

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.

DRAL



ZARDZEWIAŁY MIECZ KAFEL POCZĄTKOWY

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



2 SZARŻA

Czas Użycia: Poza Walką

Przejdź na pole z niepokonanym Potworem albo do Legowiska Potwora Elitarnego, w odległości do 3 pól w linii prostej. Musisz mieć niewykorzystaną Akcję Walki i natychmiast ją użyć do Walki z Potworem (po wejściu na takie pole).

Nie możesz przemieścić się przez pole z Potworem.

Nie możesz wykorzystać Szaleńczej Szarży, jeśli znajdujesz się na środkowym polu kafla Specjalnego.

Odejmij 2 od Wartości Bitewnej Potwora podczas **pierwszego Ataku Potwora** w tej Walce.



2 POSZUKIWACZ UŻYWANY WYŁĄCZNIE W GRZE JEDNOOSOBOWEJ/KOOPERACYJNEJ

Czas Użycia: Poza Walką, na polu Wydobywania

Akcja: Wydobywanie

Odkryj 2 kafle Surowca Naturalnego (zamiast 1). Wybierz jeden z nich i zatrzymaj go, odrzuć drugi kafel.



Uwaga: Nie można użyć efektu Wózka Górniczego podczas tej Akcji Wydobywania.

2 POSZUKIWACZ UŻYWANY WYŁĄCZNIE W GRZE DLA 2-4 GRACZY

Czas Użycia: Poza Walką, na polu Wydobywania

Akcja: Wydobywanie

Podczas tej Akcji Wydobywania nie płać Złotych monet innym graczom, których żetony Interakcji znajdują się na tym polu.



4 UNIK

Czas Użycia: Po Rzucie Ataku Potwora

Odejmij 2 od Wartości Bitewnej Potwora.



4 ZWIAD

Czas Użycia: Poza Walką

Wybierz jedną z poniższych opcji:

- Otrzymaj 1 punkt Ruchu.
- W tajemnicy, spójrz na 2 wierzchnie karty jednej z talii Potworów, a następnie zwróć je (w dowolnej kolejności) na wierzch lub spód tej samej talii. Możesz też umieścić jedną kartę na wierzchu, a drugą na spodzie.



6 MACZUGA

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



6 GNIEW

Czas Użycia: Po Rzucie Ataku Bohatera

Dodaj 1 do Wartości Bitewnej Bohatera. Zadaj Potworowi 1 punkt Obrażeń.



9 ZASTRASZENIE

Czas Użycia: Podczas Akcji Handlu

Obniż cenę zakupu jednego z Przedmiotów lub koszt Nauki Umiejętności o maksymalnie 2. Koszt minimalny 1.



Uwaga: Nie można łączyć tego efektu z innymi efektami obniżającymi ceny.

9 WYTRZYMAŁOŚĆ

Efekt Stały: Gdy Nauczysz się tej Umiejętności, dodaj 1 do modyfikatora Sakwy (patrz Instrukcja, strona 27). Efekt ten utrzymuje się, nawet jeśli kafel zostanie wykorzystany.

Poza Walką: Wykorzystaj, aby otrzymać 1 punkt Ruchu.



12 MUŁ

Warunek: Zestaw Zbroi składający się z minimum 3 elementów

Efekt stały: Gdy Nauczysz się tej Umiejętności, dodaj 2 do modyfikatora Sakwy (patrz Instrukcja, strona 27). Efekt ten utrzymuje się, nawet jeśli kafel zostanie wykorzystany.

Poza Walką: Wykorzystaj, aby otrzymać 1 punkt Ruchu.



12 HALABARDA

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



15 WYMUSZENIE

Czas Użycia: Podczas Akcji Handlu

Obniż cenę zakupu jednego z Przedmiotów o maksymalnie 5. Koszt minimalny 2. Odejmij 1 punkt Reputacji.



Uwaga: Nie można łączyć tego efektu z innymi efektami obniżającymi ceny.

15 PAŁASZ

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



18 KONTRATAK

Warunek: Zestaw Zbroi składający się z minimum 3 elementów

Czas Użycia: Po Rzuceniu Ataku Potwora

Odejmij 4 od Wartości Bitewnej Potwora. W momencie Otrzymywania Ran (pod koniec fazy Ataku Potwora), zadaj Potworowi 1 punkt Obrażeń. Może to doprowadzić do sytuacji, gdy Potwór i Bohater zginą jednocześnie (postępuj zgodnie z instrukcjami w przypadku śmierci Potwora, jak i Bohatera w Walce).



18 ŁOWCA

Czas Użycia: Poza Walką

Wybierz jedną z poniższych opcji:

- Otrzymaj 2 punkty Ruchu.
- W tajemnicy, spójrz na 3 wierzchnie karty jednej z talii Potworów, a następnie zwróć dowolną ich ilość (w dowolnej kolejności) na wierzch talii. Pozostałe karty zwróć na spód talii (w dowolnej kolejności).



21 AWANTURNIK

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Bohatera

Zależnie od Końcowe Wartości Bitewnej Bohatera, zadaj dodatkowe Obrażenia. Dodatkowo, odejmij 2 od Wartości Bitewnej Potwora w **następnej** fazie Ataku Potwora w tej Walce.



21 TOPÓR MIOTANY

Czas Użycia: Pierwsze Uderzenie



25 SZAŁ

Czas Użycia: Po Rzuceniu Ataku Bohatera

Jeśli Końcowa Wartość Bitewna Bohatera znajduje się pomiędzy 0 a 8, zadaj Potworowi dodatkowe 3 punkty Obrażeń. Dodatkowo, odejmij 3 od Wartości Bitewnej Bohatera w **następnej** fazie Ataku Bohatera w tej Walce.



30 TOPÓR WOJENNY

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



35 FURIA

Czas Użycia: Po Rzuceniu Ataku Bohatera

Jeśli Końcowa Wartość Bitewna Bohatera wynosi 9 lub więcej, zadaj Potworowi dodatkowe 4 punkty Obrażeń. Dodatkowo, po zadaniu Obrażeń otrzymujesz 2 Rany (bez względu na to, czy Potwór został pokonany czy nie).



Uwagi:

W dalszym ciągu otrzymujesz Nagrodę za pokonanie Potwora lub Smoka, nawet jeśli Twój Bohater zginie w wyniku otrzymanych Ran zadanych przez Furię.

Jeśli Twój Bohater zginie przez Rany zadane przez Furię, a potwór nie został pokonany, odłóż kartę Potwora (rewersiem do góry) na wierzch odpowiedniej talii Potworów. Następnie postępuj zgodnie z instrukcjami odnośnie śmierci poza Walką (patrz Instrukcja, strona 25).

40 POGROMCA

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

