

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

LIBRO DE ESCENARIOS

INDÍCE

La Cacería	2	Destrucción en Movimiento.....	7
Amenaza Inminente	3	Defensa de los Asentamientos	10
La Petición del Señor.....	5	La Amenaza de Mirrezil.....	13
Invocación de Faer.....	6	El Destierro de Brasath.....	15



INTRODUCCIÓN

Este librito contiene las reglas para los distintos escenarios. Cada escenario tiene una **dificultad** (normal, difícil o heroica) y un **tiempo de juego por jugador** que se indican en el título del escenario.

Ejemplo: El escenario *La Cacería* tiene una dificultad **normal** y requiere **30 minutos por jugador**.



LA CACERÍA

NORMAL 30' /

Como si fueran un chaparrón, monstruos feroces inundaron el territorio. Hasta las gentes que viven en los antaño seguros aldeaños de la Iglesia están atemorizados y se niegan a salir, ni de día ni de noche. ¡Va siendo hora de cazar a esas criaturas!

Duración de la partida: 7 rondas de juego.

Objetivo: Derrotar a Monstruos de nivel 2.

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 de acuerdo con la tabla. Las losetas de Mapa de los Capítulos IV y V no se usan en este escenario.

Todos los jugadores comienzan la partida con una Poción de Sanación.

REGLAS ESPECIALES

Siempre que se derrota a un Monstruo de nivel 2, el Héroe puede quedárselo como Trofeo, de la manera habitual. Si se hace, siempre que vaya a descartarse (bien para usarlo para cumplir una Misión o simplemente para liberar espacio), en lugar de hacerlo se mantiene la carta de Monstruo, bocabajo, cerca del Tablero de Héroe. De la misma manera, si se elige no quedarse el Monstruo como Trofeo, se sigue conservando la carta, bocabajo, cerca del Tablero de Héroe.

Si al final de la partida se tiene un Trofeo de Monstruo de nivel 2 en la Bolsa, se cuenta junto al resto de Monstruos de nivel 2 derrotados durante la partida.

PUNTUACIÓN FINAL

Además de la puntuación normal, todos los Héroes ganan 2 de Reputación por cada Monstruo de nivel 2 que hayan derrotado durante la partida.

Preparación del Mapa de La Cacería

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

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



La primera vez que se escuchó hablar del horripilante grupo de Monstruos que aterrorizaba la zona cercana a la Iglesia, parecía un cuento de hadas. Pero la amenaza es real y no tenéis mucho tiempo para prepararos para defender los últimos reductos de esperanza que quedan en Euthia.

Este es un escenario **semicooperativo**. En la Batalla Final, si mueren todo los Héroes, todos los jugadores pierden. En caso contrario, todos ganan.

También se puede jugar el escenario de manera completamente cooperativa, con las reglas del Modo Cooperativo que hay en el **Reglamento**, en la **página 33**.

Duración de la partida: 8 rondas normales de juego seguidas por 1 ronda final de batalla.

Objetivo: Se compite con los otros jugadores para ganarse el respeto y la Reputación ante los ciudadanos de Euthia, pero al final de la partida todos tendrán que luchar juntos contra un aterrador grupo de enemigos (Monstruos y Monstruos de Élite).

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.

Se escoge una de las tres dificultades del escenario: **Normal**, **Difícil** o **Heroica**. La dificultad determina la fuerza a la que tendrán que enfrentarse los Héroes al final de la partida.

Todos los jugadores comienzan la partida con una Poción de Sanación.

REGLAS ESPECIALES

MUERTE DE UN HÉROE

Siempre que muera un Héroe, sin importar la causa, se siguen todos los pasos normales para la muerte de un Héroe, excepto por los dos cambios siguientes.

1. Se pierde solo 1 de Reputación (en lugar de 2).
2. Si se muere en Combate, el jugador del Monstruo gana inmediatamente 2 de Reputación, en lugar de quedarse la ficha del Héroe.

RONDA FINAL DE BATALLA

Al comenzar la ronda 9 hay que llevar a cabo los pasos siguientes:

1. Todos los Héroes se colocan en la Iglesias y su Salud se pone al máximo.
2. Se preparan todos los Objetos y Capacidades consumidos.
3. Se da la vuelta a todas las Gemas, para que muestren su valor activo.
4. Los jugadores pueden cambiar su Equipo, y usar Capacidades de Fuera del Combate y Objetos.

Nota: En esta ronda los jugadores no pueden llevar a cabo Acciones, Acciones Gratuitas o de Movimiento. Además, los Héroes no pueden entrenar, ya que eso requiere una Acción Comercio; tampoco pueden comprar una Poción en la Iglesia.

Preparación del Mapa de Amenaza Inminente

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

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

PREPARACIÓN DE LA BATALLA FINAL

Antes de que comience el combate, hay que respetar los pasos siguientes:

1. Se usa la **Tabla 1 (página 4)** para determinar cuántos enemigos (Monstruos y Monstruos de Élite) hay que usar en función de la dificultad escogida y el número de jugadores. Se roban las cartas de los mazos correspondientes.
2. Se barajan las cartas robadas y se despliegan en una línea, bocarriba. El orden de las cartas, de izquierda a derecha, es el orden en el que atacarán los enemigos.

La batalla final usa las mismas reglas que el Modo Solitario:

1. Se dejan aparte dos dados de otro Héroe. Estos serán los dados de Monstruo.
2. Se devuelven las cartas de Control a la caja, no se usan en la batalla final.
3. Se baraja el mazo de cartas de Combate y se pone, bocabajo, en un lugar accesible.
4. Se reemplazan todas las cartas de Control de Almas de las cartas de Oro y se pone en su lugar las que muestran el icono de Un Jugador.
5. Se crean 2 pilas de cartas, la provisión de Plata y la provisión de Oro, según indica la **Tabla 2 (página 4)**.

