

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.

KELEIA

KOSTUR BITEWNY KAFEL POCZĄTKOWY

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



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 Złotych monet. **Uwaga:** Nie można łączyć tego efektu z żadnym innym efektem obniżającym ceny.
- ♦ Oprócz standardowych zasad Zmiany Oferty, możesz dokonać za darmo dwóch dodatkowych Zmian Oferty.


KIESZONKOWIEC


Czas Użycia: Poza Walką, w Miejscu Handlu, w trakcie lub poza Akcją Handlu

Spróbuj ukraść jeden z Przedmiotów, wykonując poniższe kroki:



1. Wybierz Przedmiot (o wartości 3 Złotych monet lub mniej) z Oferty Miejsca Handlu, w którym się znajdujesz.
2. Wykonaj Rzut Bohatera:

 Jeśli wynik rzutu znajduje się pomiędzy 2 a 7, próba kradzieży kończy się niepowodzeniem. Tracisz 1 punkt Reputacji.

 Jeśli wyrzucisz 8 lub więcej, weź ten Przedmiot z Oferty, ale nie płać za niego. Uzupełnij puste pole nowym Przedmiotem.

Uwaga: Jeśli przeprowadzasz aktualnie Akcję Handlu, możesz natychmiast sprzedać skradziony Przedmiot.

ZWÓD

Warunek: Zestaw Zbroi składający się z minimum 3 elementów

Wybierz jedną z poniższych opcji:

- ♦ Po dowolnym Rzucie Bohatera: Dodaj 2 do swojego rzutu.
- ♦ Po Rzucie Ataku Potwora: Odejmij 2 od Wartości Bitewnej Potwora.



SZTYLET

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera




ZŁODZIEJ


Czas Użycia: Poza Walką, w Miejscu Handlu, w trakcie lub poza Akcją Handlu.


Spróbuj ukraść jeden z Przedmiotów, wykonując poniższe kroki:



1. Wybierz Przedmiot (o wartości 6 Złotych monet lub mniej) z Oferty Miejsca Handlu, w którym się znajdujesz.
2. Wykonaj Rzut Bohatera:

 Jeśli wynik rzutu znajduje się pomiędzy 2 a 7, próba kradzieży kończy się niepowodzeniem. Tracisz 2 punkty Reputacji.

 Jeśli wynik rzutu znajduje się pomiędzy 8 a 12, weź ten Przedmiot z Oferty tak, jakbyś go kupił, ale nie płać za niego. Tracisz 1 punkt Reputacji. Uzupełnij puste pole nowym Przedmiotem.

 Jeśli wyrzucisz 13 lub więcej, weź ten Przedmiot z Oferty tak, jakbyś go kupił, ale nie płać za niego. Uzupełnij puste pole nowym Przedmiotem.

Uwaga: Jeśli przeprowadzasz aktualnie Akcję Handlu, możesz natychmiast sprzedać skradziony Przedmiot.

UKRYCIE

Czas Użycia: Poza Walką

Otrzymaj 2 punkty Ruchu.



W tej turze możesz przemieścić się i/lub zakończyć Ruch na polu zawierającym Potwora, bez wykonywania Akcji Walki.

Natychmiast zakończ ten efekt, jeśli wykonasz jakąkolwiek inną Akcję / Akcję Darmową.

Musisz najpierw wyzwolić pole, aby móc wykonać na nim Akcję / Akcję Darmową.

Jeśli zakończysz ruch na polu z niepokonanym Potworem, na początku swojej następnej tury musisz wybrać jedną z poniższych opcji (zanim zrobisz cokolwiek innego):

- ♦ Wykonaj Akcję Walki.
- ♦ Wykorzystaj ponownie Ukrycie, Cięż (patrz poniżej) lub Elixir Niewidzialności (patrz Dodatek do Instrukcji, strona 16), aby móc przejść na inne pole.

ŁUK MYŚLIWSKI

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



NÓŻ DO RZUCANIA

Czas Użycia: Pierwsze Uderzenie



CIOS W PLECY

Warunek: Zestaw Zbroi składający się z minimum 4 elementów

Czas Użycia: Po Rzucie Ataku Potwora

Odejmij 2 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).



