

WARHAMMER  
40,000

# RELIC™

TAJEMNICA SEKTORA KALIAN

NEMEZIS  
ROZSZERZENIE

Instrukcja



# Elementy



2 plastikowe  
popiersia postaci



4 plastikowe  
popiersia nemezis



2 plastikowe  
podstawki postaci



7 kart Relikwii



9 kart Zagrożenia



24 karty Uzbrojenia



50 kart Imperium



60 kart Nemezis



4 arkusze scenariuszy



2 arkusze postaci



4 arkusze nemezis



2 plansze postaci i plastikowe  
znaczniki poziomów



2 plansze nemezis



6 ruchomych tarcz  
wskaźników



20 żetonów postaci



20 żetonów nemezis

## Symbol Nemezis

Wszystkie karty i arkusze w tym rozszerzeniu oznaczono symbolem rozszerzenia Nemezis, aby ułatwić ich oddzielenie od elementów gry podstawowej i innych rozszerzeń.

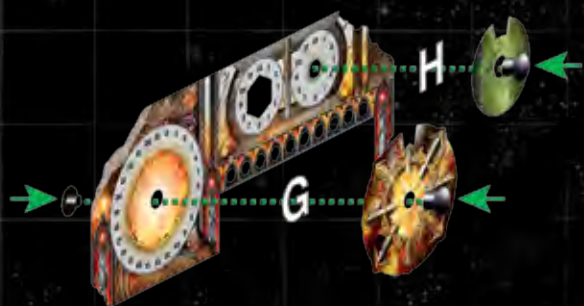




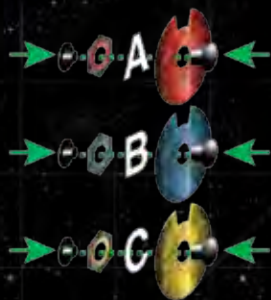
## Mocowanie wskaźników

Przed pierwszą rozgrywką w *Relic: Nemezis* należy delikatnie wypchnąć kartonowe elementy z ramek i dołączyć do każdej planszy postaci lub nemezis tarcze wskaźników oznaczone takimi samymi literami, jak litery widniejące na planszach. Jedną część łącznika należy przełożyć przez otwór w planszy bohatera lub nemezis, drugą natomiast przez otwór w tarczy wskaźnika. Następnie należy delikatnie wcisnąć jedną część łącznika w drugą, tak aby ściśle do siebie przylegały.

Wskaźniki należy zamocować w odpowiednich miejscach, zgodnie z widniejącymi na nich literami, tak jak pokazano na poniższym schemacie. Po zamocowaniu, wskaźniki nie powinny być już odłączane od planszy postaci lub nemezis.



W grze znajduje się również sześć ruchomych tarcz wskaźników (oznaczone literami od A do F), które mocowane są do sześciokątnych płytek zamiast do planszy gracza lub nemezis. W przypadku tych tarcz wskaźników, należy połączyć plastikowymi łącznikami tarcze wskaźników i sześciokątne płytki oznaczone tymi samymi literami, upewniając się, że strony oznaczone literami stykają się ze sobą.



Ruchome tarcze wskaźników (oznaczone literami od A do F) są wymienne i w dalszej części instrukcji opisano dokładniej, jak z nich korzystać (patrz „Ruchome tarcze wskaźników” na str. 6).

Sześciokątne płytki, do których zamocowane są ruchome tarcze wskaźników, mogą z czasem się zużyć i nie trzymać się sztywno w planszach nemezis. Z tego względu do gry dołączono kilka zapasowych płytek, nie oznaczonych literami, które gracze mogą w razie potrzeby wykorzystać jako zamienniki.

## Wpływ Szczeliny

W odległym sektorze Antian rozpełtał się chaos. W jego centrum niczym otwarta rana pulsuje potężna Szczelina w Osnowie, przyciągając mroczną uwagę potężnych nowych wrogów, budzących grozę istot, które nawet w tej chwili krążą po sektorze niczym drapieżniki wokół rannej zdobyczy.

Brutalny łupieżca Moarn Sercoskrzep zbiera pośród gwiazd krwawe żniwo, gromadząc czaszki dla swego bezlitosnego boga. Ogniska tyranidzkiej zarazy pojawiają się znikąd i nikt nie wie, czy to pojedyncze zarodniki, czy może podwaliny nadciągającej inwazji. Eladarzy również zmobilizowali się pod komendą nowego dowódcy, syna marnotrawnego, który powrócił prowadzić wojnę błyskawiczną przeciw wszystkim, którzy staną mu na drodze. W cieniach zaś starożytny demon knuje nowe spiski...

Broniąc desperacko tego wątłego przyczółka Imperium, część najlepszych agentów dostrzegła nadzieję w zakazanej technologii i postanowiła wykorzystać broń nieprzyjaciół przeciwko jej twórcom. Choć nie można odmówić potęgi tym przedmiotom, spowodowało to rozłam w Imperium, a bardziej ortodoksyjni agenci określili te działania jako herezję i są gotowi zrobić wszystko, aby przeszkodzić bluźniercom.

Czy w tych niespokojnych czasach podzielone Imperium zdoła przetrwać w obliczu tylu nieprzyjaciół, czy może sektor spłynie krwią wiernych i całe dziedzictwo ludzkości szczególnie w płomieniach?





## Wprowadzenie

Rozszerzenie *Relic: Nemezis* zawiera nowe plansze, podstawki i żetony postaci, dzięki którym do rozgrywki może zasiąść teraz do sześciu graczy. Wprowadza również nowe karty Zagrożenia, Uzbrojenia i Relikwii oraz nowe postacie i arkusze scenariuszy, które wzbogacają wrażenia płynące z rozgrywki. Część nowego uzbrojenia i relikwii wiąże się z ryzykiem, sprawiając, że postać staje się apostatą, którego inni gracze mogą wyzywać na pojedynki umiejętności.

Ponadto w rozszerzeniu pojawia się wariant rozgrywki „Wrogowie Imperium”, w którym część graczy może wcielić się w role nemezis. Gracz prowadzący nemezis działa przeciwko pozostałym graczom i usiłuje zgromadzić odpowiednią ilość niesławy, aby zniweczyć plany Imperium.

## Korzystanie z tego rozszerzenia

Aby zagrać z tym rozszerzeniem, wszystkie karty Uzbrojenia, Relikwii i Zagrożenia należy dołączyć do odpowiednich talii z gry podstawowej. Podobnie należy postąpić z arkuszami postaci i scenariuszy, dzięki czemu będzie można je wybrać podczas przygotowania do gry. Wszystkie inne elementy, w tym plansze nemezis, żetony nemezis, arkusze nemezis, karty Nemezis i karty Imperium, wykorzystywane są wyłącznie podczas rozgrywki z wariantem „Wrogowie Imperium” opisanym na stronie 5.