Nota: En el Modo Solitario se añade la cantidad apropiada de cartas de Oro y Plata a las provisiones correspondientes. Esto quiere decir que las provisiones contienen las cartas añadidas durante la partida junto a las cartas añadidas en este paso.

COMIENZA LA LUCHA

Al principio de la lucha cada Héroe puede realizar un Primer Ataque con los Objetos o Capacidades apropiados, para atacar a cualquier enemigo (Monstruo o Monstruo de Élite). Los jugadores deciden en qué orden van a atacar. Si no se llega a un acuerdo, el orden se determina al azar. Un enemigo puede recibir ataques de más de un Héroe.

RONDAS DE COMBATE

La batalla final tiene lugar en una serie de Rondas de Combate, que consisten a su vez en 4 fases. Se continúa así hasta que todos los enemigos son derrotados o todos los Héroes caen intentándolo.

1. Fase de Sanación del Héroe
2. Fase de Ataque del Enemigo (ver más adelante)

Repetir las fases 1 y 2 hasta que todos los enemigos hayan atacado.

3. Fase de Sanación del Héroe
4. Fase de Ataque de los Héroes (ver más adelante)

El Combate sigue las reglas normales del Modo Solitario, con las siguientes excepciones:

- ◆ No se usa el Dado de la Esperanza.
- ◆ Los efectos de las cartas de Oro y Plata se aplican solo al Héroe que ha sido atacado por ese enemigo en concreto. Más adelante hay más información.

En la fase 2, los enemigos atacan de uno en uno, en el orden que marca la línea de cartas que se creó en la preparación. Cuando ataca un enemigo, los jugadores deben elegir un Héroe como objetivo del ataque. Si los jugadores no se ponen de acuerdo, se determina al azar. Un Héroe puede sufrir más de un ataque en esta fase.

En la fase 4 cada Héroe ataca a un enemigo con un Arma o Capacidad de Combate que no sea de Primer Ataque, usando cualquier otro Objeto o Capacidad, como en una Fase de Ataque del Héroe normal. Los Héroes pueden atacar en cualquier orden y, en esta fase, los enemigos pueden sufrir más de un ataque.

Los Héroes no reciben Recompensas por derrotar enemigos en la batalla final.

INTERACCIÓN ENTRE HÉROES

Los Héroes pueden sanar a otros Héroes durante la batalla final, con Esencias de Agua, Pociones de Sanación o Pergaminos de Sanación. Los Héroes pueden usar sus fichas de Gaar en el ataque de otro Héroe para ajustar la tirada del jugador del Monstruo (no la del Héroe).

Cualquier otra interacción está prohibida: no se pueden dar fichas de Gaar o cualquier otro Objeto, ni usar Capacidades o Equipo para favorecer a otros jugadores, etc.

MUERTE DE UN HÉROE EN COMBATE

Si un Héroe muere durante la batalla final, no se pierde Reputación, pero ya no podrá continuar jugando.

RESOLUCIÓN DEL ESCENARIO

El escenario puede terminar de dos maneras:

- ◆ Si todos los enemigos de la batalla final son derrotados, los Héroes han conseguido proteger la Iglesia. Todos los Héroes ganan.
- ◆ Si todos los Héroes mueren en la batalla final, han fracasado en su intento por proteger la Iglesia y a las gentes de Euthia. Todos los Héroes pierden.

Tabla 1

Enemigos						
NORMAL	1]	1	1	0	0	0
	2]	0	0	1	1	0
	3]	1	0	2	0	0
	4]	0	0	2	0	2
DIFÍCIL	1]	0	2	0	0	0
	2]	0	0	1	0	1
	3]	0	0	2	0	1
	4]	0	0	3	0	1
HEROICA	1]	0	0	0	1	1
	2]	0	2	1	0	0
	3]	0	0	3	0	0
	4]	0	0	4	0	0

Tabla 2

Cartas			
NORMAL	1]	+3	0
	2]	2	2
	3]	3	3
	4]	0	6
DIFÍCIL	1]	0	+1
	2]	0	3
	3]	3	4
	4]	0	7
HEROICA	1]	0	+2
	2]	0	4
	3]	0	5
	4]	0	8

LA PETICIÓN DEL SEÑOR

NORMAL 60' / ♣

Incluso con poderosos Dragones y terribles Monstruos acechando los asentamientos, la vida mundana no se detiene en Euthia. El Señor de la Ciudadela recompensará a quien cumpla sus demandas.

Duración de la partida: 10 rondas de juego.

Objetivo: Cumplir tantas Misiones del Señor como sea posible.

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. En este escenario no se usan las losetas de Mapa del Capítulo V.

Las losetas de Mapa de Encuentro no se escogen al azar, siempre se usan Supervivientes (Capítulo I), Armero (Capítulo II) y Señor (Capítulo III) También se usa Ladrones (Capítulo III) en partidas de 3 o 4 jugadores.

Preparación del Mapa de La Peticion del Señor

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

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



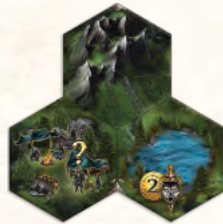
Supervivientes



Armero



Señor



Ladrones

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

Todos los jugadores comienzan la partida con una Poción de Sanación.

PUNTUACIÓN FINAL

Además de la puntuación final, cada Héroe gana 2 de Reputación por cada Misión del Señor que cumpla durante la partida.



Los últimos meses han sido tranquilos, pero ahora una nueva oleada de Faer amenaza al territorio: ¡los Monstruos son más poderosos y más feroces que nunca! Es difícil mantener la fe en tiempos como estos, cuando incluso los Héroes no están seguros de poder con bestias así.

Duración de la partida: 10 rondas de juego.

Objetivo: Derrotar a los Monstruos potenciados por más cartas de Oro y Plata.

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.

