

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

GRIFO



GRIFO

PREPARACIÓN

Cuando se juega con el Grifo, se añade la loseta de Mapa del Grifo a las losetas de Mapa escogidas para el Capítulo I y se barajan todas (esto aumenta el número de losetas en el Capítulo I).

El Grifo aporta un elemento adicional de diversión a la partida y da un uso nuevo a los Trofeos. Pero también cambia la manera de mover los Héroes por el Mapa, así que puede tener mucha influencia en un escenario. No se recomienda su uso para jugadores que están empezando.



REGLAS ESPECIALES

Cuando un jugador revela la loseta de Mapa con el Grifo, se pone el *standee* del Grifo o su miniatura en el hexágono de la Guarida del Grifo.

Cuando un Héroe está en el hexágono de la Guarida del Grifo, o a 4 hexágonos o menos de la posición del Grifo, puede descartar un Trofeo (una carta de Monstruo o de Monstruo de Élite) para convocar al Grifo.

Nota: Cuando se convoca al Grifo a 4 hexágonos o menos de su posición, hay que ser capaz de trazar un camino de un máximo de 4 hexágonos de losetas de Mapa reveladas.

Si se hace, el Grifo vuela hasta el Héroe y lo lleva inmediatamente a otro lugar, hasta a 4 hexágonos de

distancia de su posición original. El Héroe y el Grifo se ponen en el hexágono escogido. Esto funciona igual que teletransportarse a ese hexágono. Como antes, el Grifo solo puede atravesar hexágonos de losetas de Mapa reveladas.

Notas:

- ◆ Si el Grifo llega al borde del Mapa, no revela nuevas losetas de Mapa. El Héroe solo revela losetas desde el hexágono hasta el que el Grifo lo ha transportado.
- ◆ Si se usa el Grifo para mover hasta un hexágono que contenga un Monstruo sin derrotar, hay que llevar a cabo la Acción Combate nada más entrar en el hexágono, como de costumbre.
- ◆ Como Saboteador, Cómplice y Demonio Volcánico no se pueden tomar como Trofeos, no se pueden usar para convocar al Grifo.

REGLAS DE ESCENARIO

DESTRUCCIÓN EN MOVIMIENTO

Si el Gólem mueve hasta el hexágono en el que está el Grifo, se pone el Grifo en el hexágono del que ha llegado el Gólem.

EXPULSIÓN ELEMENTAL II, III (ESCENARIOS ELEMENTALES)

Lo normal para estos escenarios es no usar losetas de Mapa del Capítulo I. Pero cuando se juega con el Grifo, se cogen todas las losetas de Mapa Fijas del Capítulo I y se barajan junto a la loseta de Mapa del Grifo. Luego se ponen en la parte superior de la pila de losetas de Mapa.



EUTHIA.COM

DIEAGAMES.COM



DIEA
GAMES