Przygotowanie do gry w *Relic: Nemezis*, przebiega zgodnie z opisem na 4 stronie instrukcji do gry podstawowej *Relic: Tajemnica Sektora Antian*.

### Rozgrywki pięcio- i sześćosobowe

*Relic: Nemezis* zawiera dodatkowe plastikowe podstawki postaci, plastikowe znaczniki poziomów, plansze postaci oraz żetony postaci w dwóch nowych kolorach (czerwone i czarne). Gracze mogą wykorzystać te elementy, aby grać w *Relic: Tajemnica Sektora Antian* w pięć lub sześć osób.

## Postacie

W tej części opisano nowe zasady dotyczące postaci.

### Apostaci

Podczas rozgrywki w *Relic: Nemezis* każda postać jest albo **APOSTATĄ** albo **WIERNYM**. Postać rozpoczyna grę jako wierny, jednak później może stać się apostatą, jeśli zdobędzie zasób z cechą „Apostata”. Karty apostatów można łatwo rozpoznać po zielono-żółtej barwie ilustracji.

Aktywny gracz może podczas swojej tury wyzywać na pojedynek umiejętności apostatę, który znajduje się na tym samym polu (patrz „Pojedynki umiejętności” poniżej).

### Pojedynki umiejętności

Jeśli aktywny gracz zakończy swoją fazę ruchu na polu, na którym znajduje się choć jeden apostata, może wyzywać na pojedynek umiejętności jednego, wybranego apostatę, zamiast normalnie rozpatrywać swoją fazę eksploracji. Następnie aktywny gracz rozpatruje pojedynek umiejętności, zamiast normalnie rozpatrywać swoją fazę działania. Po rozpatrzeniu pojedynku umiejętności aktywny gracz przechodzi do swojej fazy doświadczenia. W pojedynku umiejętności aktywny gracz jest **WYZYWAJĄCYM**, a wybrany apostata **OBROŃCĄ**. Wyzywający może być apostatą albo wiernym. Obrońca musi być apostatą.

**W sektorze wewnętrznym nie można wyzywać na pojedynek umiejętności.**

Jeśli postać nie wyzywała nikogo na pojedynek umiejętności, rozpatruje swoją fazę eksploracji i fazę działania zgodnie z zasadami z instrukcji do gry podstawowej *Relic: Tajemnica Sektora Antian*.

Aby rozpatrzyć pojedynek umiejętności, gracz wykonuje poniższe czynności:

1. **Ustalenie rodzaju wyzwania:** Wyzywający wybiera jeden atrybut, który będzie testowany przez obie postacie. Wybrany atrybut decyduje o konsekwencjach pojedynku (patrz „Konsekwencje” na str. 5).
2. **Obliczenie wartości wyzwania:** Wyzywający oblicza **WARTOŚĆ WYZWANIA** wykonując rzut umiejętności o wartości docelowej 2. Rzut umiejętności wykonywany jest na identycznych zasadach, jak rzuty umiejętności opisane w instrukcji do gry podstawowej *Relic: Tajemnica Sektora Antian*. Jeśli test umiejętności wyzywanego zakończył się sukcesem, wartość wyzwania równa jest wartości umiejętności (wartość atrybutu + rzut umiejętności + modyfikatory). Jeśli test umiejętności zakończył się porażką, pojedynek umiejętności natychmiast się kończy, a wyzywający przechodzi do swojej fazy doświadczenia.



3. **Rzut umiejętności obrońcy:** Obrońca wykonuje test umiejętności o wartości docelowej równej wartości wyzwania obliczonej przez wyzywającego. Jeśli test umiejętności obrońcy zakończył się sukcesem, zwycięża on w pojedynku umiejętności. Jeśli jednak zakończył się porażką, zwycięża wyzywający.
4. **Konsekwencje:** W zależności od rodzaju wyzwania, gracze stosują się do odpowiedniego opisu:
  - **Siła:** Przegrany traci 2 punkty życia.
  - **Spryt:** Zwycięzca może ukraść przegranemu 1 zasób (za wyjątkiem relikwii). Jeśli na karcie kradzionego zasobu leżą żetony ładunków, ich liczba nie ulega zmianie.
  - **Wola:** Zwycięzca ogląda karty Mocy przegranego i albo zatrzymuje jedną z nich albo zabiera przegranemu 3 żetony wpływów.
5. **Kradzież zasobu-apostaty:** Zwycięzca może dodatkowo ukraść przegranemu jeden zasób-apostatę (za wyjątkiem relikwii).
6. **Przejście do fazy doświadczenia:** Aktywny gracz przechodzi do swojej fazy doświadczenia.

*Przykład: Komisarz wyzywa na pojedynek na siłę Wolnego Kupca, który posiada zasób-apostatę. Siła Komisarza wynosi 6. Komisarz posiada również zasób-sprzymierzeńca Ogryna renegata, który dodaje 3 do wartości umiejętności siła. Następnie rzuca kością uzyskując wynik 6. Test umiejętności zakończył się sukcesem, dając wartość umiejętności równą 11 (6 + 3 + 2).*

*Wolny Kupiec musi wykonać test siły 11 (wartość umiejętności Komisarza). Siła Wolnego Kupca wynosi 3, lecz posiada on również relikwię Pięść Wielebnego, która zapewnia premię +4 do wartości umiejętności siła. Obrońca decyduje, że zastąpi swój rzut umiejętności kartą Mocy o stopniu mocy „4”. Tak więc wartość umiejętności Wolnego Kupca wynosi 11 (3 + 4 + 4). Jako że obrońca uzyskał wymaganą wartość, zwycięża w pojedynku umiejętności. Komisarz traci 2 punkty życia (konsekwencje pojedynku umiejętności na siłę), jednak nie posiada żadnego zasobu-apostaty, więc Wolny Kupiec nie może nic mu ukraść.*

## Wrogowie Imperium

W wariantcie „Wrogowie Imperium” do dwóch graczy może wcielić się w role nemezis, zamiast grać postaciami. Każda nemezis to śmiertelne zagrożenie dla sił Imperium w sektorze Antian. Jako nemezis gracz gromadzi punkty niesławy poprzez interakcję z postaciami oraz podejmowanie innych działań. Po zebraniu odpowiedniej ilości niesławy nemezis zwycięża, niweczając tym samym plany Imperium wyznaczone przez arkusz scenariusza.

