

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.

EUTHIA

TORMENT OF RESURRECTION

GRYF



GRYF

PRZYGOTOWANIE GRY

Gdy grasz z Gryfem, dodaj kafel Gryfa do kafli Mapy wybranych do Rozdziału I (zwiększając ich liczbę o jeden) i potasuj je.

Gryf dodaje dodatkowy element do gry, który umożliwi wykorzystywanie Trofeów w nowy sposób. Zmienia on jednak sposób, w jaki Bohaterowie poruszają się po Mapie, przez co może znacząco wpłynąć na rozgrywany scenariusz. Nie zalecamy używania go w rozgrywkach z nowymi graczami.



ZASADY SPECJALNE

Gdy odkryjesz kafelek Mapy z Gryfem, połóż figurkę Gryfa na polu Legowiska Gryfa.

Gdy znajdujesz się na polu z Legowiskiem Gryfa albo w odległości do 4 pól od aktualnej pozycji Gryfa, możesz go wezwać, odrzucając Trofeum (karta Potwora lub Potwora Elitarnego).

Uwaga: Gdy wzywasz Gryfa z odległości do 4 pól od jego aktualnej pozycji, musisz być w stanie nakreślić ścieżkę na odkrytej Mapie o maksymalnej długości do 4 pól.

Gryf przemieszcza się wtedy na pole zajmowane przez Twojego Bohatera, a następnie natychmiast przenosi cię

na inne pole w odległości do 4 pól od aktualnie zajmowanej pozycji; połóż Bohatera i Gryfa na wybrane pole. Działa to tak, jakbyś się Teleportował na to pole. Tak jak wcześniej, Gryf może przemieszczać się wyłącznie po odkrytych kafkach Mapy.

Uwagi:

- ◆ Gryf nie odsłania nowych kafli Mapy, gdy znajduje się na jej krawędzi. Nowe kafle odkrywasz wyłącznie wokół pola, na które przeniósł Cię Gryf.
- ◆ Jeśli wykorzystasz Gryfa, by przenieść się na pole z niepokonanym Potworem, musisz natychmiast wykonać Akcję Walki po wejściu na to pole.
- ◆ Nie możesz wykorzystać Sabotażysty, Wspólnika i Demona Wulkanu, aby wezwać Gryfa, gdyż nie można ich zatrzymać jako Trofeum.

ZASADY SCENARIUSZA

CHODZĄCE ZNISZCZENIE

Jeśli Golem wejdzie na pole z Gryfem, przemieść Gryfa na pole, z którego przyszedł Golem.

WYGNANIE ŻYWIOŁAKÓW II, III (SCENARIUSZE ŻYWIOŁAKÓW)

Zazwyczaj nie używa się kafli Mapy Rozdziału I w tych scenariuszach. Jednak gdy grasz z Gryfem, weź wszystkie kafle Stałe z Rozdziału I i potasuj razem z kaflem Gryfa. Połóż je na wierzchu stosu kafli Mapy.



EUTHIA.COM

DIEAGAMES.COM



DIE
GAMES