

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.

SKOLDUR



MARTILLO LOSETA INICIAL

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.

Antes de la tirada: Se puede gastar 1 ficha de Dwurt para causar 1 de Daño adicional durante el paso de ataque del Héroe.



ESCUDO DE MADERA LOSETA INICIAL

Sincronización: Después de la Tirada de Ataque del Monstruo.

El Valor de Combate del Monstruo se reduce en 3. Además, se resta 2 del Valor de Combate del Héroe en el siguiente ataque del Héroe en este Combate.



TÚNELES

Sincronización: Fuera del Combate, en un hexágono de Minería.

Teletransporte a otro hexágono de Minería hasta a 4 hexágonos de distancia.



CAZATESOROS

Sincronización: Fuera del Combate, en un hexágono de Tesoro en el que no se haya puesto la ficha de ese Héroe.

Se escoge una de las siguientes opciones:

- ◆ Si el hexágono contiene una ficha de Héroe de otro jugador, se puede encontrar 1 Tesoro. Es decir, se roba la primera loseta de Tesoro del mazo de Tesoro apropiado. Se coloca la ficha de Héroe en ese hexágono. El resto de fichas de Héroe permanecen en el hexágono.
- ◆ Si el hexágono no contiene una ficha de Héroe de otro jugador, se pueden encontrar dos Tesoros. Es decir, se roban las 2 primeras losetas de Tesoro del mazo de Tesoro apropiado. Se coloca la ficha de Héroe en ese hexágono, de la manera habitual.



Nota sobre La Amenaza de Mirrezil: Si un Héroe invoca Magia Defensiva en un hexágono que contenga dos fichas de Héroe, solo el Héroe que invoque la magia mantiene su ficha de Héroe en el hexágono. Cualquier otra ficha de Héroe se coloca en el Tablero de Escenario, bajo el Contador de Rondas. Se usarán en la Puntuación Final de la manera habitual.



SENDA DE GUMRAM

Sincronización: Fuera del Combate, justo después de terminar la Acción Minería o Combate.

Se recibe 1 ficha de Dwurt.



SEÑOR MINERO

Sincronización: Fuera del Combate, en un hexágono de Minería.

Acción: Minería.



Además de la Acción Minería, se puede gastar 1 ficha de Dwurt para coger inmediatamente 1 ficha de Gema del tipo que indique la loseta que se acaba de minar.

Ejemplo: Se mina un Rubí en Bruto, después se puede gastar 1 ficha de Dwurt para coger 1 Gema Rubí.

Nota sobre Euthio en Bruto: Si se mina y se gasta 1 ficha de Dwurt, se puede coger 1 Gema, la que se quiera, a excepción de Diamante o Piedra Demoníaca.



HACHA DOBLE

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.

Antes de la tirada: Se puede gastar 1 ficha de Dwurt para causar 1 de Daño adicional durante el paso de ataque del Héroe.



DESTINO DE MOORGOT

Sincronización: Fuera del Combate.

Se escoge una de las siguientes opciones:

- ◆ Se gastan 2 fichas de Dwurt para recibir 3 Puntos de Movimiento.
- ◆ Se tira el dado de Dwurt. Se sigue sumando al resultado de la tirada, de la manera habitual.



DILEMA DE MOORGOT

Se escoge una de las siguientes opciones:

- ◆ **Fuera del Combate:** Se recibe 1 Punto de Movimiento y se sana 1.
- ◆ **Antes de la Tirada de Ataque de Héroe:** Se puede gastar 1 ficha de Dwurt para añadir 2 al Valor de Combate del Héroe. Además, se causa 1 de Daño adicional después de que se haya determinado el Valor de Combate final del Héroe.



GRITO DE GUERRA

Sincronización: En cualquier momento.

Se escoge cualquier dado, excepto el Dado de la Esperanza y el Dado de Dwurt, y se le da la vuelta, para que muestre la cara opuesta.

Ejemplo: Un dado en el que ha salido un 2, se le da la vuelta y su valor pasa a ser 5.



PASADIZOS OCULTOS

Sincronización: Fuera del Combate, en un Lugar de Comercio o en un hexágono de Minería.