**Uwaga:** W scenariuszach „Mroczne przymierze” i „Ramię w ramię” gracze **muszą** grać z wariantem „Wrogowie Imperium”.

Aby przygotować grę z wariantem „Wrogowie Imperium”, należy zapoznać się z opisem „Ogólnego przygotowania do gry” poniżej oraz z opisem „Przygotowania do gry nemezis” na stronie 6.

## Ogólne przygotowanie do gry

W rozgrywce z wariantem „Wrogowie Imperium” należy przeprowadzić poniższe przygotowanie do gry zamiast przygotowania opisanego w instrukcji do gry podstawowej **Relic: Tajemnica Sektora Antian**.

Na początku gracze wykonują dwie rzeczy:

1. **Rozłożenie planszy i wybór scenariusza:** Należy wykonać 1 i 2 krok przygotowania do gry z instrukcji do gry podstawowej **Relic: Tajemnica Sektora Antian**.
2. **Wyznaczenie nemezis:** W rozgrywce dla trzech lub czterech osób jeden gracz wciela się w nemezis, zaś w rozgrywce dla pięciu lub sześciu osób dwóch graczy wciela się w nemezis (o ile w arkuszu scenariusza nie zaznaczono inaczej). Każdy gracz deklaruje, czy chce wcielić się w postać, czy w nemezis. Jeśli w nemezis chce wcielić się zbyt wielu graczy, należy wylosować, którzy spośród nich zostaną nemezis.





## Przygotowanie do gry nemezis

Po wyznaczeniu, kto wciela się w postacie, a kto w nemezis, gracze prowadzący postacie wykonują kroki przygotowania do gry od 3 do 12 z instrukcji do gry podstawowej **Relic: Tajemnica Sektora Antian**. W tym samym czasie gracze prowadzący nemezis wykonują poniższe czynności:

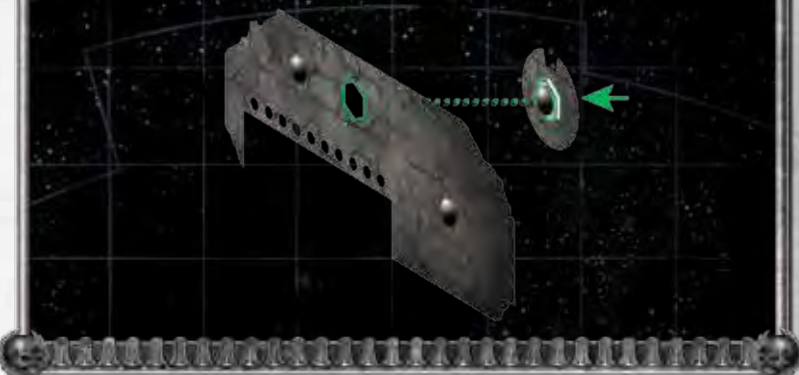
1. **Wybór nemezis:** Należy potasować wszystkie arkusze nemezis i rozdać po dwa każdemu graczowi prowadzącemu nemezis. Gracze w tajemnicy oglądają swoje arkusze i wybierają jedną z otrzymanych nemezis. Nieużywane arkusze nemezis należy odłożyć do pudełka. Gracze ujawniają wybrany arkusz nemezis, biorą popiersie swojej nemezis i kładą je w swoim obszarze gry.

**Uwaga:** Nemezis i postacie są ujawniane w tym samym momencie (patrz 5 krok przygotowania do gry z instrukcji do gry podstawowej **Relic: Tajemnica Sektora Antian**).

2. **Wybór koloru gracza:** Każdy z graczy prowadzących nemezis wybiera jeden z dwóch kolorów nemezis (czarny lub czerwony) i bierze planszę nemezis, podstawkę postaci, żetony nemezis i znacznik poziomu w kolorze, który wybrał, po czym kładzie je w swoim obszarze gry.
3. **Przygotowanie talii Nemezis:** Każdy gracz prowadzący nemezis bierze talię swojej Nemezis i kładzie ją w swoim obszarze gry po lewej stronie planszy nemezis, zostawiając bezpośrednio nad talią nieco miejsca na stos kart odrzuconych.
4. **Rozmieszczenie popiersi nemezis:** Każdy gracz mocuje plastikowe popiersie swojej nemezis na podstawce i ustawia je na głównej planszy, na swoim polu początkowym, zgodnie z opisem na jego arkuszu nemezis.
5. **Przygotowanie plansz nemezis:** Każdy gracz przysuwa górną krawędź arkusza swojej nemezis do swojej planszy nemezis i wkłada znacznik poziomu w otwór na torze poziomu nad napisem „Start”. Dodatkowo każdy gracz mocuje w swojej planszy nemezis ruchomą tarczę wskaźnika w kolorze pasującym do atrybutu nemezis – czerwoną dla Siły, niebieską dla Woli lub żółtą dla Sprytu (patrz „Ruchome tarcze wskaźników” w ramce obok).
6. **Ustawienie początkowego atrybutu, życia i niesławy:** Każdy gracz prowadzący nemezis ustawia na swoich znacznikach początkowe wartości atrybutu oraz życia, zgodnie z opisem na jego arkuszu nemezis. Ponadto ustawia swój znacznik niesławy na wartości „0”.

### Ruchome wskaźniki

Aby zamocować ruchomą tarczę wskaźnika w planszy nemezis, należy wcisnąć sześciokątną płytkę w otwór znajdujący się w planszy nemezis. Czerwoną tarczę wskaźnika należy zamocować dla nemezis z atrybutem siły, niebieską dla nemezis z atrybutem woli, a żółtą dla nemezis z atrybutem sprytu.



## Nemezis

**NEMEZIS** to zaciekły nieprzyjaciel Imperium i podobnie jak postać, kontrolowana jest przez gracza. Jednakże na potrzeby interpretacji zasad, treści kart i interakcji, **nemezis nie jest graczem**. Oznacza to, że za każdym razem, kiedy jakiś opis odnosi się do „gracza”, dotyczy on albo postaci albo gracza kierującego postacią i nigdy nie dotyczy nemezis. Ponadto, **nemezis nie jest wrogiem**. Kiedy jakiś opis odnosi się do „wroga”, nigdy nie dotyczy on nemezis.

