

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.

COMBATE

PREPARACIÓN DEL COMBATE


JH = jugador del Héroe
JM = jugador del Monstruo


- 1 Determinar JM.
- 2 El JM revela una carta de Monstruo y coge las cartas y fichas que muestre.
- 3 Si es necesario, se usa una ficha de Efecto Global.

PRIMER ATAQUE

Usar 








RONDAS DE COMBATE

1. Fase de Sanación del Héroe 

3. Fase de Sanación del Héroe 




2. F. de Ataque del Monstruo

4. F. de Ataque del Héroe


- A**  Primero JM, después JH. **A**  Primero JM, después JH.
- B** Después de tirar, se aplican la Intervención de Shii y los Efectos Elementales. **B**  JH. Después de tirar, se aplican la Intervención de Shii y los Efectos Elementales.
- C**  Tanto JH como JM. **C**  JH  y el Dado de la Esperanza.
- D**  Primero JH, después JM. **D** Se reduce la Salud del Héroe. **D** El Héroe inflige Daño al Monstruo.

FINAL DEL COMBATE

Si se mata al Monstruo

- Se gana la Recompensa, el Trofeo y el Botín.
- Se gana  por el Dado de la Esperanza.
- Colocar  /  / .

Si se muere

- Se devuelve la carta de Monstruo a la parte superior del mazo.
- Se da  al JM.
- Se pone al Héroe en la Iglesia.

JUEGO

COMIENZO DE CADA RONDA

Todos los jugadores:

- 1 Se coloca 1 de sus fichas de Acción Combate, Minería y Comercio en su Tablero de Héroe.
- 2 Se preparan todos los Objetos y Capacidades consumidos, para ello se giran para que queden derechos.
- 3 Se da la vuelta a todas las Gemas inactivas, para que muestren el lado activo.

Comenzando por el jugador inicial, los jugadores actúan por turnos.

TURNO DEL JUGADOR

Durante un turno, se puede:

- Gastar Puntos de Movimiento para mover.
- Gastar fichas de Acción o Capacidades para realizar Acciones Combate, Minería o Comercio.
- Realizar Acciones Gratuitas donde sea posible.

Sin restricciones de orden ni cantidad.

Al final del turno se puede:

- Guardar una ficha de Acción sin usar (si quedan).
- Revelar nuevas cartas de Encuentro (si se cumplen Misiones).

FINAL DE LA RONDA

- La ficha de Héroe del Contador de Rondas se adelanta un espacio.
- A menos que la partida termine, el jugador inicial comienza una nueva ronda.

FINAL DE LA PARTIDA

- La partida termina cuando se completa el número de rondas que indique el escenario.
- Al terminar, se calcula la Puntuación Final.

REGLAS DE COMERCIO

Se pueden realizar las siguientes acciones, tantas veces como se quiera:

- Comprar un Objeto
- Vender un Objeto
- Sanarse
- Comprar Gaar (solo en Torres Matadragones)
- Desvelar losetas de Héroe
- Entrenar Capacidad
- Desbloquear espacio de Héroe o Equipo

Se puede vender un Objeto por su valor de venta.

Todas las Gemas / Esencias ➤



no se puede vender

REGLAS DE COMERCIO



TORRES MATADRAGONES

- 1 ➤  /  / 
- 0 ➤  Una vez durante el Comercio
- 1 ➤ 



ALQUIMISTAS

- 1 ➤  / 
- 0 ➤  Una vez durante el Comercio
- 1 ➤ 



MERCADERES

- 1 ➤  / 
- 0 ➤  Una vez durante el Comercio
- 1 ➤ 

SÍMBOLOS



Reputación: Se gana o pierde Reputación.



Oro: Se coge, se cobra o se paga el valor correspondiente.



Poción de Sanación: Se coge una loseta de Poción de Sanación.



Gaar: Se usa para ajustar las tiradas de dados.



Dwurt: Se usa para ajustar las tiradas de dados y para otros efectos.



Carta de Plata: Se usa cuando se controla a un Monstruo.



Carta de Oro: Se usa cuando se controla a un Monstruo.



