

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.

TAESIRI



FILO OSCURO LOSETA INICIAL

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



ELAEGRIS LOSETA INICIAL

Sincronización: Fuera del Combate.

Se roba 1 carta de Plata.



Nota para Modo Solitario / Modo Cooperativo: No se añade una carta de Plata a la provisión de Plata.



VARITA DE ESCARCHA LOSETA INICIAL

Sincronización: Después de la Tirada de Ataque del Monstruo.

Se resta 4 del Valor de Combate del Monstruo.



2 LAZO OSCURO

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque del Monstruo.

En el siguiente ataque del Héroe de este Combate, y en función del Valor de Combate final del Monstruo, se suma el valor correspondiente al Valor de Combate del Héroe.



2 LÁTIGO GÉLIDO

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



4 LIBRO DE PODER

Sincronización: Efecto Permanente.

Siempre que se derrote a un Monstruo (incluso si era un Saboteador, Cómplice, Demonio Volcánico, etc.), se coloca una ficha de Héroe sobre la loseta de Libro de Poder. Se pueden gastar estas fichas de Héroe para conseguir uno de los efectos siguientes:

- Se gastan 2 fichas de Héroe para añadir 3 a cualquier Tirada de Héroe. Además, si se usan durante el Combate y después de la Tirada de Ataque de Héroe, se inflige 1 de Daño adicional.
- Si se está en Combate, después de la Tirada de Ataque de Héroe, se gastan 3 fichas de Héroe para infligir 4 de Daño adicional.



4 FLECHA GÉLIDA

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



6 MARCHA SERENA

Sincronización: Fuera del Combate.

Se reciben 2 Puntos de Movimiento.



6 LETARGO

Sincronización: Efecto Permanente.

Letargo tiene un espacio para Esencia de Fuego y otro para Esencia de Aire. Se pueden poner las Esencias correspondientes cuando se quiera.

Por cada tipo de Esencia colocada en la loseta de Letargo, el Poder Elemental correspondiente deja de afectar al Héroe: se ignoran todos los efectos que tendrían en condiciones normales.

La Esencia no se puede quitar una vez que se ha colocado. Pero si se quita Letargo del Tablero de Héroe (por la razón que sea), todas las Esencias que tuviera se devuelven inmediatamente a la reserva.

Las Esencias puestas en Letargo no tienen valor para la Puntuación Final.



2 CONOCIMIENTO ANCESTRAL

Sincronización: Fuera del Combate.

Hacer una Tirada de Héroe: En función de su valor, se toma la ficha de Acción representada y se coloca en el espacio correspondiente del Tablero de Héroe (o incluso en el 4º espacio, si así se desea):

- Si el Valor Final está entre 7-10, se coge la ficha de Acción Minería.
- Si el Valor Final es 11 o más, se coge la ficha de Acción Comercio.

Nota: No se puede usar Conocimiento Ancestral si ya se tienen fichas de Acción en los 4 espacios para acciones.



9 ELEMENTALISTA

Sincronización: Fuera del Combate.

Elementalista tiene un espacio para cada tipo de Esencia Elemental. Se pueden poner las Esencias correspondientes cuando se quiera.

Se puede usar Elementalista para teletransportarse a cualquier hexágono que contenga un Elemental que se corresponda con la Esencia que hay en la loseta.

La Esencia no se puede quitar una vez que se ha colocado. Pero si se quita Elementalista del Tablero de Héroe (por la razón que sea), todas las Esencias que tuviera se devuelven inmediatamente a la reserva.

Las Esencias puestas en Elementalista no tienen valor para la Puntuación Final.



12 VENTISCA

Sincronización: Primer Ataque.

Además, el Monstruo atacado debe descartarse de 1 ficha de Gaar (de la reserva del Monstruo, no de la reserva del Héroe que lo controla).



12 ELAEMORFOSIS SOLO SE USA EN MODO SOLITARIO/ COOPERATIVO Y EN PARTIDAS DE 2 JUGADORES

Sincronización: Fuera del Combate.

Se descartan 2 cartas de Plata (y no cuatro) para ganar 1 carta de Oro.



