

# 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).



# MAELDUR



## BASTÓN DE FUEGO LOSETA INICIAL

**Sincronización:** Tirada de Ataque de Héroe.



## 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.



## 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.



## FLECHA DE FUEGO

**Sincronización:** Tirada de Ataque de Héroe.



## ATENCIÓN

**Sincronización:** Después de cualquier Tirada de Héroe.

Se añade 2 a la tirada.



## MANOS ARDIENTES

**Sincronización:** Tirada de Ataque de Héroe.

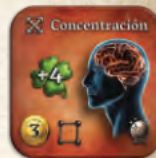


## CONCENTRACIÓN

**Condición:** Conjunto de Armadura de 4 o más piezas.

**Sincronización:** Después de cualquier Tirada de Héroe.

Se añade 4 a la tirada.



## BOLA DE FUEGO

**Sincronización:** Tirada de Ataque de Héroe.



## 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.



## 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.

