

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.

SKOLDUR



MŁOT KAFEL POCZĄTKOWY

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

Przed rzutem: Możesz odrzucić 1 żeton Dwurt, aby zadać 1 dodatkowe Obrażenie podczas Ataku Bohatera.



DREWNIANA TARCZA KAFEL POCZĄTKOWY

Czas Użycia: Po Rzucie Ataku Potwora

Wartość Bitewna Potwora zostaje zmniejszona o 3. Dodatkowo, zmniejsz Wartość Bitewną Bohatera o 2 podczas następnego Ataku Bohatera w tej Walce.



TUNELE

Czas Użycia: Poza Walką, na polu Wydobywania

Teleportuj Bohatera na inne pole Wydobywania w odległości do 4 pól.



ŁOWCA SKARBÓW

Czas Użycia: Poza Walką, na polu Skarbu, które nie zawiera Twojego znacznika Bohatera

Wybierz jedną z poniższych opcji:

- ◆ Jeśli pole zawiera żeton Bohatera należący do innego gracza, znajdujesz 1 Skarb. Dobierz 1 kafel Skarbu z odpowiedniego stosu. Połóż swój znacznik Bohatera na tym polu, pozostawiając na nim również żeton innego Bohatera.
- ◆ Jeśli pole nie zawiera jeszcze żetonu Bohatera, znajdujesz 2 Skarby. Dobierz 2 kafle Skarbu z odpowiedniego stosu. Połóż swój żeton Bohatera na tym polu.



Scenariusz Prerażający Mirrezil: Jeśli gracz nałoży Magię Obronną na pole zawierające dwa żetony Bohatera, tylko gracz nakładający zatrzymuje swój żeton na tym polu. Zdejmij żeton należący do drugiego gracza i połóż go na planszy Scenariusza pod torem Rundy. Będzie on użyty do Punktacji Końcowej.



DROGA GUMRANA

Czas Użycia: Poza Walką, zaraz po zakończeniu Akcji Walki lub Akcji Wydobywania

Otrzymaj 1 żeton Dwurt.



MISTRZ WYDOBYCIA

Czas Użycia: Poza Walką, na polu Wydobywania

Akcja: Wydobywanie

Oprócz normalnej Akcji Wydobywania, możesz dodatkowo wydać 1 żeton Dwurt, aby natychmiast otrzymać dodatkowo 1 Klejnot tego samego typu, co zdobyty kafel Surowca Naturalnego.

Przykład: Zdobyleś Surowy Rubin, wydajesz 1 żeton Dwurt i natychmiast otrzymujesz 1 Rubin.



Uwaga, Surowe Euthium: Jeśli zdobyłeś Surowe Euthium i wydasz 1 żeton Dwurt, możesz wybrać 1 dowolny Klejnot z wyjątkiem Diamentu i Demonicznego Kamienia.



LABRYS

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

Przed rzutem: Możesz wydać 1 żeton Dwurt, aby zadać 1 dodatkowe Obrażenie podczas Ataku Bohatera.



PRZEZNACZENIE MOORGOT

Czas Użycia: Poza Walką

Wybierz jedną z poniższych opcji:

- ◆ Odrzuć 2 żetony Dwurt, aby otrzymać 3 punkty Ruchu.
- ◆ Rzuć kością Dwurt. Zwiększ wartość na kości zaczynając od wyrzuconego wyniku.



DYLEMAT MOORGOT

Wybierz jedną z poniższych opcji:

- ◆ **Poza Walką:** Otrzymujesz 1 punkt Ruchu i Leczysz 1 Ranę.
- ◆ **Przed Rzutem Ataku Bohatera:** Możesz odrzucić 1 żeton Dwurt, aby dodać 2 do Wartości Bitewnej Bohatera. Po określeniu Końcowej Wartości Bitewnej, zadajesz dodatkowo 1 punkt Obrażeń.



OKRZYK BOJOWY

Czas Użycia: W dowolnym momencie

Wybierz dowolną kość oprócz kości Nadziei i kości Dwurt. Odwróć ją na przeciwną stronę.

Przykład: Kość o wartości 2 zostanie odwrócona na wartość 5.



UKRYTE PRZEJŚCIA

Czas Użycia: Poza Walką, na polu Miejsca Handlu lub polu Wydobywania

Teleportuj Bohatera na inne pole Wydobywania lub pole Miejsca Handlu w zasięgu do 5 pól.