*Przykład: Zbyszek grający Szczurakiem Snajperem zdobył nową kartę Misji „Pilnuj się”, której treść brzmi: „Gdy rozpoczynasz tę misję, gracz po twojej lewej stronie, musi położyć swój żeton postaci na tej karcie, zaznaczając w ten sposób, że jest twoim celem.” Na lewo od niego siedzi Adam grający nemezis Moarnem Sercoskrzepem, jednak na potrzeby treści kart nie jest on graczem. W takiej sytuacji Zbyszek pomija Adama przechodząc do kolejnej osoby po lewej, którą jest Jarek grający postacią Kanoniczki, więc na potrzeby treści kart jest on graczem. Jarek kładzie swój żeton postaci na karcie misji „Pilnuj się” należącej do Zbyszka.*

*Przykład: Adam grający nemezis Moarnem Sercoskrzepem kończy ruch na polu z postacią Jarka, Zabójczynią Callidus. Jarek wolałby uniknąć walki z groźnym berserkerem, jednak Moarn jest nemezis a nie wrogiem, więc Zabójczyni Callidus nie może skorzystać ze swej specjalnej zdolności, aby go uniknąć.*



Nemezis i postaci to dwa odrębne rodzaje jednostek, jednak posiadają pewne cechy wspólne. Każda nemezis posiada wskaźnik atrybutu i wskaźnik życia oraz porusza się po planszy i podejmuje na niej działania. Nemezis nie korzysta jednak z opisów pól planszy i nie rozpatruje kart Zagrożenia. Zamiast tego korzysta ze specjalnych kart Imperium i własnych kart Nemezis, aby w trakcie gry gromadzić za ich pomocą punkty niesławy.

## Atrybuty i Życie

W przeciwieństwie do postaci, każda nemezis posiada tylko jeden z trzech atrybutów: Siłę, Wolę albo Spryt. Ponadto każda nemezis posiada początkową wartość życia. Zasady dotyczące zyskiwania i tracenia atrybutów lub życia przez nemezis są takie same jak dla postaci i opisano je na 6 i 7 stronie instrukcji do gry podstawowej. Jeśli wartość życia nemezis zostanie zmniejszona do zera, nemezis zostaje pokonana (patrz „Pokonana nemezis” na stronie 13).

## Niesława

Wpływy nemezis w sektorze Antian mierzone są w formie **NIESŁAWY**. Niesława nie jest atrybutem. Karty i zasady, których treść dotyczy atrybutów, odnoszą się wyłącznie do siły, woli, oraz sprytu.

## Zyskiwanie, tracenie i wydawanie punktów niesławy

Nemezis może zyskać punkty niesławy. Za każdym razem, gdy ma to miejsce, gracz przestawia wskaźnik niesławy na swojej planszy nemezis, obracając go zgodnie z ruchem wskazówek zegara o określoną wartość.

Nemezis może tracić albo wydawać punkty niesławy. Za każdym razem gdy ma to miejsce, gracz przestawia wskaźnik niesławy na swojej planszy nemezis, obracając go przeciwnie do ruchu wskazówek zegara o określoną wartość.

Minimalna wartość na wskaźniku niesławy nemezis wynosi „0” a maksymalna „25”. Każda nemezis rozpoczyna grę ze wskaźnikiem niesławy ustawionym na wartości „0” (chyba że zaznaczono inaczej). Jeśli w którymkolwiek momencie wskaźnik niesławy nemezis osiągnie wartość „25”, natychmiast wygrywa ona grę (patrz „Zwycięstwo” na stronie 11).



Arkusz, plansza oraz karty nemezis



# Karty Imperium i Nemezis

Talia Imperium oraz talie Nemezis wykorzystywane są jedynie podczas rozgrywki z wariantem „Wrogowie Imperium”.

## Karty Imperium

Karty Imperium przedstawiają wydarzenia, agentów i arsenał, na który nemezis mogą natrafić podczas gry. Karty Imperium działają podobnie do kart Zagrożenia z gry podstawowej. Nemezis dobiera te karty podczas swojej fazy eksploracji (patrz „Dobieranie kart Imperium” na stronie 9) i rozpatruje je podczas swojej fazy działania (patrz „Rozpatrywanie kart Imperium” na stronie 10).



Przykładowa karta Imperium

## Karty Nemezis

Każda nemezis posiada własną, unikalną **TALIĘ NEMEZIS**. W każdej takiej talii znajduje się kilka rodzajów kart. Niektóre z nich (zasoby, spotkania, wrogowie i karty Spaczenia) są podobne do kart z gry podstawowej i nemezis korzysta z nich, aby oddziaływać na postacie. Niektóre jednak (arsenał, kryzysy i karty Potęgi) są nowością z tego rozszerzenia i oddziałują na nemezis, co dokładnie opisano na stronie 10.

O tym na jaki stos należy odrzucić kartę, zawsze decyduje rewers karty a nie jej awers. Oznacza to, że odrzucana karta Nemezis **zawsze** trafia na stos odrzuconych kart odpowiedniej Nemezis.



Talia Nemezis

## Układ kart

W grze *Relic: Tajemnica Sektora Antian* treść każdej karty ma układ pionowy albo poziomy. Karty oddziałujące na postacie mają układ pionowy, podobnie jak karty z gry podstawowej. Karty oddziałujące na nemezis mają układ poziomy.



Ta karta oddziałuje na postacie.

Ta karta oddziałuje na nemezis.

Podczas rozpatrywania pola, postaci nigdy nie czytają poziomych kart, z kolei nemezis nigdy nie czytają pionowych kart (tyczy się to również kart z gry podstawowej).





## Tura nemezis

W rozgrywce z wariantem „Wrogowie Imperium” postacie wykonują swoje tury po kolei, tak jak zwykle. Kiedy ostatnia postać zakończy swoją turę, swoje tury wykonują po kolei nemezis. By ułatwić zapamiętanie kolejności graczy, zaleca się, aby gracze prowadzący nemezis siedzieli obok siebie. Gracze wykonują swoje tury w ten sposób, dopóki jeden z nich nie osiągnie zwycięstwa. Nemezis wykonująca właśnie swoją turę określana jest jako **AKTYWNA NEMEZIS**.

Podczas swojej tury aktywna nemezis wykonuje poniższe cztery fazy w podanej kolejności:

1. **Faza ruchu:** Aktywna nemezis rzuca jedną kością i przesuwa na planszy popiersie swojej nemezis, zgodnie lub odwrotnie do ruchu wskazówek zegara, dokładnie o tyle pól, ile wypadło na kości.
2. **Faza eksploracji:** Aktywna nemezis inicjuje walkę z postacią albo dobiera karty Imperium, albo dobiera jedną kartę ze swojej talii Nemezis. Nemezis nie czyta i nie korzysta z opisów pól planszy.
3. **Faza działania:** Aktywna nemezis rozpatruje walkę z postacią albo rozpatruje karty Imperium na swoim polu, albo rozpatruje kartę dobraną ze swojej talii Nemezis.
4. **Faza doświadczenia:** Aktywna nemezis może wydać trofea, aby zyskać poziomy.

## Faza ruchu

Podczas fazy ruchu, aktywna nemezis musi przesunąć się na nowe pole. Nie może pozostać na swoim polu, nawet jeśli leżą na nim jakieś karty Imperium.

