

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.

KELEIA



BASTÓN LOSETA INICIAL

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



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.



2 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.

4 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.



4 DAGA

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



6 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.

6 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.



9 ARCO DE CAZA

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



9 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.



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.

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.



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.



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.



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.

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.



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.



30

ESQUIVA ÁGIL

Sincronización: Después de la Tirada de Ataque del Monstruo.

Se resta 5 del Valor de Combate del Monstruo.



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.



40

FEROZ

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.