LEKKA KUSZA

Czas Użycia: Pierwsze Uderzenie

Przed rzutem: Możesz odrzucić 1 żeton Dwurt, aby dodać 3 do swojej Wartości Bitewnej. Dodatkowo, zmniejsz Wartość Bitewną Potwora o 2 podczas następnej fazy Ataku Potwora w tej Walce.



12 BUŁAWA GROMIRA

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

Przed rzutem: Możesz odrzucić 2 żetony Dwurt, aby zadać 3 dodatkowe punkty Obrażeń podczas Ataku Bohatera.

W zależności od Końcowej Wartości Bitewnej Bohatera, zmniejsz odpowiednio Wartość Bitewną Potwora podczas **następnego** Ataku Potwora w tej Walce.



12 KRASNOLUDZKA TARCZA

Czas Użycia: Po Rzucie Ataku Potwora

Możesz odrzucić 1 żeton Dwurt, aby obniżyć o 1 ilość otrzymanych Ran.

Wartość Bitewna Potwora zostaje zmniejszona o 4. Dodatkowo, zmniejsz Wartość Bitewną Bohatera o 2 podczas **następnego** Ataku Bohatera w tej Walce.



15 UMIEJĘTNE PAKOWANIE

Czas Użycia: Efekt Stały

Każda z Twoich Sakw mieści 2 Przedmioty (zamiast 1).



15 ODKUPIENIE

Czas Użycia: W dowolnym momencie

Wybierz jedną z poniższych opcji:

- ◆ Po użyciu żetonu Dwurt dla dowolnego efektu, Wylecz 2 Rany.
Przykład: Użyłeś żeton Dwurt, aby zmodyfikować rzut albo otrzymać efekt innego kafla. Używasz Odkupienia, aby Wyleczyć 2 Rany.
- ◆ Otrzymaj 1 żeton Dwurt.



18 TOPÓR AZZATIRA

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

Przed rzutem: Możesz odrzucić 1 żeton Dwurt, aby zadać 2 dodatkowe punkty Obrażeń podczas Ataku Bohatera.



18 WYKUTA MOC

Czas Użycia: Efekt Stały

Odrzuć 1 żeton Dwurt, aby wykorzystać jeden z poniższych efektów:

- ◆ **Podczas lub poza Walką:** Dodaj 4 do wartości Rzutu Bohatera.
- ◆ **Po Rzucie Ataku Potwora:** Odejmij 4 od Wartości Bitewnej Potwora.
- ◆ **Poza Walką:** Otrzymujesz 1 punkt Ruchu.



21 MODLITWA AZZATIRA

Czas Użycia: Poza Walką

Zapłać 2 Złote monety, aby otrzymać 1 punkt Reputacji.



21 CIĘŻKA KUSZA

Czas Użycia: Pierwsze Uderzenie

Przed rzutem: Możesz odrzucić 1 żeton Dwurt, aby dodać 4 do Wartości Bitewnej Bohatera. Podczas **następnego** Ataku Potwora w tej Walce Wartość Bitewna Potwora będzie zmniejszona o 3.



25 POSTAWA GUMRANA

Czas Użycia: Efekt Stały

Odejmij 2 od każdej Wartości Bitewnej Potwora w każdej Rundzie Walki.



30 MŁOT BOJOWY

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

Przed rzutem: Możesz odrzucić 1 żeton Dwurt, aby zadać 1 dodatkowe Obrażenie podczas Ataku Bohatera.



35 TARCZA GROMIRA

Czas Użycia: Po Rzucie Ataku Potwora

Możesz odrzucić 2 żetony Dwurt, aby dodatkowo obniżyć ilość otrzymanych Ran o 3 (w sumie o 4, patrz poniżej).



Obniż ilość otrzymanych Ran o 1. Podczas **następnego** Ataku Bohatera w tej Walce obniż Wartość Bitewną Bohatera o 2.

40 MIAŻDŻYCIEL CZASZEK

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

Przed rzutem: Możesz odrzucić 1 żeton Dwurt, aby zadać 3 dodatkowe punkty Obrażeń podczas Ataku Bohatera.



W zależności od Końcowej Wartości Bitewnej Bohatera, zmniejsz odpowiednio Wartość Bitewną Potwora podczas **następnego** Ataku Potwora w tej Walce.

