

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.

ÁEL



KOSTUR ŚWIATŁA KAFEL POCZĄTKOWY

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



MAGICZNA BARIERA KAFEL POCZĄTKOWY

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Potwora

Wykonaj Rzut Bohatera: Zgodnie z Wartością Końcową tego rzutu, zmniejsz liczbę otrzymanych przez Áel Ran w tej Rundzie Walki.



MEDYTACJA

Czas Użycia: Efekt Stały

Za każdy wykorzystany punkt Ruchu (aby przemieścić Bohatera) wylecz 1 Ranę.



Teleportacja: Aby się teleportować, nie wykorzystujesz punktów Ruchu. Z tego powodu, teleportacja nie aktywuje efektu Leczenia na tym kaflu.

Żywiolak Ognia: Jeśli wchodzisz na kafel pod wpływem Mocy Żywiolaka Ognia, możesz zdecydować, czy używasz efektu Leczenia przed, czy po otrzymaniu Ran.



KUPIEC

Czas Użycia: Podczas Akcji Handlu

Wybierz jeden z poniższych efektów:

- Obniż cenę zakupu jednego z Przedmiotów albo jednej z oferowanych usług (Leczenie, Odkrycie czy Nauka) o 1 Złotą monetę, minimum o Złoty monet.
- Uwaga: Nie można połączyć tego efektu z żadnym innym efektem obniżającym ceny.
- Oprócz standardowych zasad Zmiany Oferty, możesz dokonać za darmo dwie dodatkowe Zmiany Oferty.



PROMIEŃ ŚWIATŁA

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



KOSTUR KSIĘŻYCA

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

W zależności od Końcowej Wartości Bitewnej Bohatera, dodatkowo zmniejsz Wartość Bitewną Potwora o 2 podczas następnego Ataku Potwora w tej Walce.



NEGOCJACJE

Czas Użycia: Poza Walką, w Miejscu Handlu.

Akcja: Handel



Zastosuj jeden lub oba poniższe efekty:

- Wykonaj Akcję Handlu.
- Obniż cenę zakupu jednego Przedmiotu albo koszt Nauki jednej Umiejętności o maksimum 2. Minimalny koszt 1.

Uwagi:

Nie można łączyć z innymi efektami obniżającymi cenę.

Możesz dokonać dowolnej liczby innych transakcji zanim zastosujesz zniżkę.

Umiejętność można wykorzystywać zaraz po jej Nauczeniu, nawet w trakcie tej samej Akcji Handlu.



SPOKOJNY KROK

Czas Użycia: Poza Walką

Otrzymaj 2 punkty Ruchu.



PROMIEŃ BÓLU

Czas Użycia: Po Rzucie Ataku Bohatera

Jeśli Końcowa Wartość Bitewna Bohatera wynosi 9 lub więcej, zadaj Potworowi 1 dodatkowy punkt Obrażeń i wylecz 1 Ranę.



LECZENIE

Czas Użycia: Poza Walką / faza Leczenia Bohatera

Wykonaj Rzut Bohatera: Wylecz Rany o wskazaną wartość, zgodnie z Wartością Końcową rzutu.



STRAŻNIK

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Potwora

Wykonaj Rzut Bohatera: Zmniejsz Wartość Bitewną Potwora o wskazaną wartość, zgodnie z Wartością Końcową rzutu.



UZDROWIENIE

Warunek: Zestaw Zbroi składający się z minimum 3 elementów

Czas Użycia: Poza Walką / faza Leczenia Bohatera

Wylecz 2 Rany.



15 WZMOCNIENIE GAAR

Czas Użycia: Gdy używasz żetonu Gaar do modyfikacji rzutu, zarówno podczas Walki jak i poza nią.

Użyty żeton Gaar zmienia wartość rzutu o 4 (zamiast 2). W dalszym ciągu musisz przerzucić jedną kość. Możesz użyć dodatkowych żetonów Gaar, ale modyfikują one wyniki wyłącznie o 2.

Dodatkowo, jeśli użyjesz tej Umiejętności w trakcie Walki, Gracz-Potwór nie może użyć żetonów Gaar, żeby zmodyfikować ten rzut (nawet poprzez użycie efektu Trwałego karty Kontrola Duszy).

Uwaga: Efekt Wzmocnienie Gaar nie wpływa na żetony Gaar grane wcześniej.



15 UZDROWIENIE SHII

Warunek: Zestaw Zbroi składający się z minimum 4 elementów

Czas Użycia: Poza Walką / faza Leczenia Bohatera

Wylecz 2 Rany i dodaj 2 do wartości **następnego** Rzutu Bohatera.



18 IMPLOZJA

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



18 GWIEZDNY KOSTUR

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

W zależności od Końcowej Wartości Bitewnej Bohatera, dodatkowo wylecz odpowiednią ilość Ran.



21 KLEJNOTY BOGÓW

Czas Użycia: W dowolnym momencie

Odwróć wszystkie nieaktywne Klejnoty, znajdujące się na kaflach Wyposażenia, na stronę aktywną.



21 BŁYSKAWICA

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



25 ŚWIĘTA ZBROJA

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Potwora

Wykonaj Rzut Bohatera: Zgodnie z Wartością Końcową tego rzutu, zmniejsz liczbę otrzymanych przez Ael Ran w tej Rundzie Walki.



30 RYTUAŁ GWIAZD

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

W zależności od Końcowej Wartości Bitewnej Bohatera, dodatkowo wylecz odpowiednią ilość Ran.



35 ŁASKA SHII

Czas Użycia: Zależne od Umiejętności aktywowanej przez Łaskę Shii

Wybierz jedną z wykorzystanych Umiejętności (oprócz Rytuału Gwiazd i Boskiego Ciosu) i wykorzystaj jej efekt. Kafel w dalszym ciągu pozostaje wykorzystany.



40 BOSKI CIOS

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