Teletransporte a otro hexágono de Minería o Lugar de Comercio hasta a 5 hexágonos de distancia.



BALLESTA LIGERA

Sincronización: Primer Ataque.

Antes de la tirada: Se puede gastar 1 ficha de Dwurt para añadir 3 al Valor de Combate.

Además, en el siguiente ataque del Monstruo en este Combate se resta 2 del Valor de Combate del Monstruo.



12 MAZA DE GROMIR

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.

Antes de la tirada: Se pueden gastar 2 fichas de Dwurt para causar 3 de Daño adicional durante el paso de ataque del Héroe.

Además, en función del Valor de Combate final del Héroe, en el siguiente ataque del Monstruo de este Combate se resta el valor correspondiente del Valor de Combate del Monstruo.



12 ESCUDO ENANO

Sincronización: Después de la Tirada de Ataque del Monstruo.

Se puede gastar 1 ficha de Dwurt para reducir en 1 las Heridas sufridas.

El Valor de Combate del Monstruo se reduce en 4. Además, se resta 2 del Valor de Combate del Héroe en el siguiente ataque del Héroe en este Combate.



15 ALMACENAJE DOBLE

Sincronización: Efecto Permanente.

Todas las Bolsas del Héroe pasan a doblar su almacenaje: de 1 a 2 Objetos.



15 REDENCIÓN

Sincronización: En cualquier momento.

Se escoge una de las siguientes opciones:

- ◆ Después de gastar una ficha de Dwurt para otro efecto, el Héroe se sana 2.
Ejemplo: Se gasta una ficha de Dwurt para modificar una tirada o para recibir alguna ventaja de otra loseta. A continuación, se puede usar Redención para sanarse 2 Heridas.
- ◆ Se recibe una ficha de Dwurt.



18 HACHA DE AZZATIR

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.

Antes de la tirada: Se puede gastar 1 ficha de Dwurt para causar 2 de Daño adicional durante el paso de ataque del Héroe.



18 PODER FORJADO

Sincronización: Efecto Permanente.

Se gasta una ficha de Dwurt para usar uno de los siguientes efectos:

- ◆ **Durante o fuera del Combate:** Se añade 4 a cualquier Tirada de Héroe.
- ◆ **Después de la Tirada de Ataque del Monstruo:** Se resta 4 del Valor de Combate del Monstruo.
- ◆ **Fuera del Combate:** Se recibe 1 Punto de Movimiento.



21 PLEGARIA DE AZZATIR

Sincronización: Fuera del Combate.

Se paga 2 de Oro para recibir 1 de Reputación.



21 BALLESTA PESADA

Sincronización: Primer Ataque.

Antes de la tirada: Se puede gastar 1 ficha de Dwurt para añadir 4 al Valor de Combate. Además, en el siguiente ataque del Monstruo en este Combate se resta 3 del Valor de Combate del Monstruo.



25 POSTURA DE GUMRAN

Sincronización: Efecto Permanente.

Se resta 2 de cada Valor de Combate de Monstruo de cada Ronda de Combate.



30 MARTILLO DE BATALLA

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.

Antes de la tirada: Se puede gastar 1 ficha de Dwurt para causar 1 de Daño adicional durante el paso de ataque del Héroe.



35 ESCUDO DE GROMIR

Sincronización: Después de la Tirada de Ataque del Monstruo.

Se pueden gastar 2 fichas de Dwurt para añadir 3 a la reducción de Heridas sufridas (para una reducción total de 4, tal y como se explica a continuación).

Se reduce en 1 las Heridas sufridas. Además, en el siguiente ataque del Héroe en este Combate se resta 2 del Valor de Combate del Héroe.



40 APLASTACRÁNEOS

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.

Antes de la tirada: Se puede gastar 1 ficha de Dwurt para causar 3 de Daño adicional durante el paso de ataque del Héroe.



Además, en función del Valor de Combate final del Héroe, en el siguiente ataque del Monstruo de este Combate se resta el valor correspondiente del Valor de Combate del Monstruo.

