

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.

TAESIRI



MROCZNE OSTRZE KAFEL POCZĄTKOWY

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



Kafel ten posiada 2 puste pola (po jednym na Esencję Powietrza i Esencję Ognia), na które możesz w dowolnym momencie położyć odpowiednią Esencję.

Esencje znajdujące się na kafle Senność uodparniają Bohatera na działanie odpowiadających im Mocom Żywiotaków, tj. ignorujesz efekty tych Żywiotaków w stosunku do Bohatera.

Nie można usunąć Esencji umieszczonej na kafle Senność. Jeśli jednak Senność, z jakiegokolwiek powodu, zostanie usunięta z planszy Bohatera, Esencje znajdujące się na tym kafle zostają zwrócone do banku zasobów.

Esencji znajdujących się na kafle Senność nie bierze się pod uwagę podczas Punktacji Końcowej.



ELEGRIS KAFEL POCZĄTKOWY

Czas Użycia: Poza Walką

Dobierz 1 Srebrną kartę.



Gra Jednoosobowa / Kooperacyjna: Nie dodawaj Srebrnej karty do banku Srebrnych kart.



RÓZDŻKA MROZU KAFEL POCZĄTKOWY

Czas Użycia: Po Rzuceniu Ataku Potwora

Odejmij 4 od Wartości Bitewnej Potwora.



9 PRADAWNA WIEDZA

Czas Użycia: Poza Walką

Wykonaj Rzut Bohatera: W zależności od wyniku rzutu, weź przedstawiony żeton Akcji i połóż go na odpowiednim polu na planszy Bohatera (nawet na 4 polu, jeśli tego chcesz):



- Jeśli Wartość Końcowa wynosi 7-10, weź żeton Akcji Wydobycia.
- Jeśli Wartość Końcowa wynosi 11 lub więcej, weź żeton Akcji Handlu.

Uwaga: Nie możesz użyć Pradawnej Wiedzy, jeśli wszystkie pola na żetony Akcji są zajęte.



2 MROCZNA WIĘŹ

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Potwora

W zależności o Końcowej Wartości Bitewnej Potwora, dodaj odpowiednią wartość do Wartości Bitewnej Bohatera podczas następnego Ataku Bohatera w tej Walce.



2 BICZ LODU

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



9 WŁADCA ŻYWIOTÓW

Czas Użycia: Poza Walką

Kafel ten posiada po jednym pustym polu przeznaczonym na każdy typ Esencji. Możesz umieścić Esencję na kafle w dowolnym momencie.



Wykorzystaj Władcę Żywiotów, aby teleportować Bohatera na dowolne pole zawierające Żywiotaka odpowiadającego typowi Esencji, znajdującej się na kafle.

Nie można usunąć Esencji umieszczonych na kafle Władcy Żywiotów. Jeśli jednak Władca Żywiotów, z jakiegokolwiek powodu, zostanie usunięty z planszy Bohatera, Esencje znajdujące się na tym kafle zostają zwrócone do banku zasobów.

Esencji znajdującej się na kafle Władca Żywiotów nie bierze się pod uwagę podczas Punktacji Końcowej.



4 KSIĘGA MOCY

Czas Użycia: Efekt Stały

Za każdym razem, gdy pokonasz Potwora (nawet jeśli był to Sabotażysta, Wspólnik, Demon Wulkaniczny, itp.), połóż żeton Bohatera na kafle Księgi Mocy. Możesz odrzucić te żetony, aby uzyskać poniższe efekty:



- Wydadz 2 żetony Bohatera, aby dodać 3 do wartości Rzutu Bohatera. Jeśli użyto podczas Walki, po Rzuceniu Ataku Bohatera, dodatkowo zadaj 1 punkt Obrażeń.
- Podczas Walki, po Rzuceniu Ataku Bohatera, odrzuć 3 żetony Bohatera, aby zadać 4 dodatkowe punkty Obrażeń.



4 STRZAŁA LODU

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



12 ZAMIEĆ

Czas Użycia: Pierwsze Uderzenie

Zaatakowany Potwór musi dodatkowo odrzucić 1 żeton Gaar (z zasobów należących do Potwora, a nie gracza kontrolującego Potwora).



6 SPOKOJNY KROK

Czas Użycia: Poza Walką

Otrzymaj 2 punkty Ruchu.



12 ELEMORFOZA UŻYWANY WYŁĄCZNIE W GRZE JEDNOOSOBOWEJ/KOOPERACYJNEJ I GRZE DLA 2 OSÓB

Czas Użycia: Poza Walką

Odrzuć 2 Srebrne karty (zamiast 4), aby otrzymać 1 Złotą kartę.



6 SENNOŚĆ

Czas Użycia: Efekt Stały



Gra Jednoosobowa / Kooperacyjna: Nie dodawaj Złotej karty do banku Złotych kart.

