦ **Ael:** Barrera Mágica [Inicial], Marcha Serena [6], Tratamiento [9], Gaar Mejorado [15], Bastón de Luz Estelar [18], Relámpago [21].
- ♦ **Dral:** Carga Furiosa [2], Explorador [4], Rabia [6], Espada Ancha [15], Cazador [18], Matón [21].
- ♦ **Keleia:** Mercader [2], Derribo [12], Regateo [15], Lanza [18], Sombra [21].
- ♦ **Maeldur:** Bastón de Fuego [Inicial], Atención [4], Alquimista [12], Implosión [15], Infierno [18].
- ♦ **Skoldur:** Senda de Gumram [2], Hacha Doble [4], Pasadizos Ocultos [9], Redención [15], Poder Forjado [18], Ballesta Pesada [21].
- ♦ **Taesiri:** Varita de Escarcha [Inicial], Marcha Serena [6], Ventisca [12], Lanza Gélida [15], Anatema [18], Daga Ritual [21].

El resto de losetas Iniciales se colocan al lado del Tablero de Héroe, bocarrriba. Se podrán comprar durante la partida en un Lugar de Comercio, como de costumbre.

A continuación, cada jugador descarta (devolviendo a la caja) el resto de losetas de Héroe que tengan los valores de Reputación de las conseguidas en la lista anterior. Después se forma una pila, de la manera habitual, con el resto de losetas de Héroe (las que tengan valor de Reputación diferente a las conseguidas antes, junto con cualquier loseta de Héroe de valor de Reputación superior a 21). Estas losetas se pueden desvelar y adquirir en un Lugar de Comercio, de la manera habitual.

Si se quiere consultar un ejemplo concreto, se puede hacer en **Expulsión Elemental I, página 5**.

Se coloca la carta de Expulsión de la Escena III en un lugar accesible y bocarrriba.

## REGLAS ESPECIALES

Se siguen las mismas reglas especiales de Expulsión Elemental I.



Las repulsivas acciones de Farruga desgarraron el territorio e hicieron que torrentes de Faer surgieran con violencia de la agrietada tierra. Quizá el poder de los Elementales, atrapados y atraídos hacia las cercanías de los abismos, pueda sellarlos. ¡Los Héroes deben trabajar en equipo! Tomad el Catalizador construido por los Alquimistas y volved a proteger el futuro de Euthia.

En el Abismo es un escenario cooperativo. Se usan las reglas del Modo Cooperativo, que se encuentran en el Reglamento, en la página 33.

**Duración de la partida:** Hasta 11 rondas de juego.

**Objetivo:** Sellar los Abismos mágicos.

**Reglas de preparación:** La loseta de Mapa Inicial es la que muestra una Iglesia y no un Sacerdote.

Se devuelven a la caja todas las losetas de Mapa de Encuentro, así como las cartas de Encuentro: no se usarán en este escenario.

Se cogen todas las losetas de Mapa con Elementales y se ordenan en función del tipo de Elemental. Hay que tener en cuenta que una de las losetas de Mapa del Capítulo V tiene un Elemental de Fuego y uno de Aire. Esta loseta se pone con las losetas de Elemental de Aire.

Se baraja cada pila de manera separada y se escoge, al azar, un número de losetas de cada pila igual al número de jugadores más uno. El resto de losetas de Mapa se devuelven a sus capítulos correspondientes.

Las losetas escogidas se ordenan por capítulos. Después, se les da la vuelta para ponerlas bocarriba y, a continuación, se separa cada capítulo en dos pilas, en función del tipo de loseta: Fijas y Otras.

Se crea una pila de losetas de Mapa de acuerdo con la tabla: Primero se usan las losetas de Elemental seleccionadas y, después, se añaden losetas de Mapa adicionales de entre las que queden. De esta manera nos aseguramos de que queden suficientes losetas con Elementales. En este escenario se usan las losetas de Mapa de Abismo. Las losetas de Mapa de Abismo son losetas Especiales.



Ejemplo de loseta de Mapa de Abismo

**Ejemplo:** Si jugáis una partida de 3 jugadores, harán falta 3 losetas de Mapa Otras del Capítulo V. Si, después de separar las losetas de Elemental tenéis 2 losetas de Mapa Otras del Capítulo V, deberéis añadir 1 más de las que os queden. Esta loseta adicional también puede tener un Elemental.