**Sektory zewnętrzny i środkowy:** Zasady dotyczące ruchu nemezis w sektorach zewnętrznym i środkowym są takie same jak dla postaci i opisano je na 8 stronie instrukcji do gry podstawowej. Ruch pomiędzy sektorem zewnętrznym i środkowym opisano akapicie „Wkraczanie i opuszczanie sektora środkowego” na stronie 14.

**Sektor wewnętrzny:** Nemezis nie mogą wejść do sektora wewnętrznego.



## Faza eksploracji

Jeśli podczas fazy eksploracji aktywna nemezis znajduje się na polu z postacią, może zainicjować walkę z tą postacią. W przeciwnym razie musi dobrać odpowiednią liczbę kart z talii Imperium albo jedną kartę ze swojej talii Nemezis.

Aby wykonać fazę eksploracji, aktywna nemezis wykonuje poniższe czynności:

1. Sprawdza, czy na polu jest postać.
2. Dobiera karty.

## Sprawdzenie, czy na polu jest postać

Jeśli na polu aktywnej nemezis znajdują się jakieś postacie, nemezis może wybrać jedną z nich i zainicjować z nią walkę. Jeśli nemezis zdecydowała się zainicjować walkę, przechodzi do swojej fazy działania. W przeciwnym razie przechodzi do kroku „Dobieranie kart”.

## Dobieranie kart

Jeśli aktywna nemezis nie inicjowała walki z postacią, dobiera karty Imperium albo jedną kartę ze swojej talii Nemezis.

## Dobieranie kart Imperium

Jeśli aktywna nemezis znajduje się na polu, na którym są symbole zagrożenia albo karty Imperium, porównuje liczbę symboli ze swojego pola (ignorując ich kolor) z liczbą odkrytych kart Imperium, które leżą już na tym polu. Za każdy symbol zagrożenia przewyższający liczbę kart Imperium aktywna nemezis dobiera jedną kartę Imperium z talii i kładzie ją odkrytą na swoim polu.

Niektóre zdolności mogą sprawić, że na polu znajdzie się więcej kart Imperium niż symboli zagrożenia. Takie karty pozostaną na tym polu, dopóki nie zostaną rozpatrzone przez nemezis albo wpłynię na nie jakaś inna zdolność.

Jeśli liczba kart Imperium na polu aktywnej nemezis jest równa lub wyższa od liczby symboli zagrożenia na tym polu, aktywna nemezis przechodzi do swojej fazy działania.

*Przykład: Luxuria zakończyła ruch na polu Wieżyce Vaulgast, na którym są dwa symbole zagrożenia. Na polu leżą już dwie żółte karty Zagrożenia, jednak nie ma żadnych kart Imperium. Luxuria dobiera więc dwie karty z talii Imperium i kładzie Motocykl Ultramarines oraz Jeźdźców Śmierci z Krieg na polu Wieżyce Vaulgast.*



## Dobieranie karty Nemezis

Jeśli aktywna nemezis znajduje się na polu, na którym nie ma odkrytych kart Imperium ani symboli zagrożenia (zwykle to pole z opisem), dobiera jedną kartę ze swojej talii Nemezis. Ogląda dobraną kartę i bez zdradzania jej treści przechodzi do swojej fazy działania.

*Przykład: Osobnik X zakończył ruch na polu, na którym znajduje się karta Zagrożenia Genokrad czystej krwi oraz postać Wolnego Kupca, jednak nie ma tam żadnych kart Imperium. Osobnik X decyduje, że nie będzie inicjował walki z Wolnym Kupcem. Ponieważ na jego polu nie ma żadnych symboli zagrożenia, dobiera jedną kartę ze swojej talii Nemezis i przechodzi do fazy działania.*

## Faza działania

W fazie działania aktywna nemezis musi przystąpić do walki z postacią na swoim polu albo rozpatrzyć karty Imperium na swoim polu, albo rozpatrzyć kartę Nemezis, którą dobrała chwilę wcześniej w fazie eksploracji.

## Rozpatrywanie walk z postaciami

Jeśli aktywna nemezis zdecydowała w fazie eksploracji, że walczy z postacią, musi przeprowadzić walkę, której zasady szczegółowo opisano na stronie 12. Po rozpatrzeniu walki aktywna nemezis przechodzi do swojej fazy doświadczenia.

## Rozpatrywanie kart Imperium

Jeśli aktywna nemezis nie walczy z postacią, a na jej polu są jakieś karty Imperium, musi ona je rozpatrzyć. Kolejność w jakiej rozpatrywane są karty zależy od ich typu (wydarzenie, agent albo arsenał) i wygląda następująco:

1. **Rozpatrywanie wydarzeń:** Aktywna nemezis rozpatruje wszystkie zdolności kart Imperium-wydarzeń na swoim polu. Wydarzenie po rozpatrzeniu jest odrzucane. Jeśli na polu jest kilka wydarzeń, aktywna nemezis rozpatruje je w wybranej przez siebie kolejności.
2. **Walka z agentami:** Aktywna nemezis musi przystąpić do walki z każdym agentem na swoim polu (patrz „Walki nemezis” na stronie 12) zanim będzie mogła przejść do następnego kroku. Jeśli nemezis przegra walkę, jej faza działania natychmiast się kończy i nie może rozpatrzyć pozostałych kart Imperium na swoim polu.
3. **Zdobywanie arsenału:** Aktywna nemezis zabiera wszystkie karty arsenału ze swojego pola i kładzie je odkryte na swoim obszarze gry. Nemezis może korzystać z kart arsenału wyłącznie wtedy, gdy znajdują się one na jej obszarze gry.

Po wykonaniu tych kroków aktywna nemezis przechodzi do swojej fazy doświadczenia. Jeśli wyniknie sytuacja, w której aktywna nemezis w swojej fazie eksploracji dobierze karty Imperium, jednak w fazie działania będzie na polu bez kart Imperium, natychmiast przechodzi ona do swojej fazy doświadczenia.

## Rozpatrywanie kart Nemezis

Jeśli w swojej fazie eksploracji aktywna nemezis dobrała kartę ze swojej talii Nemezis, teraz musi ją rozpatrzyć. Różne rodzaje kart Nemezis opisano poniżej.

### Karty oddziałujące na postacie

Karty oddziałujące na postacie mają układ pionowy (patrz „Układ kart” na stronie 8). Każda pionowa karta Nemezis naśladuje rodzaj karty z gry podstawowej (zasób, spotkanie, wróg lub spalenie) i oddziałuje na postacie. Takie karty zawierają **TEKST NEMEZIS** zapisany pogrubioną czcionką, który informuje nemezis, w jaki sposób ma rozpatrzyć kartę w swojej fazie działania.