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

Todos los jugadores comienzan la partida con 5 de Oro y 3 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.

REGLAS ESPECIALES

Al principio de las 6 primeras rondas todos los jugadores roban 1 carta de Plata. A partir de la ronda 7, todos los jugadores roban 1 carta de Oro al principio de cada ronda (en lugar de la carta de Plata).

Cada vez que se derrota a un Monstruo se toma una ficha de Héroe de personajes que no se usen en la partida y se pone en el Tablero de Héroe.

Importante: En el Modo Solitario, siempre que se robe una carta de Oro o de Plata, también se añade 1 carta del mismo tipo a la provisión correspondiente.

Preparación del Mapa de Invocación de Faer

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

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

PUNTUACIÓN FINAL

Además de la puntuación normal, todos los Héroes ganan 1 de Reputación por cada ficha de Héroe, de Héroe no usado que tengan en su Tablero de Héroe.



Un Gólem de Cristal, amable, pero algo corto de sesera, ha sido controlado mediante magia oscura y está devastando el territorio. El Gólem, que sabe lo que está haciendo y está muy frustrado por no poder evitarlo, está a punto de perder la razón. Hay que purificar su mente del control de Faer. Hay que detenerlo antes de que mate a más gente y cause daños irreparables en todo el territorio.

Duración de la partida: Hasta 11 rondas de juego.

Objetivo: Liberar al Gólem de Cristal de las garras del Faer antes del final de la ronda 11.

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. Se barajan las losetas de Mapa de Ruinas en el Capítulo I. En este escenario no se usan las losetas de Mapa del Capítulo V.



Ruinas

Se ordenan las cartas de Monstruo de Élite de nivel 1 y nivel 2. Se baraja cada mazo de manera independiente y se dejan, boca abajo, en un lugar accesible. Cerca de ellos se ponen los mazos de Saqueo de nivel 1 y nivel 2.

Nota: En este escenario cambian la preparación y las reglas de Monstruos de Élite. Más adelante se puede leer más de esto.

Se coloca la ficha de Poder Faer en el Contador de Reputación, en función del número de jugadores. Si se supera el 50, se da la vuelta a la ficha para que muestre el lado +50.

- ◆ 1 jugador: 30
- ◆ 2 jugadores: 40
- ◆ 3 jugadores: 60
- ◆ 4 jugadores: 80



Ficha de Poder Faer



Se ponen las fichas de Gólem correspondientes en el espacio «0» del Contador de Reputación, una para cada Héroe.

Ficha de Gólem

Se dejan en lugar accesible la carta de Poder Faer y los Pergaminos de Teletransporte.

Se ordenan las fichas de Destrucción en 2 pilas, en función de su tipo: A y B. Se baraja cada tipo de manera separada y se crea una pila de manera que las fichas B estén abajo y las fichas A, arriba. Se pone boca abajo.



Pergaminos de Teletransporte



Carta de Poder Faer



Fichas de Destrucción

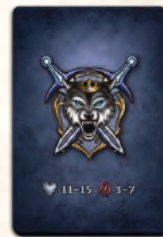
Preparación del Mapa de Destrucción en Movimiento

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

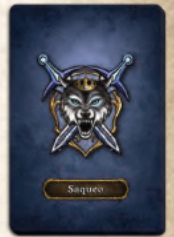
* Las losetas de Mapa Fijas específicas para el Modo Solitario se pueden encontrar en el **Reglamento, en la página 31.**



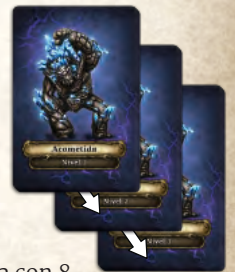
Monstruo de Élite de nivel 1 y mazos de Saqueo



Monstruo de Élite de nivel 2 y mazos de Saqueo



Se ordenan las cartas de Acometida en pilas, en función de su nivel. Cada pila se baraja por separado y se crea un mazo de manera que las cartas de nivel superior estén en la parte inferior y el resto de cartas, encima, de manera que al final el mazo quede ordenado de menor a mayor nivel. Se pone boca abajo.



Todos los jugadores comienzan la partida con 8 de Oro y 2 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.

REGLAS ESPECIALES

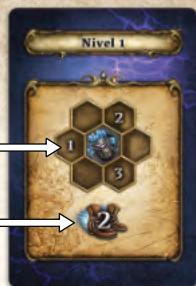
Cuando la loseta de Mapa de Ruinas se revela, se coloca el *standee* del Gólem en uno de los 3 hexágonos de la loseta, al azar.

Después, al principio de cada ronda se revela la carta superior de Acometida. Esta carta indica hacia dónde mueve el Gólem y qué localizaciones destroza.



La dirección de movimiento del Gólem la determinan los hexágonos numerados de la carta de Acometida. El Gólem mueve (en línea recta) en una de las direcciones indicadas por los números, hacia la que pueda moverse más. En caso de empate, se escoge la dirección con el número menor. El valor que se muestra en el símbolo de Movimiento representa el número máximo de hexágonos que mueve el Gólem en la dirección indicada.

Hexágonos numerados
Símbolo de Movimiento



Nota: Cuando el Gólem entra en un hexágono en el borde de Mapa no se revelan nuevas losetas de Mapa.

Ejemplo: El Gólem tiene 3 Puntos de Movimiento. Según el Mapa, el Gólem solo puede moverse 2 hexágonos en la dirección 1. Pero puede moverse 3 hexágonos en las direcciones 2 y 3. Por lo tanto, el Gólem da 3 pasos en la dirección 2, porque es el número más pequeño.