Nota para Modo Solitario / Modo Cooperativo: No se añade una carta de Oro a la provisión de Oro.

12 LAZO DE ALMAS SOLO SE USA EN PARTIDAS DE 3-4 JUGADORES

Sincronización: Preparación del Combate, después de que se haya determinado el jugador del Monstruo.

El jugador se convierte en el jugador del Monstruo.

Se reduce la Salud en 6 y se roba una carta de Oro. Incluso si esto hace que muera el Héroe, se sigue controlando el Monstruo y se mantiene la carta de Oro.

Si Taesiri muere debido a estas Heridas, se sigue como si la muerte hubiera pasado fuera del Combate (**Reglamento, página 25**).

La carta de Control que se reveló para determinar al jugador del Monstruo se añade al mazo de Control, que se vuelve a barajar (no se descarta).

Si un jugador se hace con el control del Monstruo mediante una carta de Control de su mano, esa carta vuelve a su mano cuando se usa Lazo de Almas.



25 GARRA OSCURA

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque del Monstruo.

Garra Oscura es una Capacidad de Combate que se usa durante la Fase de Ataque del Monstruo (no durante la del Héroe).

Se causa Daño de manera simultánea cuando el Monstruo inflige Heridas al Héroe, en función del Valor de Combate final 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.

Cuidado: Si ni el Monstruo ni el Héroe son derrotados, la siguiente Fase de Ataque del Héroe se **omite completamente**. Se continúa con la siguiente Ronda de Combate, como de costumbre.

Nota: Si el jugador del Monstruo usa algún efecto de las cartas de Oro o de Plata que afecte al jugador del Héroe (Maldición, Mejora o Golpe Poderoso), se aplican sus efectos en el siguiente ataque del Héroe en este Combate.



15 SANACIÓN MENOR

Sincronización: Fuera del Combate / Fase de Sanación del Héroe.

Hacer una Tirada de Héroe: Según sea el Valor Final, se sana tanto como corresponda a dicho valor.



15 LANZA GÉLIDA

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



18 ARCO GÉLIDO

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



18 ANATEMA

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque del Monstruo.

Se resta 3 del Valor de Combate del Monstruo y se reduce en 1 las Heridas que sufre el Héroe.



21 DAGA RITUAL

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.

Según sea el Valor de Combate final del Héroe, se roba una carta de Plata. Además, el Héroe se sana el valor correspondiente.



30 SILENCIO

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque de Héroe.

El jugador del Monstruo no puede usar fichas de Gaar o fichas de Caos (para jugar cartas de Oro o de Plata) durante el **siguiente** ataque del Monstruo de este Combate.



35 TORMENTA GÉLIDA

Sincronización: Tirada de Ataque de Héroe.



40 OFRENDA OSCURA

Sincronización: Antes de la Tirada de Ataque del Monstruo.

Ofrenda Oscura es una Capacidad de Combate que se usa durante la Fase de Ataque del Monstruo (no durante la del Héroe).

Se causa Daño de manera simultánea cuando el Monstruo inflige Heridas al Héroe, en función del Valor de Combate final del Monstruo. Significa que el Monstruo es derrotado (sin importar cuánto Daño haya sufrido hasta este momento). 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.

Cuidado: Si ni el Monstruo ni el Héroe son derrotados, la siguiente Fase de Ataque del Héroe se **omite completamente**. Se continúa con la siguiente Ronda de Combate, como de costumbre.



21 MAESTRÍA CON LAS GEMAS

Sincronización: Fuera del Combate.

Se puede colocar cualquier tipo de Gema en cualquier tipo de espacio para Gema del Equipo.

Ejemplo: Se puede colocar una Gema Rubí en un espacio para una Gema Zafiro.



Notas:

Si el jugador del Monstruo usa algún efecto de las cartas de Oro o de Plata que afecte al jugador del Héroe (Maldición, Mejora o Golpe Poderoso), se aplican sus efectos en el **siguiente** ataque del Héroe en este Combate.

Si el Monstruo muere por el efecto, se procede como si el Monstruo hubiera muerto de manera normal, por sufrir Daño.