POWALENIE

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Bohatera

W zależności od Końcowej Wartości Bitewnej Bohatera, odejmij odpowiednią wartość od Końcowej Wartości Bitewnej Potwora w kolejnej fazie Ataku Potwora. Jeśli Końcowa Wartość Bitewna Bohatera wynosi 9 lub więcej, dodatkowo zadaj Potworowi 1 punkt Obrażeń.



15

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 kafelek.

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



15

POSZUKIWACZ
UŻYWANY WYŁĄCZNIE W GRZE
DLA 2-4 GRACZY

Czas Użycia: Poza Walką, na polu Wydobywania

Akcja: Wydobywanie

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



15

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 wykorzystać zaraz po jej Nauczeniu, nawet w trakcie tej samej Akcji Handlu.

18

OSZCZEP

Czas Użycia: Pierwsze Uderzenie



18

WŁÓCZNIĄ

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



21

MISTRZ ZŁODZIEI

Wymaganie: Zestaw Zbroi składający się z minimum 3 elementów

Czas Użycia: Poza Walką w Miejscu Handlu, w trakcie lub poza Akcją Handlu

Spróbuj ukraść jeden z Przedmiotów, wykonując poniższe kroki:

- Wybierz Przedmiot (o wartości 13 Złotych monet lub mniej) z Oferty Miejsca Handlu, w którym się znajdujesz.
- Wykonaj Rzut Bohatera:



Jeśli wynik rzutu znajduje się pomiędzy 2 a 8, próba kradzieży kończy się niepowodzeniem. Tracisz 3 punkty Reputacji.



Jeśli wynik rzutu znajduje się pomiędzy 9 a 13, weź ten Przedmiot z Oferty, ale nie płać za niego. Tracisz 2 punkty Reputacji. Uzupełnij puste pole nowym Przedmiotem.



Jeśli wyrzuciłeś 14 lub więcej, weź ten Przedmiot z Oferty, ale nie płać za niego. Tracisz 1 punkt Reputacji. Uzupełnij puste pole nowym Przedmiotem.

Uwaga: Jeśli przeprowadzasz aktualnie Akcję Handlu, możesz natychmiast sprzedać skradziony Przedmiot.

21

CIEŃ

Czas Użycia: Poza Walką

Otrzymaj 3 punkty Ruchu.

W tej turze możesz przemieścić się przez i/lub zakończyć Ruch na polu zawierającym Potwora bez wykonywania Akcji Walki.

Natychmiast zakończ ten efekt, jeśli wykonasz jakąkolwiek inną Akcję / Akcję Darmową.

Musisz najpierw wyzwolić pole, aby móc wykonać na nim Akcję / Akcję Darmową.

Jeśli zakończysz ruch na polu z niepokonanym Potworem, na początku swojej następnej tury musisz wybrać jedną z poniższych opcji (zanim zrobisz cokolwiek innego):

- Wykonaj Akcję Walki.
- Wykorzystaj ponownie Cień, Ukrycie (patrz powyżej) lub Elixir Niewidzialności (patrz Dodatek do Instrukcji, strona 16), aby móc przejść na inne pole.



25

PODWÓJNE UDERZENIE

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Bohatera

Odejmij 4 od Wartości Bitewnej Bohatera.

Po określeniu Końcowej Wartości Bitewnej Bohatera, obrażenia Broni użytej do ataku liczą się podwójnie. Po podwojeniu odejmij 1 od otrzymanego wyniku i zadaj tyle obrażeń.

Uwaga: Podwójne Uderzenie zwiększa dwukrotnie obrażenia zadawane wyłącznie przez Broń, tzn. nie bierze się pod uwagę obrażeń zadawanych przez inne źródła, takie jak Zwój Wzmocnienia, Esencję Ognia, itp.



30

ZWINNY UNIK

Czas Użycia: Po Rzucie Ataku Potwora

Odejmij 5 od Wartości Bitewnej Potwora.



35

OKALECZENIE

Czas Użycia: Po Rzucie Ataku Bohatera

Jeśli Końcowa Wartość Bitewna Bohatera wynosi 11 lub więcej, zadaj dodatkowe 2 punkty obrażeń. Dodatkowo, podczas kolejnej fazy Ataku Potwora w tej Walce, zmniejsz otrzymaną ilość Ran o 2.



40

ZACIEKŁY

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