Siempre que el Gólem entre en un hexágono que no tenga una ficha de Destrucción (sin contar los hexágonos de la loseta de Mapa de Ruinas, que ya están destruidos), se siguen, en orden, los pasos siguientes:

1. Se quitan del hexágono todas las fichas de Comercio, de Interacción y de Héroe, y se colocan en el Tablero de Escenario, bajo el Contador de Rondas. Se usarán para la Puntuación Final, de la manera habitual.
2. Se coge la primera ficha de Destrucción de la pila y se coloca, bocarriba, en el hexágono. La nueva ficha reemplaza al hexágono original hasta que termine la partida.



Si el Gólem destruye un hexágono de Encuentro o los 3 hexágonos que rodean a la loseta Especial de Encuentro (por ejemplo, Mercenarios), se eliminan de la partida las cartas de Encuentro correspondientes y se devuelven a la caja.

Si los 3 hexágonos que rodean a la Iglesia están cubiertos por las fichas de Destrucción, se coloca el *standee* de Iglesia en el centro de la loseta de Mapa Inicial. Se seguirá pudiendo visitar la Iglesia.



Si los 3 hexágonos que rodean las Torres Matadragones son destruidos, se coloca la ficha de Comercio del Héroe que las hubiera liberado en el centro de la loseta Especial. Si las Torres Matadragones no han sido liberadas, se coloca en el centro de la loseta Especial la ficha de Comercio de un Héroe que no se use en la partida, en la unión de las 3 fichas de Destrucción. Se puede seguir entrando en las Torres Matadragones, de la manera habitual.

Si el Gólem entra en un hexágono en el que haya un Héroe, el Héroe muere. Hay que respetar los siguientes pasos:

1. El Héroe muerto se pone en la Iglesia.
2. Se restaura la Salud Máxima del Héroe.
3. Se pierde 1 de Reputación.
4. Si es el turno del jugador que lo controla, sigue jugando: puede usar Capacidades, Objetos y fichas de Acción de la manera habitual.



Durante este escenario, siempre que el Héroe resucite (sin importar la causa), si no se tiene ya un Pergamino de Teletransporte, se coge uno. Se puede usar de manera inmediata o se puede guardar en una Bolsa.

LUCHAR CONTRA MONSTRUOS DE ÉLITE

Todas las fichas de Destrucción contienen un Monstruo de Élite de nivel 1 o nivel 2. De igual manera que ocurre con los Monstruos, no se puede entrar en un hexágono que contenga un Monstruo de Élite si no se lleva a cabo una Acción Combate nada más entrar. Se siguen las reglas normales de Combate con un Monstruo.

Si se derrota a un Monstruo de Élite, se siguen los pasos siguientes:

1. Se busca la carta de Saqueo apropiada, se toma la Recompensa indicada en ella y se devuelve la carta a la caja.
2. La carta de Monstruo de Élite se toma como Trofeo o se descarta en la pila correspondiente de descartes.
3. Se gana todo el Botín indicado en la ficha de Destrucción.
4. A partir del paso 4 se siguen los pasos descritos en Muerte del Monstruo (**Reglamento, página 21**).
Nota: Siempre hay que colocar una ficha de Héroe sobre la ficha de Destrucción.

El hexágono en el que hay una ficha de Destrucción se considera liberado hasta el final de la partida, todos los Héroes pueden entrar en él con total libertad.

DISOLUCIÓN DE FAER

La ficha de Poder Faer controla la cantidad de Magia Faer que sigue fluyendo por las venas del Gólem. Las fichas de Gólem controlan la cantidad de Magia Faer que cada Héroe ha disuelto.

La Magia Faer se puede disolver de diferentes maneras, que hacen avanzar la ficha de Gólem en el Contador de Reputación:

- ◆ Si se derrota a un Monstruo de Élite de nivel 1, se mueve la ficha de Gólem de ese Héroe 3 espacios hacia delante.
- ◆ Si se derrota a un Monstruo de Élite de nivel 2, se mueve la ficha de Gólem de ese Héroe 5 espacios hacia delante.
- ◆ Por cada 4 cartas de Plata usadas como jugador del Monstruo en el mismo Combate (da igual si llevando a un Monstruo de Élite o a un Monstruo), se mueve la ficha de Gólem de ese Héroe 1 espacio hacia delante.
- ◆ Por cada Carta de Oro usada como jugador del Monstruo en Combate (da igual si llevando a un Monstruo de Élite o a un Monstruo), se mueve la ficha de Gólem de ese Héroe 1 espacio hacia delante.

Siempre que se mueve la ficha de Gólem en el Contador de Reputación, la ficha de Poder Faer se mueve hacia atrás la misma cantidad de espacios.

Ejemplo: Hay 52 de Poder Faer.



Después de derrotar a un Monstruo de Élite de nivel 1, el jugador mueve la ficha de Gólem 3 espacios hacia delante y la ficha de Poder Faer, 3 espacios hacia atrás. Así que se gira la ficha y se pone en el número 49 del Contador de Reputación.



Nota: En el Modo Solitario solo se puede mover la ficha de Gólem si se derrota a Monstruos de Élite. Pero la ficha de Poder Faer también se mueve cuando el Monstruo usa cartas de Oro y de Plata durante el Combate, de manera que por cada 4 cartas de Plata o 1 carta de Oro la ficha de Poder Faer retrocede 1 espacio.

Cuando la ficha de Poder Faer llega a «0» en el Contador de Reputación, el Gólem ha sido salvado y la partida termina al terminar la ronda en curso.

Los jugadores siguen pudiendo avanzar sus fichas de Gólem en el Contador de Reputación, pero la ficha de Poder Faer ya no se mueve más.

RESOLUCIÓN DEL ESCENARIO

- ◆ Si la ficha de Poder Faer llega a 0, el Gólem ha sido salvado. Los Héroes han conseguido proteger a Euthia de una destrucción completa. Todos los Héroes ganan 10 de Reputación.
- ◆ Si no se salva al Gólem antes del final de la ronda 11, los Héroes han fracasado.

En cualquiera de los dos resultados los Héroes reciben Reputación por la Magia Faer que han disuelto del Gólem, según la tabla de la carta de Poder Faer.