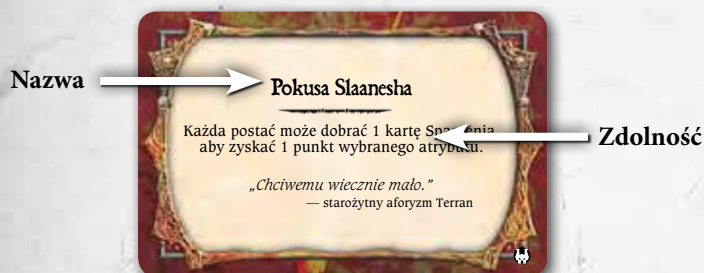
W swojej fazie działania aktywna nemezis czyta tekst nemezis na dobranej karcie Nemezis i wykonuje opisane w nim polecenia. Tekst nemezis rozpatrywany jest tylko raz i tylko w fazie działania następującej zaraz po fazie eksploracji, w której karta została dobrana. Jeśli nemezis położy kartę Nemezis na planszy, już nikt nie może ponownie rozpatrzyć tekstu nemezis. Po rozpatrzeniu tekstu nemezis karta działa na identycznych zasadach, jak naśladowany rodzaj kart z gry podstawowej.



## Karty oddziałujące na nemezis

Karty oddziałujące na nemezis mają układ poziomy (patrz „Układ kart” na stronie 8). Kiedy aktywna nemezis dobierze poziomą kartę Nemezis, rozpatruje ją albo zdobywa, w zależności od jej rodzaju:

**Kryzys:** Karty kryzysów to jednorazowe wydarzenia działające od razu. Aby rozpatrzyć kartę kryzysu, aktywna nemezis odczytuje jej treść, wykonuje zawarte na niej polecenia, a następnie odrzuca kartę.



Karta kryzysu

**Potęga:** Karty Potęgi działają jak karty Mocy, z tą różnicą, że są używane przez nemezis. Kiedy aktywna nemezis zdobywa kartę Potęgi, zabiera ją i dodaje do swojej ręki kart Potęgi. Karty Potęgi posiadane przez nemezis są tajne dla innych graczy i ujawniane tylko wtedy, kiedy nemezis postanowi ich użyć.



Karta Potęgi

**Arsenał:** Karty arsenału działają jak karty zasobów, z tą różnicą, że są używane przez nemezis. Kiedy aktywna nemezis zdobywa kartę arsenału, zabiera ją i kładzie odkrytą na swoim obszarze gry. Nemezis może korzystać ze zdolności wszystkich kart arsenału, które znajdują się na jej obszarze gry.



Karta arsenału

## Faza doświadczenia

W fazie doświadczenia aktywna nemezis zyskuje poziomy i odrzuca wszelkie karty, których nie chce zatrzymać. Nemezis wykonuje fazę doświadczenia zgodnie z poniższym schematem:

1. Wydawanie trofeów
2. Odrzucanie kart

### Wydawanie trofeów

Za każdym razem, gdy nemezis wygra walkę z agentem, zatrzymuje jego kartę Imperium jako trofeum (patrz „Walki nemezis” na stronie 12). Każde trofeum posiada wartość w punktach trofeów, która równa jest wartości atrybutu agenta. Przykładowo, jeśli wartość atrybutu agenta wynosiła 4, to wart jest on 4 punkty trofeów.



Karta Imperium

Podczas tego kroku aktywna nemezis może wydawać (odrzucać) trofea, aby zyskiwać poziomy. Za każde sześć punktów trofeów wydane przez nemezis podczas tego kroku, zyskuje ona jeden poziom (patrz „Zyskiwanie poziomów przez nemezis” na stronie 13). Nemezis może wydać dowolną liczbę trofeów, jednakże każda nadwyżka ponad wielokrotność sześciu jest tracona i nie jest naliczana na poczet kolejnego poziomu.

### Odrzucanie kart

Nie ma limitu kart, które może posiadać nemezis. Jeśli jednak nemezis posiada jakieś karty Potęgi lub arsenału, których nie chce zatrzymać, może je teraz odrzucić. Nemezis nie może odrzucać kart poza swoją fazą doświadczenia, chyba że jakiś efekt jej na to pozwala.

## Zwycięstwo

Aby osiągnąć zwycięstwo, nemezis musi zgromadzić 25 punktów niesławy. Kiedy wskaźnik niesławy osiągnie wartość „25”, nemezis natychmiast wygrywa grę. Gracze prowadzący postacie, aby wygrać, muszą rozpatrzyć sekcję „Konfrontacja” na arkuszu scenariusza, tak jak zwykle.





# Walki nemezis

W swojej turze nemezis może walczyć z jedną z postaci albo z agentami na swoim polu (patrz „Faza eksploracji na stronie 9”).

**Analogicznie, jeśli postać zakończy swoją fazę ruchu na polu, na którym znajdują się jakieś nemezis, może wybrać jedną z nich i zainicjować z nią walkę.**

Walki z nemezis rozstrzyga się w następujący sposób:

1. **Ustalenie rodzaju walki:** Kiedy nemezis bierze udział w walce, rodzaj walki zawsze wyznaczany jest przez atrybut nemezis. Przykładowo, jeśli postać walczy z nemezis posiadającą atrybut siła (czerwony), to zostanie przeprowadzona walka na siłę.
2. **Przygotowanie do walki (nemezis):** Podczas tego kroku nemezis może zadeklarować z jakich premii do walki chce skorzystać. Nemezis może użyć podczas walki tylko jednej broni i jednego pancerza.
3. **Rzut kością walki (nemezis):** Nemezis rzuca jedną kością, wykonując rzut walki. Jeśli posiada jakieś zdolności zapewniające dodatkowe kości, to wszystkie kości są rzucane jednocześnie. Każdy rzut walki o wyniku **1** to wybuch i zapewnia rzut dodatkową kością. Jeśli nemezis chce użyć zdolności pozwalającej powtórzyć rzut lub zmienić wynik rzutu, robi to w tym momencie.
4. **Przygotowanie do walki (postać):** Podczas tego kroku postać może zadeklarować z jakich premii do walki chce skorzystać. Nemezis nie jest wrogiem, więc wszelkie zasoby i karty Mocy oddziałujące na wrogów nie mają wpływu na nemezis. (Jeśli nemezis walczy z agentem, ten krok jest pomijany).
5. **Rzut kością walki (agent/postać):** W zależności od tego z kim walczy nemezis, w tym kroku należy rozpatrzyć odpowiedni podpunkt („Agent” albo „Postać”).
  - a. **Agent:** Gracz po lewej stronie aktywnej nemezis rzuca jedną kością, wykonując rzut walki. Każdy rzut walki o wyniku **1** to wybuch i zapewnia rzut dodatkową kością (patrz „Wybuch kości” na 20 stronie instrukcji do gry podstawowej). Gracz rzucający kością za agenta nie może korzystać z żadnych kart, ani zdolności swojej postaci, które wpływają na jego rzut kością.
  - b. **Postać:** Postać rzuca jedną kością, wykonując rzut walki. Jeśli posiada jakieś zdolności zapewniające dodatkowe kości, to wszystkie kości są rzucane jednocześnie. Jeśli postać chce użyć zdolności pozwalającej powtórzyć rzut lub zmienić wynik rzutu, robi to w tym momencie.
6. **Obliczenie wartości walki:** Na początku tego kroku rozpatrywane są wszelkie zdolności zwiększające wartość walki nemezis oraz agenta/postaci. Nemezis oblicza swoją wartość walki, dodając do swojego rzutu walki wartość atrybutu, premię za karty Zagrożenia-wrogów (patrz „Premie wsparcia” na stronie 14) oraz wszelkie działające modyfikatory. Następnie agent/postać oblicza swoją wartość walki, dodając do swojego rzutu walki wartość atrybutu, premię za karty Imperium-agentów (patrz „Premie wsparcia” na stronie 14) oraz wszelkie działające modyfikatory.
7. **Ustalenie rezultatu walki:** Walka może się zakończyć na trzy sposoby. Jeśli wartość walki agenta/postaci jest wyższa niż wartość walki nemezis, agent/postać **WYGRYWA** walkę a nemezis **PRZEGRYWA** walkę. Jeśli wartość walki nemezis jest wyższa niż wartość walki agenta/postaci, nemezis nemezis wygrywa walkę a postać/agent przegrywa walkę. Jeśli wartości walki są równe, walka kończy się **REMISEM** (patrz „Konsekwencje” poniżej). Podczas tego kroku postać oraz nemezis rozpatrują wszystkie zdolności aktywowane przez rezultat walki (wygraną, przegraną albo remis), za wyjątkiem zdolności na kartach agentów.
8. **Konsekwencje:** W zależności od tego z kim walczy nemezis, w tym kroku należy rozpatrzyć odpowiedni podpunkt („Agent” albo „Postać”).
  - a. **Agent:** Jeśli aktywna nemezis wygrała walkę, zabiera kartę Imperium-agenta jako trofeum i kładzie odkrytą na swoim obszarze gry, chyba że zaznaczono inaczej. Dodatkowo rozpatruje wszelkie nagrody za wygraną wymienione na karcie agenta. Następnie aktywna nemezis kontynuuje swoją fazę działania.

Jeśli aktywna nemezis przegrała walkę, traci jeden punkt życia i rozpatruje wszelkie kary za przegraną wymienione na karcie agenta. Następnie aktywna nemezis kończy swoją fazę działania. Jeśli na jej polu pozostały jeszcze jakieś karty Imperium, nie może ona ich już rozpatrzyć w tej turze.

Jeśli walka zakończyła się remisem, aktywna nemezis nie otrzymuje trofeum, ani nie traci punktu życia. Jej faza działania natychmiast się kończy, a karta agenta pozostaje na polu.
  - b. **Postać:** Przegraną traci jeden punkt życia i walka się kończy. Aktywny gracz przechodzi do swojej fazy doświadczenia. Jeśli postać wygrała walkę, otrzymuje nagrodę z **LISTU GOŃCZEGO**, wymienioną na arkuszu nemezis, z którą walczył. Jeśli walka zakończyła się remisem, żaden z graczy nie traci punktu życia, po czym aktywny gracz przechodzi do swojej fazy doświadczenia.



## Wielu agentów

Jeśli na polu aktywnej nemezis jest kilku agentów, walczy ona ze wszystkimi naraz.

Aby rozstrzygnąć walkę przeciwko wielu agentom, gracz po lewej stronie aktywnej nemezis sumuje wartości atrybutu wszystkich agentów i do tej sumy dodaje wynik pojedynczego rzutu walki. W ten sposób zostaje wyznaczona wartość walki dla całej grupy agentów. Wszystkie polecenia z kart agentów rozpatruje się normalnie.

Jeśli aktywna nemezis uzyska wartość walki wyższą niż wartość walki agentów, wygrywa walkę, otrzymuje wszystkie nagrody za wygraną wymienione na kartach agentów i zatrzymuje ich karty jako trofea. Jeśli aktywna nemezis uzyska niższą wartość walki niż wartość walki agentów, przegrywa walkę, traci jeden punkt życia i rozpatruje wszystkie kary za przegraną wymienione na kartach agentów, po czym kończy swoją fazę działania.

## Dodatkowe zasady dotyczące nemezis

W tej części opisano dodatkowe zasady dotyczące nemezis.

### Zyskiwanie poziomów przez nemezis

Za każdym razem, kiedy nemezis zyskuje poziom, przesuwa znacznik poziomu o jeden otwór w prawo. Następnie otrzymuje wszystkie nagrody wyszczególnione na swoim arkuszu nemezis w kolumnie pod znacznikiem poziomu, rozpoczynając od nagrody na górze kolumny i kontynuując w dół.

Nemezis może osiągnąć maksymalnie 9 poziom. Jeśli nemezis zdobywa poziom, a już osiągnęła 9 poziom, zamiast tego zyskuje 1 punkt niesławy.

Większość nagród za zyskanie poziomu przez nemezis jest taka sama, jak nagrody z gry podstawowej. Poniżej opisano dwa symbole nagród występujące tylko na arkuszach nemezis:



**Karta Nemezis:** Dobierz i natychmiast rozpatrz jedną kartę ze swojej talii Nemezis.



**Niesława:** Zyskujesz 1 punkt niesławy.

## Pokonana nemezis

Jeśli wartość życia nemezis spadnie do zera, nemezis zostaje pokonana. Za każdym razem, kiedy nemezis zostanie pokonana, wykonuje następujące kroki:

1. **Odrzucenie kart Potęgi i trofeów:** Nemezis odrzuca wszystkie swoje karty Potęgi i trofea.
2. **Utrata niesławy:** Nemezis traci połowę punktów niesławy (zaokrąglając w górę).
3. **Ustawienie życia:** Nemezis przedstawia swój wskaźnik życia na początkową wartość życia, podaną na jej arkuszu nemezis.
4. **Przemieszczenie:** Gracz przesuwa popiersie swojej nemezis na jej pole początkowe.

Nemezis zatrzymuje wszystkie swoje pozostałe karty i żetony. Wszelkie żetony nemezis na planszy oraz arsenał na obszarze gry, pozostają na swoim miejscu.

