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.

WALKA



ROZGRYWKA

POCZĄTEK KAŻDEJ RUNDY

Wszyscy gracze:

- Umieść po 1 żetonie Akcji Wydobycia, Handlu i Walki, na planszy Bohatera.
- Przygotuj wszystkie wykorzystane Przedmioty i Umiejętności, przekręcając je do pozycji podstawowej.
- Odwróć wszystkie nieaktywne Klejnoty na ich aktywną stronę.

Zaczynając od pierwszego gracza, każdy z graczy wykonuje swoją turę.

TURA GRACZA

Podczas swojej tury możesz wykonać poniższe akcje:

- Wydaj punkty Ruchu, aby przemieścić Bohatera na Mapie.
- Akcja Wydobycia, Handlu lub Walki używając żetonu Akcji lub Umiejętności.
- Akcje Darmowa w miejscu, gdzie jest to możliwe.

Kolejność i ich liczba jest nielimitowana.

Na koniec swojej tury:

- Zatrzymaj jeden niewykorzystany żeton Akcji (jeśli jakiś posiadasz).
- Odkryj nowe karty Spotkania (jeśli wypełniłeś jakieś Misje).

KONIEC RUNDY

- Przesuń żeton Bohatera na torze Rundy o jedno pole do przodu.
- Pierwszy gracz zaczyna następną rundę, chyba że nastąpił koniec gry.

KONIEC GRY

- Gra dobiega końca, gdy określona w Scenariuszu liczba rund zostanie zakończona.
- Gracze obliczają swoją punktację i wyłaniają Zwycięzcę.

ZASADY HANDLU

Możesz wykonać dowolne czynności, tyle razy, ile chcesz:

- Kup Przedmiot
- Sprzedaj Przedmiot
- Wylecz Bohatera
- Kup żeton Gaar (tylko w Wieżach Zabójców Smoków)

- Odkryj kafle Bohatera
- Naucz się Umiejętności
- Odblokuj pole Bohatera lub Wyposażenia

Możesz sprzedać dowolny Przedmiot za jego cenę sprzedaży.

Wszystkie Klejnoty / Esencje ≽ (2)



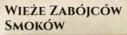
nie można sprzedać

ZASADY HANDLU

1) > 2

ALCHEMICY





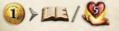








1) > 200



0 > Raz podczas Akcji Handlu

SYMBOLE



Reputacja: Dodaj lub Odejmij pkt. Reputacji.

Złote Monety: Sprzedaj, zapłać lub weź wskazaną liczbę.

Mikstura Leczenia: Weź kafel Mikstury Leczenia.



Gaar: Używany do modyfikacji rzutów.



Dwurt: Używany do modyfikacji rzutów i innych efektów

Srebrna karta: Używana podczas kontroli nad Potworem.



Chaos: Używany do zagrywania Srebrnych i Złotych kart



Ruch: Otrzymaj punkty Ruchu.



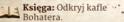
Teleportuj: Teleportuj maksymalnie do wskazanej wartości.

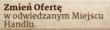


Sakwa: Zmodyfikuj liczbę Sakw.

Moc Powietrza: Odwróć kość o wyższej wartości.

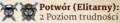








Potwór (Elitarny): 1 Poziom trudności





Odporność na wszystkie efekty inne niż Obrażenia.



Koniczyna: Zmodyfikuj Rzut Bohatera.

> Królicza Łapka: Zmodyfikuj Wartość Bitewną Potwora.



Rana: Zmniejsz Zdrowie Bohatera o wskazaną wartość.



Zmodyfikuj Rany: Zmodyfikuj liczbę zadanych Ran.



Obrażenia: Zadaj Potworowi wskazaną liczbę Obrażeń.



Zmodyfikuj Obrażenia: Zmodyfikuj liczbę zadanych Obrażeń.



Leczenie Bohatera: Wylecz wskazaną liczbę Ran.



Potwór Leczy wskazaną liczbę Obrażeń.



Zdrowie Bohatera: Zwiększ Maksymalny Poziom Zdrowia Bohatera.



Zdrowie Potwora



Esencja Powietrza: Gracz-Potwór używa tylko jednej kości.

2

KAFLE BOHATERA





Pierwsze Uderzenie

Umiejętność



Umiejętność **Pierwszego Uderzenia**

Kości: Rzuć dwie kości. aby wykonać efekt.

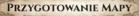
Głowa Wilka: Zależy od Końcowej Wartości Bitewnej Potwora.



Trójkąt: Wymagany zestaw Zbroi z minimum 3 elementów.

Kwadrat: Wymagany zestaw Zbroi z minimum 4 elementów.

Pięciokąt: Wymagany zestaw Zbroi z minimum 5 elementów.



Kafle Stały



Kafle Spotkania



Kafle Dodatkowe

CZAS UŻYCIA



GO Efekt Stały

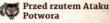
- W dowolnym momencie



Przygotowanie Walki



Pierwsze Uderzenie



- Przed lub po rzucie Ataku Potwora





Rzut Ataku Bohatera

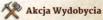


Przed rzutem Ataku Bohatera



Po rzucie Ataku Bohatera

AKCIE



Akcja Walki



Akcja Handlu



ODWIEDŹ KOŚCIÓŁ

Nie wymaga Akcji Handlu

1



Połóż figurkę Bohatera na polu Kościoła i:





W pozostałych przypadkach

Punktacja – Reputacja						
∇	Ô			2		*
4-6	7-9	1	1	2-3	1	2
7-9	10-13	2-3	2	4-5	2-3	5
10-13	14-19	4	3	6-7	4-5	9
14+	20+	5+	4+	8+	6+	15

* Tracisz 2 punkty Reputacji za każdą śmierć Bohatera w trakcie Walki.

PUNKTACJA – WARTOŚĆ DOBYTKU

Koszt Nauki kafli Bohatera (Umiejętności) lub koszt zakupu (Wyposażenie)





Koszt zakupu Przedmiotów

5

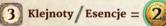


Odblokowane pola Bohatera





Odblokowane pola Wyposażenia



Również Klejnoty na Wyposażeniu. Bez Esencji na kaflach Umiejętności.



Kafle Surowców Naturalnych

Otrzymaj Reputację i Złote Monety. Jeśli nie otrzymujesz Reputacji, weź większą liczbę Złotych monet.