Recompensa			
12-15	16-20	21-26	27+
5	9	14	20

Después se procede con el cálculo de la Puntuación Final, de la manera habitual. Las fichas de Comercio, Interacción y Héroe que haya en el Tablero de Escenario cuentan para la puntuación final del Héroe. Como los Monstruos de Élite funcionan de otra manera en este escenario, no cuentan para la puntuación.

Farruga, una fuerza de la naturaleza por sí mismo, está realizando incursiones en lugares importantes del territorio. Los Héroes deben perseguir al dragón, proteger a la gente y los asentamientos, y derrotar a la horrorosa bestia.

Duración de la partida: 12 rondas normales de juego seguidas por 2 rondas especiales de ataque a Farruga.

Objetivo: Derrotar al dragón antes del final de la ronda 14.

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. En este escenario no se usan las losetas de Mapa del Capítulo V.

Se coloca el *standee* de Farruga en el espacio 1 del Contador de Rondas, en lugar de la ficha de Héroe del jugador inicial. Se coloca la ficha de Héroe del jugador inicial en el espacio 13 del Contador de Rondas. Para controlar las rondas, se mueve el *standee* de Farruga en lugar de la ficha de Héroe, hasta llegar a la ronda 13, en la que Farruga se coloca en el Mapa.

Se coge la carta de dragón de Farruga, la que corresponda para el número de jugadores, y se devuelve el resto de cartas a la caja.

Se barajan las cartas de Ataque de Farruga y se colocan, boca abajo, en un lugar accesible: es el mazo de ataque de Farruga.

Las fichas de Iniciativa se dejan en un lugar cercano.

Número de jugadores →



Carta de dragón de Farruga



Mazo de ataque de Farruga



Fichas de Iniciativa

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

Todos los jugadores comienzan la partida con una Poción de Sanación.

REGLAS ESPECIALES

Después de 12 rondas la partida continúa con un máximo de 2 rondas de ataque de Farruga. Estas rondas de ataque se resuelven mediante las siguientes 4 fases:

1. Preparación de Ronda de Ataque
2. Asignación de objetivos
3. Movimiento de los Héroes
4. Ataque de Farruga

Preparación del Mapa de Defensa de los Asentamientos

Capítulo		I	II	III	IV
♠	1J	2*	2*	2*	2*
	2-4J	3	3	3	3
♠	1-2J	1	1	1	-
	3-4J	1	1	2	-
♠	1J	3	2	2	3
	2J	4	2	2	1
	3J	6	4	3	3
	4J	7	6	5	5

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

PREPARACIÓN DE RONDA DE ATAQUE

En esta fase los jugadores llevan a cabo todos los pasos habituales, como si fuera el inicio de una ronda normal (ver Reglamento, página 9).

A continuación, se revela la primera carta del mazo de ataque de Farruga y se coloca, boca arriba, en la parte superior del mazo.



Ejemplo de una carta de ataque de Farruga

ASIGNACIÓN DE OBJETIVOS

El símbolo de la Brújula de la cara de la carta de ataque de Farruga indica las ubicaciones que atacará Farruga en esta ronda. Las fichas de Iniciativa se colocan en las ubicaciones, de la manera siguiente:

- ♦ La ficha de Iniciativa «1» se pone en la ubicación más cercana al borde del Mapa, según indique la 1ª dirección (con un borde de hexágono).
- ♦ La ficha de Iniciativa «2» se pone en la ubicación más cercana al borde del Mapa, según indique la 2ª dirección (siguiendo la flecha).
- ♦ La ficha de Iniciativa «3» se pone en la ubicación más cercana al borde del Mapa, según indique la 3ª dirección (en la dirección contraria a la de la 1ª dirección).



Se coloca el *standee* de Farruga en la ficha de Iniciativa «1».

En las losetas de Mapa hay unos símbolos pequeños, en la parte superior e inferior de las losetas, que se corresponden con el Norte y el Sur.

Si hay un empate a la hora de asignar un objetivo, se escoge una de las ubicaciones que han empatado, la que esté más cercana al borde correspondiente a la siguiente dirección (si hay un empate para la 3ª dirección, se usa la 2ª para romper el empate).



En cada ubicación solo puede haber una ficha de Iniciativa: a la hora de determinar la posición de futuras fichas de Iniciativa, se ignoran las que ya contengan fichas de Iniciativa.

Notas:

Es posible que haya menos de tres ubicaciones reveladas en el Mapa que se correspondan con el tipo atacado. En ese caso se ponen las fichas de Iniciativa por orden numérico en las que se van a atacar.

Hay una carta de ataque de Farruga que muestra Torres Matadragones y la Iglesia, y no tiene Brújula. Se coloca la ficha de Iniciativa «1» en el centro de las Torres Matadragones y la ficha de Iniciativa «2» en la Iglesia.



Ejemplo: La carta de ataque de Farruga indica que va a atacar las ubicaciones de Alquimistas. En el Mapa hay 3 Alquimistas.

La ficha de Iniciativa «1» se pone en el Alquimista más cercano al borde Norte del Mapa, tal y como indica el borde del hexágono. Pero ahora quedan dos Alquimistas a la misma distancia del borde. Así que se usa la 2ª dirección (Este) para romper el empate.

La ficha de Iniciativa «2» se coloca en el Alquimista más cercano al borde Este del Mapa. Se ignoran las ubicaciones con fichas de Iniciativa, así que la ficha se coloca en el segundo Alquimista más cercano al borde Este del Mapa.

La ficha de Iniciativa «3» se coloca en el Alquimista que queda.



MOVIMIENTO DE LOS HÉROES

Cada jugador mueve a su Héroe, comenzando por el jugador inicial y continuando en el sentido de las agujas del reloj.