Caos: Se usa para jugar cartas de Oro y de Plata.



Movimiento: Se reciben Puntos de Movimiento.



Teletransporte: Teletransporte hasta la distancia indicada.



Bolsa: Modifica el número de Bolsas.



Poder Aire: Se da la vuelta al dado de más valor.



Vagoneta: Se roban 3 Recursos Naturales y se conserva 1.



Libro: Desvela losetas de Héroe.



Cambia la Oferta del Lugar de Comercio.



Monstruo (Élite): Nivel de dificultad 1



Monstruo (Élite): Nivel de dificultad 2



Monstruo (Élite): Nivel de dificultad 3



Inmunidad frente a todo excepto el Daño.



Trébol: Modifica la Tirada de Héroe.



Pata de Conejo: Modifica el Valor de Combate del Monstruo.



Herida: Reduce la Salud del Héroe en la cantidad indicada.



Modificar Herida: Modifica la Herida infligida.



Daño: Causa Daño al Monstruo.



Modificar Daño: Modifica el Daño causado.



Sanación del Héroe: Se sana el valor indicado.



Sanación del Monstruo: El Monstruo se sana el valor indicado.



Salud del Héroe: Aumenta la Salud Máxima.



Salud del Monstruo



Esencia de Aire: El Monstruo usa un solo dado.

LOSETAS DE HÉROE



Arma, Escudo



Arma de Primer Ataque



Capacidad



Capacidad de Primer Ataque



Dados: Se tiran dos dados para llevar a cabo el efecto.



Cabeza de lobo: Depende del Valor de Combate del Monstruo.



Triángulo: Es necesario un conjunto de Armadura de al menos 3 piezas.



Cuadrado: Es necesario un conjunto de Armadura de al menos 4 piezas.



Pentágono: Es necesario un conjunto de Armadura de 5 piezas.

PREPARACIÓN DEL MAPA



Losetas de Mapa Fijas



Losetas de Mapa de Encuentro



Losetas de Mapa de Escenario



Losetas de Mapa Otras

SINCRONIZACIÓN



Efecto Permanente



En cualquier momento



Preparación del Combate



Primer Ataque



Antes de la Tirada de Ataque del Monstruo



Antes o después de la Tirada de Ataque del Monstruo



Después de la Tirada de Ataque del Monstruo



Tirada de Ataque de Héroe



Antes de la Tirada de Ataque de Héroe



Después de la Tirada de Ataque de Héroe

ACCIONES



Acción Minería



Acción Comercio



Acción Combate

GEMAS

Amatista



Rubí



Ónix



Esmeralda



Zafiro



Ópalo



Piedra Demoníaca



Diamante



ESENCIAS

Tierra



Agua



Aire



Fuego



PODER ELEMENTAL

Aire

Se da la vuelta al dado de más valor



Tierra

Se añade a las tiradas



Agua

Sana al Héroe



Fuego

Hiere al Héroe



VISITAR LA IGLESIA

No es necesario usar
una Acción Comercio



RESURRECCIÓN

Se coloca al Héroe en la Iglesia y:

Cuando otro jugador
te mata



En el resto de
casos



PUNTUACIÓN - VALOR DE POSESIONES



1

Coste de Entrenamiento
(Capacidad) o **de compra**
(Equipo) **de las losetas de Héroe**



4

Precio de compra
de Objetos

2

Espacios de Héroe
desbloqueados



5

Espacios de Equipo
desbloqueados

3 **Gemas / Esencias =**

Las Gemas en uso cuentan.
Las Esencias en cartas de Capacidad, no.



6

Losetas de
Recursos Naturales

Se gana la Reputación con el valor de Oro que se muestra. Si no hay Reputación, se gana la mayor cantidad de Oro que se muestra.

PUNTUACIÓN - REPUTACIÓN

						
4-6	7-9	1	1	2-3	1	2
7-9	10-13	2-3	2	4-5	2-3	5
10-13	14-19	4	3	6-7	4-5	9
14+	20+	5+	4+	8+	6+	15

* Se pierde 2 de Reputación por cada vez que el Héroe haya muerto en Combate.