12 WIEŻ DUSZ UŻYWANY WYŁĄCZNIE W GRZE DLA 3-4 OSÓB.

Czas Użycia: Przygotowanie Walki, po wybraniu Gracza-Potwora

Zostań Graczem-Potworem.

Natychmiast obniź Zdrowie swojego Bohatera o 6 i dobierz 1 Złotą kartę. Nawet jeśli akcja ta miałaby zabić twojego Bohatera, w dalszym ciągu kontrolujesz Potwora i możesz zatrzymać Złotą kartę.

Jeśli Taesiri zginie w wyniku odniesionych w ten sposób Ran, postępuj zgodnie z zasadami śmierci poza Walką (**Instrukcja, strona 25**).

Kartę Kontroli wyłonioną w celu określenia Gracza-Potwora należy ponownie wtasować do talii (nie odrzucać).

Jeśli gracz przejmie kontrolę nad Potworem (używając karty Kontroli z ręki), kartę należy mu zwrócić na rękę.



25 MROCZNY UŚCISK

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Potwora

Mroczny Uścisk, to specjalna Umiejętność używana w fazie Ataku Potwora (zamiast fazy Ataku Bohatera).

Zadaj Obrażenia Potworowi w tym samym czasie, gdy on zadaje Rany Bohaterowi. Liczba zadawanych Obrażeń zależy od Końcowej Wartości Bitewnej Potwora. Może to doprowadzić do sytuacji, gdy Potwór i Bohater zginą jednocześnie (postępuj zgodnie z instrukcjami w przypadku śmierci Potwora, jak i Bohatera w Walce).

Ważne: Jeśli zarówno Potwór jak i Bohater nie zostaną pokonani, następna faza Ataku Bohatera jest **całkowicie pomijana**. Zacznij kolejną Rundę Walki.

Uwaga: Jeśli Gracz-Potwór wykorzysta jakikolwiek efekt ze Srebrnych i/lub Złotych kart wpływający na Gracza-Bohatera (Kłątwa, Wzmocnienie czy Mocne Uderzenie), zastosuj ich efekt w **następnej** fazie Ataku Bohatera w tej Walce.



15 MNIEJSZE LECZENIE

Czas Użycia: Poza Walką / faza Leczenia Bohatera

Wykonaj Rzut Bohatera: W zależności od Wartości Końcowej, wylecz odpowiednią ilość Ran.



15 WŁÓCZNIĄ LODU

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



18 ŁUK LODU

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



18 PRZEKLEŃSTWO

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Potwora

Odejmij 3 od Wartości Bitewnej Potwora i zmniejsz ilość otrzymanych przez Bohatera Ran o 1.



21 SZTYLET RYTUALNY

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

W zależności od Końcowej Wartości Bitewnej, Wylecz odpowiednią ilość Ran i dobierz 1 Srebrną kartę.



Gra Jednoosobowa / Kooperacyjna: Nie dodawaj Srebrnej karty do banku Srebrnych kart.

21 MISTRZ KLEJNOTÓW

Czas Użycia: Poza Walką

Położ dowolny typ Klejnotu na dowolnym polu Klejnotu na swoim Wyposażeniu.

Przykład: Możesz położyć Rubin na polu przeznaczonym na Szafir.



30 CISZA

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Bohatera

Gracz-Potwór nie może użyć żetonów Gaar i żetonów Chaosu (do zagrania Srebrnych i Złotych kart) podczas **następnej** fazy Ataku Potwora w tej Walce.




35 BURZA LODOWA

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

40 MROCZNA OFIARA

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Potwora


Mroczna Ofiara to specjalna Umiejętność, używana w fazie Ataku Potwora (zamiast fazy Ataku Bohatera).

Zadaj Obrażenia Potworowi w tym samym czasie, gdy on zadaje Rany Bohaterowi. Liczba zadawanych Obrażeń zależy od Końcowej Wartości Bitewnej Potwora. Symbol  oznacza, że Potwór zostaje natychmiast pokonany (bez względu na ilość Obrażeń, które otrzymał do tej pory). Może to doprowadzić do sytuacji, gdy Potwór i Bohater zginą jednocześnie (postępuj zgodnie z instrukcjami w przypadku śmierci Potwora, jak i Bohatera w Walce).

Ważne: Jeśli zarówno Potwór jak i Bohater nie zostaną pokonani, następna faza Ataku Bohatera jest **całkowicie pomijana**. Zacznij kolejną Rundę Walki.

Uwagi:

Jeśli Gracz-Potwór wykorzysta jakikolwiek efekt ze Srebrnych i/lub Złotych kart wpływający na Gracza-Bohatera (Kłątwa, Wzmocnienie czy Mocne Uderzenie), zastosuj ich efekt w **następnej** fazie Ataku Bohatera w tej Walce.

Jeśli Potwór zginie w wyniku efektu , postępuj tak, jakby zginął w wyniku odniesienia Obrażeń.