Los Héroes pueden mover por el Mapa sin restricciones. Los Poderes Elementales ya no se aplican y no hay más Monstruos: todos los hexágonos se consideran liberados. Los Héroes solo pueden mover y visitar la Iglesia, no se pueden realizar más acciones, tampoco Acciones Gratuitas.

Los Héroes pueden cambiar su Equipo y usar Capacidades y Objetos que se puedan usar fuera del Combate, como siempre. Pero la Acción Comercio no está disponible, así que los Héroes no podrán Entrenar ni cambiar Capacidades.

ATAQUE DE FARRUGA

Una vez que han movido todos los Héroes, los que estén en la misma ubicación que Farruga deberán atacar al dragón. El primero en atacar es el Héroe que haya usado la menor cantidad de Puntos de Movimiento para llegar a la ubicación, después el siguiente que haya usado menos y se continúa así. En caso de empate, el atacante se decide al azar.

Nota: El Teletransporte no cuenta como usar Puntos de Movimiento.

El Combate sigue las reglas normales, con las siguientes excepciones:

- ◆ No se roban cartas de Control.
- ◆ No se aplican Poderes Elementales.
- ◆ Cuando se combate contra Farruga no se usa el Dado de la Esperanza.
- ◆ Los Héroes no pueden usar Objetos o Capacidades que tengan el icono de un dragón tachado.



El Combate se resuelve en 4 fases, que se desarrollan en orden:

1. Fase de Sanación del Héroe (como de costumbre)
2. Fase de Primer Ataque (como el Primer Ataque habitual)
3. Fase de Ataque del Héroe (como de costumbre)
4. Se resuelve la fase de Daño

a. Se colocan las fichas de Daño del Héroe en la carta de Farruga, tantas como Daño se haya infligido (pero sin superar la Salud de Farruga, ver Golpe de Gracia, más adelante).

b. El Héroe sufre 6 Heridas, tal y como se indica en la carta de Farruga.



c. En función de la carta de ataque de Farruga, el Héroe puede sufrir Heridas adicionales o recibir Reputación en función del Daño que acaba de infligir a Farruga.



Ejemplo: Maeldur usa primero Honda Mágica, en la fase de Primer Ataque, y causa 1 de Daño. Después, en la Fase de Ataque del Héroe, usa la Capacidad de Combate Relámpago para infligir 4 más de Daño, así que Farruga sufre un total de 5 de Daño. Maeldur sufre 10 Heridas (6 de base + 4 por la carta de ataque).



Nota: Los Héroes que no estén en la misma ubicación que Farruga no se ven afectados por la carta de ataque de Farruga.

Si un Héroe muere durante el ataque de Farruga, resucita en la Iglesia. Hay que respetar los siguientes pasos:

1. Se pierden los Puntos de Movimiento sin usar (los marcados por fichas de Movimiento).
2. Se pierde 2 de Reputación.
3. El Héroe se sana hasta llegar a la Salud Máxima.
4. Se sigue jugando durante el siguiente ataque de Farruga.

EL SIGUIENTE ATAQUE

Si Farruga no ha sido derrotado, se quita la ficha de Iniciativa activa. Si no quedan más fichas de Iniciativa en el Mapa, la ronda ha terminado. Si quedan, entonces se mueve a Farruga hasta la siguiente ficha de Iniciativa y se vuelve a la fase 3 (Movimiento del Héroe). Las fichas de Acción / Objetos / Capacidades que se hayan usado en esta ronda, se siguen considerando usadas.

Nota: Puede ocurrir que un Héroe decida moverse directamente hasta la ficha de Iniciativa «2», evitando la primera ubicación atacada. En ese caso, cuando Farruga ataca la segunda ubicación, el Héroe ya está allí, así que se considera que ha usado la menor cantidad de Puntos de Movimiento para llegar.

GOLPE DE GRACIA

El ataque que pone fichas de Daño en Farruga y hace que el total iguale o supere la Salud de Farruga se llama Golpe de Gracia.

Salud de Farruga



La suma de las fichas de Daño que tiene Farruga no puede superar, nunca, su Salud. Eso quiere decir que el Golpe de Gracia solo pone las fichas de Daño necesarias para que el total sea igual a la Salud del dragón. Si un Héroe lanza el Golpe de Gracia:

- ◆ Gana 2 de Reputación.
- ◆ No recibe Reputación ni sufre Heridas por la carta de ataque del dragón.
- ◆ No sufre las 6 Heridas indicadas en la carta de Farruga.

Ejemplo: Farruga tiene 50 de Salud. En estos momentos ha sufrido 45 de Daño. El Héroe ataca y le causa 8 de Daño. Solo se ponen 5 fichas de Daño sobre Farruga.

Nota: En el Modo Solitario no hay Golpe de Gracia.

RESOLUCIÓN DEL ESCENARIO

- ◆ Si Farruga ha recibido un número de fichas de Daño igual a su Salud, ha sido derrotado. ¡Los Héroes han conseguido proteger a las gentes de Euthia! Todos los Héroes ganan 10 de Reputación.
- ◆ Si Farruga no ha sido derrotado al llegar al final de la ronda 14, los Héroes han fracasado.

En cualquiera de los dos resultados los Héroes reciben Reputación por el Daño que han infligido al dragón, según la tabla de la carta de Farruga.

Ejemplo: En una partida de 3 jugadores, si se causa un total de 22 de daño, se gana 7 de Reputación.



Después se procede con el cálculo de la Puntuación Final, de la manera habitual.



Mirrezil, el dragón de emociones puras, está usando su magia para destruir la Iglesia y romper el círculo de resurrección que revive a los Héroes. Hay que invocar magia defensiva para proteger el último bastión de esperanza que queda en Euthia.

Duración de la partida: 15 rondas normales de juego seguidas por 1 ronda especial de ataque a Mirrezil.

Objetivo: Derrotar al dragón en la ronda 16.

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.