Se usan Monstruos de Élite de nivel 1 y nivel 2.

Todos los jugadores comienzan la partida con 5 de Oro y 5 de Reputación. Hay que tener en cuenta que los Héroes no comienzan con losetas de Héroe desveladas, así que tendrán que usar una Acción Comercio para desvelarlas, de la manera habitual.

Además, todos los jugadores ponen un Catalizador en el espacio de Héroe que muestra la Esencia de Fuego (ese espacio está desbloqueado al comenzar la partida). No se puede quitar el Catalizador del espacio durante la partida ya que el Catalizador es necesario para mover a los Elementales.






Catalizador

## REGLAS ESPECIALES

Cuando se revela un hexágono con un Elemental, se coloca el standee correspondiente en dicho hexágono.

### Preparación del Mapa de En el Abismo

Capítulo		I	II	III	IV	V
	1J	2*	2*	2*	2*	2*
	2-4J	3	3	3	3	3
	1J	0	0	1	0	0
	2J	0	1	0	1	0
	3J	1	0	1	0	1
	4J	1	1	0	1	1
	1J	3	3	3	3	2
	2J	3	4	4	4	2
	3J	4	5	5	4	3
	4J	5	6	6	5	4

\* Las losetas de Mapa Fijas específicas para el Modo Solitario se pueden encontrar en el Reglamento, en la página 31.

## MOVERSE CON UN ELEMENTAL

Siempre que un Héroe esté en un hexágono con un Elemental, se puede descartar una carta de Plata y usar 1 Punto de Movimiento para mover tanto al Elemental como al Héroe a un hexágono adyacente. Si se descarta una carta de Oro y se usa 1 Punto de Movimiento, el Héroe podrá moverse al hexágono adyacente con hasta dos Elementales.

Los Elementales no pueden usar Teletransporte y Portales. Se pueden realizar acciones y Acciones Gratuitas de la manera habitual, incluso cuando se está en el mismo hexágono que el Elemental.

Nunca puede llegar a haber más de dos Elementales en un hexágono.

Siempre que se mueve al Elemental desde su ubicación original, hay que respetar los pasos siguientes:

1. Se quitan todas las fichas de Interacción del hexágono y se devuelven a los jugadores a los que correspondan.
2. Se cubre el hexágono con una ficha de Expulsión que se corresponda con el Elemental movido. Los hexágonos cubiertos por fichas de Expulsión pierden sus Poderes Elementales hasta el final de la partida.

Todas las fichas de Expulsión tienen un efecto que se puede usar como Acción Gratuita por cualquier Héroe. Los Héroes pueden usar el efecto de cada ficha de Expulsión una vez por partida. Para usar el efecto se siguen los pasos siguientes:

1. Se descarta 1 carta de Oro.
2. Se coloca una de las fichas propias de Héroe en la ficha de Expulsión.
3. Se resuelven los efectos que se muestran en la ficha de Expulsión.



Aire



Tierra



Agua



Fuego

**Nota:** En el caso de fichas de Expulsión de Tierra y Fuego, se escoge uno de los Objetos que se muestran.

Después de ser movido, el Elemental influye con su Poder Elemental en su hexágono y en todos los hexágonos adyacentes, de la manera habitual. Pero ya no será posible iniciar una Confrontación contra él.

Siempre que se mueve a un Elemental de Fuego o de Agua a un hexágono adyacente, se resuelve su Poder Elemental como si se hubiera entrado en su hexágono.

**Ejemplo:** Dral mueve al Elemental de Fuego hasta el hexágono adyacente y, por lo tanto, sufre 2 Heridas. Como Maeldur está en un hexágono adyacente al hexágono al que acaba de ser movido el Elemental, también sufre 2 Heridas.



**Nota:** A la hora de determinar la Guarida del Monstruo de Élite específico siempre hay que referirse a los hexágonos originales de los Elementales.

