

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.

MAELDUR



KOSTUR OGNI KAFEL POCZĄTKOWY

Czas użycia: Rzut Ataku Bohatera



WŁADCA PORTALI

Czas użycia: Poza Walką

Wybierz jedną z poniższych opcji:

- ◆ Teleportuj Bohatera do dowolnego Portalu na Mapie.
- ◆ Teleportuj Bohatera na odległość 1 pola.

Scenariusz Przeróżający Mirrezil: Nawet jeśli Wydarzenie zabrania używania Portali, w dalszym ciągu możesz wykorzystać Władcę Portali.



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



STRZAŁA OGNI

Czas użycia: Rzut Ataku Bohatera



4 SKUPIENIE

Czas użycia: Po dowolnym Rzucie Bohatera

Dodaj 2 do wartości rzutu.



6 PŁONĄCE DŁONIE

Czas użycia: Rzut Ataku Bohatera



6 KONCENTRACJA

Wymagania: Zestaw Zbroi składający się z minimum 4 elementów

Czas użycia: Po dowolnym Rzucie Bohatera

Dodaj 4 do wartości rzutu.



9 KULA OGNI

Czas użycia: Rzut Ataku Bohatera



9 STRAŻNIK

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Potwora

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



12 ALCHEMIK

Czas użycia: W dowolnym momencie

Wybierz jedną z poniższych opcji:

- ◆ Weź 1 Miksturę Leczenia z banku zasobów.
- ◆ Weź 1 żeton Gaar z banku zasobów.



12 WĘDROWIEC SFER

Czas użycia: Poza Walką

Wybierz jedną z poniższych opcji:

- ◆ Teleportuj Bohatera na odległość do 2 pól.
- ◆ Teleportuj Bohatera na dowolne Miejsce Handlu na Mapie.

Pamiętaj: Nie możesz teleportować Bohatera do Wież Zabójców Smoków, jeśli wszystkie sąsiadujące pola nie zostały wyzwolone.



21 WZMOCNIONY 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 Wzmocnienia Gaar nie wpływa na żetony Gaar zagrane wcześniej.



15 IMPLOZJA

Czas użycia: Rzut Ataku Bohatera



15 KOSTUR WULKANU

Czas użycia: Rzut Ataku Bohatera

Zgodnie z Końcową Wartością Bitewną Bohatera, w następnej fazie Ataku Bohatera w tej Walce dodaj odpowiednią wartość do Wartości Bitewnej Bohatera.



18 INFERNO

Czas użycia: Pierwsze Uderzenie



18 BŁYSKAWICA

Czas użycia: Rzut Ataku Bohatera



21 EKSTRAKCYJA KLEJNOTU

Czas użycia: Efekt Stały

Usuń Klejnot z kafla Wyposażenia. Możesz natychmiast położyć go na inne pole, sprzedać (jeśli trwa Akcja Handlu) albo zachować. Klejnot może być aktywny lub nieaktywny i w takim stanie zostaje po ekstrakcji.



25 WZMOCNIENIE

Czas użycia: Przed Rzutem Ataku Bohatera

Zadaj dodatkowe Obrażenia, zgodnie z Końcową Wartością Bitewną Bohatera.



30 WZMOCNIONA MIKSTURA

Czas użycia: W trakcie używania Mikstury Leczenia

Użyta Mikstura Leczenia leczy dodatkowe 3 Rany.



35 PIORUN KULISTY

Czas użycia: Rzut Ataku Bohatera



40 DESZCZ OGNI

Czas użycia: Rzut Ataku Bohatera