Se coge la carta de dragón de Mirrezil, la que corresponda para el número de jugadores, y se devuelven el resto de cartas a la caja.

Se crea el mazo de Evento de la siguiente manera:

- ♦ Se separan las cartas de Evento de Mirrezil de acuerdo con su categoría (I y II).
- ♦ Se barajan las cartas de categoría II, se roban 2 al azar y se colocan, bocabajo, formando un mazo y sin mirarlas.
- ♦ Se barajan las cartas de categoría I, se roba 1 al azar y se coloca, bocarriba, encima del mazo de 2 cartas de categoría II.
- ♦ Las cartas de Evento sin usar se devuelven a la caja, sin mirarse.

Se colocan las fichas de Magia Defensiva al lado del mazo de Evento.

Se colocan las fichas de Iniciativa en los espacios 6, 11 y 16 del Contador de Rondas, con el símbolo del dragón hacia arriba.

Preparación de Mapa de La Amenaza de Mirrezil

Capítulo		I	II	III	IV	V
	1J	2*	2*	2*	2*	2*
	2-4J	3	3	3	3	3
	1-2J	1	1	1	-	-
	3-4J	1	1	2	-	-
	1J	2	2	2	3	2
	2J	3	2	3	3	2
	3J	5	3	4	4	2
	4J	7	5	5	5	2

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

La carta activa de Evento se devuelve a la caja al comenzar las rondas 6 y 11; después se revela la siguiente carta del mazo de Evento. Las primeras dos fichas de Iniciativa del Contador de Rondas están para recordarlo.

Los Héroes pueden invocar Magia Defensiva para protegerse del Evento y, también, para recibir una Recompensa.

Mirrezil ataca en la ronda 16. No importa si Mirrezil ha sido derrotado a no, siempre se procede a calcular la Puntuación Final y el jugador con más Reputación gana la partida.

INVOCAR MAGIA DEFENSIVA

Cada carta de Evento tiene un efecto negativo en la parte superior y una Recompensa en la inferior. Si se invoca la Magia Defensiva, se logra ignorar el efecto negativo y, además, se consigue la Recompensa.

La Magia Defensiva solo se puede invocar una vez por Evento, esto quiere decir que, si un jugador ya ha invocado la Magia Defensiva durante este Evento, no puede volver a hacerlo.

Para invocar la Magia Defensiva, el Héroe debe estar en un hexágono que contenga una de sus fichas de Héroe y en el que no haya una ficha de Magia Defensiva (de ningún jugador). Se llevan a cabo los pasos siguientes:

1. Se gasta el coste de invocación que muestra la carta, para ello se descartan las cartas de Oro de Plata y la Esencia necesarias.
2. Se coloca una ficha de Magia Defensiva, bocarriba, en la ubicación en la que está el Héroe, debajo de la ficha de Héroe.



Número de jugadores



Carta de dragón de Mirrezil



Mazo de Evento



Ficha de Iniciativa



Ficha de Magia Defensiva

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

Todos los jugadores comienzan con 10 de Oro.

REGLAS ESPECIALES

La carta que está bocarriba en el mazo de Evento tiene efecto en el juego hasta que se devuelve a la caja.

- Se recibe la Recompensa de la parte inferior de la carta de Evento.

Si hay una ficha de Magia Defensiva debajo de una de las fichas de Héroe, este Héroe ignora los efectos negativos de la parte superior de la carta de Evento.

Nota: Las fichas de Magia Defensiva también se usan durante el ataque de Mirrezil, tal y como se describe, más adelante, en la sección correspondiente.

Cuando se revela un Evento nuevo, se da la vuelta a todas las fichas de Magia Defensiva. Esto sirve para recordar que los efectos negativos de la nueva carta de Evento afectan a los Héroe: para ignorarlos hay que volver a invocar la Magia Defensiva.



En el **Apéndice** se describen con detalle todas las cartas de Evento.

RONDA DE ATAQUE DE MIRREZIL

Mirrezil ataca, con una ronda especial de ataque de Mirrezil, después de 15 rondas normales de juego.

Al principio de la ronda 16 hay que llevar a cabo los pasos siguientes:

- Se colocan todos los Héroe en la Iglesia y su Salud se restaura hasta llegar a su máximo.
- Se preparan todos los Objetos y Capacidades consumidos.
- Se da la vuelta a todas las Gemas, para que muestren su valor activo.
- Los jugadores pueden cambiar su Equipo, y usar Capacidades de Fuera del Combate y Objetos.

Nota: En esta ronda los jugadores no pueden llevar a cabo Acciones, Acciones Gratuitas o de Movimiento. Además, los Héroe no pueden entrenar, ya que eso requiere una Acción Comercio; tampoco pueden comprar una Poción en la Iglesia.

COMIENZA LA LUCHA

Al comenzar la lucha contra Mirrezil, se llevan a cabo los pasos siguientes:

- Cada Héroe pone 3 de Daño en la carta de Mirrezil por cada Magia Defensiva que hayan invocado durante la partida (fichas de Magia Defensiva que hay debajo de sus fichas de Héroe).
- Todos los Héroe pueden realizar un Primer Ataque con los Objetos o Capacidades adecuados. Más adelante se explica más sobre las rondas de Combate.

RONDAS DE COMBATE

La lucha contra Mirrezil tiene lugar en una serie de Rondas de Combate, que constan de tres fases. Se continúa haciendo esto hasta que Mirrezil sea derrotado o todos los Héroe mueran.

- Fase de Sanación del Héroe
- Fase de Ataque de los Héroe (ver más adelante)
- Fase de Ataque de Mirrezil (ver más adelante)

Si hay al menos un Héroe vivo y Mirrezil sigue con vida, se inicia otra Ronda de Combate.