## SELLAR EL ABISMO

Para sellar el Abismo tiene que haber un Elemental de cada tipo en la loseta de Mapa de Abismo: un Elemental en cada uno de los tres hexágonos y otro más en el centro (una loseta de Mapa de Abismo es una loseta Especial). No importa qué tipo de Elemental haya en cada hexágono en concreto. Cuando ocurre esto, el Abismo queda sellado de manera inmediata.

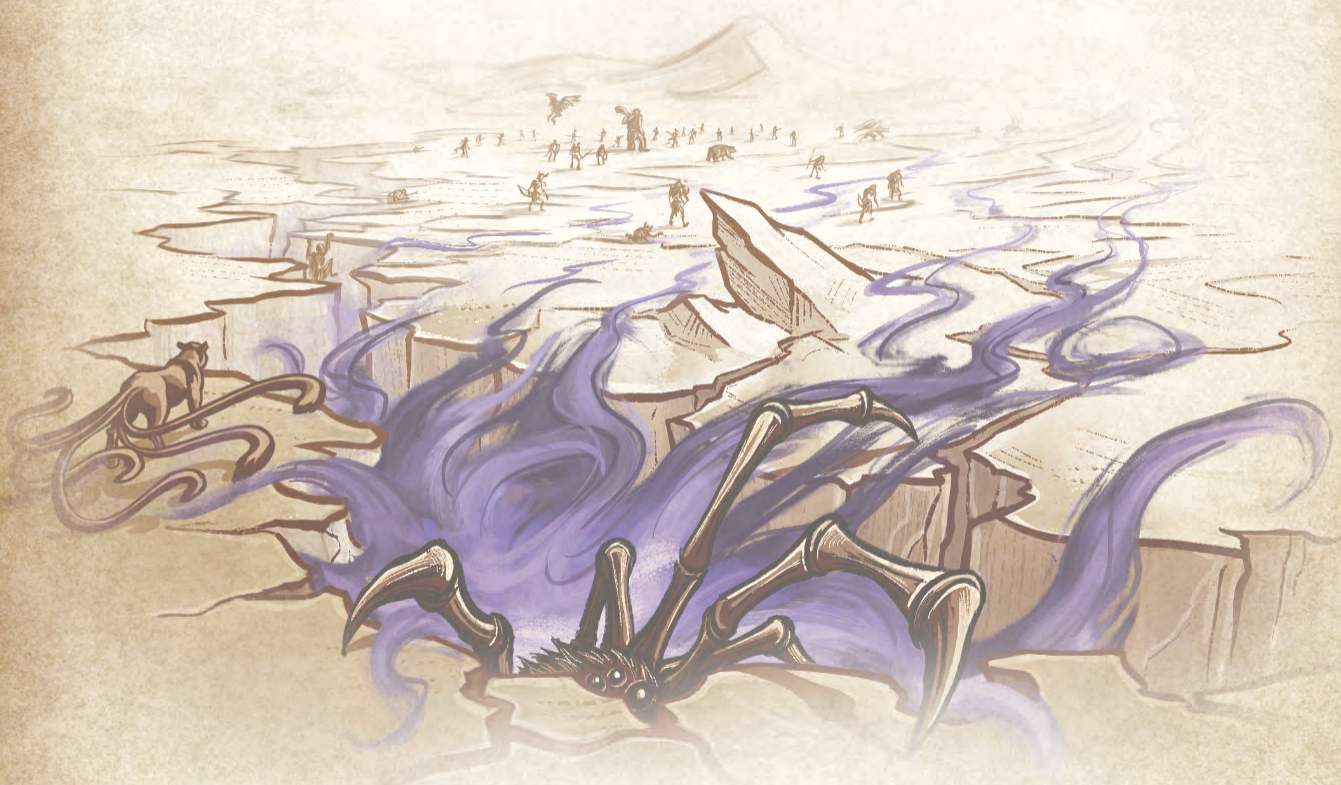
Se quitan los Elementales del Mapa y se cubre el centro de la loseta de Mapa de Abismo por la ficha de Magia Defensiva, bocarriba.



## RESOLUCIÓN DEL ESCENARIO

Los Héroes ganan cuando se sella el último Abismo.

Si no se sellan todos los Abismos antes del final de la ronda 11, los Héroes pierden.



Todos los Elementales de plástico han sido sombreados con la tecnología Sundrop.