El Combate sigue las reglas normales, con las siguientes excepciones:

- No se roban cartas de Control.
- Cuando se combate contra Mirrezil no se usa el Dado de la Esperanza.
- Los Héroe no pueden usar Objetos o Capacidades que tengan el icono de un dragón tachado.

En la fase 2 cada Héroe ataca al dragón con un Arma o Capacidad de Combate que no sea de Primer Ataque. El orden de ataque de los Héroe se determina al azar. Los daños infligidos se colocan en la carta de Mirrezil.



En la fase 3, si Mirrezil sigue con vida, todos los Héroe sufren 13 Heridas, tal y como se indica en la carta de Mirrezil.

Salud de Mirrezil



GOLPE DE GRACIA

Se denomina Golpe de Gracia al ataque que pone en Mirrezil las fichas de Daño necesarias para igualar o superar la Salud de Mirrezil. El Héroe que ha infligido ese daño, gana 2 de Reputación.

Mirrezil no puede recibir Daño que supere su Salud, así que, si el Golpe de Gracia causa más Daño que Salud le queda a Mirrezil, solo se ponen las fichas de Daño necesarias para igualar la Salud del dragón.

Ejemplo: Mirrezil tiene 128 de Salud. En estos momentos ha sufrido 120 de Daño. El Héroe ataca y le causa 11 de Daño. Solo se ponen 8 fichas de Daño sobre Mirrezil.

Nota: En el Modo Solitario no hay Golpe de Gracia.

MUERTE DE UN HÉROE EN COMBATE

Si un Héroe muere durante un ataque de Mirrezil, pierde 2 de Reputación. Este Héroe no puede continuar jugando, pero tendrá una puntuación al acabar y puede ganar la partida incluso si ha fallecido.

RESOLUCIÓN DEL ESCENARIO

- Si Mirrezil ha recibido un número de fichas de Daño igual a su Salud, los Héroe han conseguido proteger la Iglesia y han derrotado al Dragón. Todos los Héroe ganan 10 de Reputación por derrotar a Mirrezil.
- Si todos los Héroe mueren, han fracasado en su intento por proteger la Iglesia y a las gentes de Euthia.

En cualquiera de los dos resultados los Héroe reciben Reputación por el Daño que han infligido al dragón, según la tabla de la carta de Mirrezil.

Ejemplo: En una partida de 3 jugadores, si se causa un total de 30 de Daño, se gana 11 de Reputación.



Después se procede con el cálculo de la Puntuación Final, de la manera habitual.

Brasath es un ser misterioso formado a partir del mismísimo Faer. A pesar de carecer de forma física, se le reconoce por su presencia: ¡es la muerte inminente!

Duración de la partida: Hasta 20 rondas de juego.

Objetivo: Desterrar a Brasath. Para ello hay que completar Leyendas y llevar a la Iglesia cierta cantidad de Artefactos.

El número de Artefactos requerido es el siguiente:

- ♦ **1 jugador:** 2 Artefactos
- ♦ **2 jugadores:** 3 Artefactos
- ♦ **3 o 4 jugadores:** 4 Artefactos

La partida termina al final de la ronda en la que se llegue al número necesario de Artefactos en la Iglesia.

Reglas de preparación: La loseta de Mapa Inicial es la que muestra una Iglesia y un Sacerdote. Se crea una pila de losetas de Mapa según indica la tabla. En este escenario se usan las losetas de Mapa de Leyenda. Las losetas de Mapa de Leyenda son losetas Especiales.

Se barajan las cartas de Encuentro de Sacerdote y se crea el mazo de Encuentros, en función del número de jugadores, que se pone bocabajo en lugar accesible. Se revela la primera carta y se deja en la parte superior del mazo.

Se dejan las losetas de Suministros en lugar accesible.

Se usan Monstruos de Élite de todos los niveles.



Cartas de Encuentro de Sacerdote

Losetas de Suministros

Todos los jugadores comienzan la partida con 20 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.

REGLAS ESPECIALES

El hexágono en el que hay un Sacerdote es el hexágono de Encuentro, en él se siguen las reglas normales para completar una Misión de Encuentro. Sus Misiones implican llevar Suministros a una ubicación. Si se quieren más detalles sobre las cartas de Encuentro de Sacerdote, se pueden encontrar en el Apéndice.

Losetas de Mapa de Leyenda: Cuando se revelan, se pone la carta de Leyenda correspondiente y la loseta de Artefacto en un lugar accesible, bocarriba.

El Artefacto se lo podrá quedar el primer Héroe que mueva hasta el centro de la loseta de Leyenda y cumpla los requisitos iniciales de la Misión. Estos requisitos aparecen en la carta de Leyenda y se explican con más detalle en el Apéndice.

Preparación del Mapa de El Destierro de Brasath

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
	2J	-	-	-	1	2
	3-4J	-	-	-	2	2
	1J	-	-	3	3	3
	2J	-	-	3	3	4
	3J	1	2	4	4	5
	4J	2	3	5	5	6

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



Asociar loseta de Mapa de Leyenda, carta de Leyenda y loseta de Artefacto.

El Artefacto es un Objeto y debe guardarse en una Bolsa.

Si se mueve hasta la Iglesia mientras se lleva un Artefacto, se puede usar una Acción Gratuita para colocar el Artefacto debajo del Tablero de Escenario y poner la carta de Leyenda completada al lado del Tablero de Héroe; además, se gana la Recompensa que indica. La carta de Leyenda contará para la Puntuación Final, como cualquier otra Misión.



RESOLUCIÓN DEL ESCENARIO

Si los Héroes consiguen llevar a la Iglesia suficientes Artefactos antes del final de la ronda 20, se consigue desterrar a Brasath y todos los Héroes ganan 10 de Reputación.

Si no, el territorio queda sumergido en una oleada de terror.

En cualquier caso, los jugadores pasan a la Puntuación Final, como de costumbre.



EUTHIA.COM

DIEAGAMES.COM



DIEA
GAMES