## Używanie kart Potęgi

Karty Potęgi działają jak karty Mocy z gry podstawowej, z tą różnicą, że są używane przez nemezis. Karty Potęgi zapewniają nemezis jednorazowe specjalne zdolności. Używanie kart Potęgi jest zawsze opcjonalne. Treść karty Potęgi zawsze wskazuje, kiedy można użyć karty oraz jakie specjalne zdolności zapewnia.

Ponadto wszystkie karty Potęgi posiadają **STOPIEŃ POTĘGI** widoczny w prawej części karty. Zanim nemezis wykona rzut kością podczas ruchu, walki lub testu umiejętności, może zdecydować, że zamiast tego używa karty Potęgi. Za każdym razem, kiedy nemezis używa karty Potęgi zamiast rzutu kością, to stopień potęgi traktowany jest jako wynik rzutu. Podczas rozpatrywania zdolności oraz efektów w grze, użycie w ten sposób karty Potęgi jest równoważne rzutowi kością. Przy pojedynczym rzucie ruchu, walki lub testu umiejętności, nemezis może użyć tylko jednego stopnia potęgi, aby zastąpić rzut.



Stopień potęgi

Jeśli nemezis używa karty Potęgi, aby zastąpić rzut kością, może wygenerować wybuch zgodnie z normalnymi zasadami (patrz „Wybuch kości” na 20 stronie instrukcji do gry podstawowej). Nemezis może użyć karty Potęgi, aby zastąpić dodatkowe rzuty, spowodowane wybuchem kości.

Używając karty Potęgi, nemezis może wykorzystać stopień potęgi albo specjalną zdolność, ale nie może użyć obu naraz. Po użyciu karty Potęgi, nemezis musi ją odrzucić. Podczas swojej tury nemezis może użyć dowolnej liczby kart Potęgi.



## Premie wsparcia

Wrogowie i agenci mogą wspierać postacie i nemezis w walce, jeśli znajdują się na tym samym polu. Podczas rozstrzygania walki gracze muszą uwzględnić poniższe premie.

### Premia z karty Zagrożenia wroga

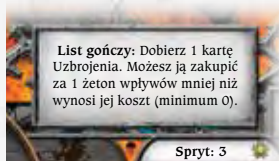
Podczas kroku „Obliczenie wartości walki” nemezis dodaje 1 do swojej wartości walki za każdą kartę Zagrożenia-wroga na swoim polu. Ta premia jest uwzględniana zarówno w walkach z agentami jak i w walkach z postaciami.

### Premia z karty Imperium agenta

Podczas kroku „Obliczenie wartości walki” postać dodaje 1 do swojej wartości walki za każdą kartę Imperium-agenta na swoim polu. Ta premia jest uwzględniana zarówno w walkach z wrogami jak i w walkach z nemezis.

## List gończy nemezis

Za każdym razem, kiedy postać wygra walkę z nemezis, otrzymuje nagrodę z listu gończego, wymienioną na arkuszu nemezis, z którą walczył.



*Opis listu gończego na arkuszu nemezis*

## Ruch pomiędzy sektorem środkowym i zewnętrznym

Jeśli nemezis zakończy swój ruch na jednym z czterech narożnych pól sektora zewnętrznego (Wysłannik Szarych Rycerzy, Flota Bojowa Antias, Sanktuarium św. Antiasa oraz Emisariusz Ultramaru), może wydać 1 punkt niesławy albo odrzucić 1 trofeum, kartę Potęgi albo arsenału, aby przesunąć się do najbliższego narożnego pola w sektorze środkowym. Jeśli nemezis przedostaje się do sektora środkowego w ten sposób, pomija w tej turze swoją fazę eksploracji i fazę działania. Aby powrócić do sektora zewnętrznego, nemezis może korzystać z ramki modyfikującej ruch, znajdującej się na polu Kosmicznego Wraku w sektorze środkowym.

## Dodatkowe objaśnienia

W tej części opisano szczegółowe zasady dotyczące konkretnych efektów i sytuacji występujących w grze.

### Wielki Kolekcjoner (arkusz scenariusza)

Jeśli na polu sektora wewnętrznego leży żeton postaci, traktowane jest ono tak, jakby w ogóle nie było go na planszy. Gracze nie mogą dokładać dodatkowych żetonów na takie pole i nie uwzględniają go podczas przemieszczania się w swojej fazie ruchu ani podczas rozpatrywania opisu pola Szczeliny w Osnowie. Oznacza to, że jeśli na polu Yllen Satari - Świat Staruchy leży żeton postaci i jakiś gracz wyda osiem żetonów wpływów rozpatrując opis pola Szczeliny w Osnowie, to pominie on **zarówno** pole Yllen Satari - Świat Staruchy jak i pole Tytan Chaosu „Mals Furia”, zatrzymując się ostatecznie na polu Demoniczny Świat Braxas.

### Wrak Niepokornego Wojownika (arkusz scenariusza)

Za każdym razem, kiedy gracz rozpatruje polecenia opisane w sekcji „Konfrontacja” na arkuszu scenariusza, może zatrzymać jako trofea wszystkie karty Zagrożenia-wrogów, których pokonał. Za każdym razem, kiedy wydaje te trofea, aby zyskać poziomy, może je odłożyć na odpowiednie stosy kart odrzuconych **lub** położyć z powrotem na arkuszu scenariusza, zgodnie z treścią specjalnych zasad tego scenariusza.

Jeśli w talii scenariusza nie ma żadnych kart Zagrożenia, gracz po prostu kładzie swój żeton postaci na arkuszu scenariusza i kończy swoją fazę działania.

### Mroczne przymierze (arkusz scenariusza)

Ten scenariusz wymaga parzystej liczby graczy.

W rozszerzeniu znajdują się jedynie dwie plansze nemezis, jednak gracze **mogą** rozegrać ten scenariusz w sześć osób (z trzema nemezis). W tym celu trzecia nemezis musi zastosować jakieś zamienniki dla żetonów nemezis i w inny sposób oznaczać wartość swojego życia, atrybutu, niesławy (np. zapisywać je na kartce).

### Zabójca Eversor (postać)

Wszystkie trofea posiadane przez Zabójcę Eversora traktowane są jak zasoby, nawet przez innych graczy. Oznacza to, że jeśli jakiś gracz wygra z Zabójcą Eversorem pojedynek na spryt, **może** jako nagrodę zabrać mu jedno z trofeów.



## Moarn Sercoskrzep (nemezis)

Jeśli Moarn Sercoskrzep korzysta z karty Berserkerski szal w scenariuszu Mroczne przymierze, jej celem nie może być partner z drużyny. W tym scenariuszu gracz rozpatruje Berserkerski szal, wybierając najbliższą postać, nie będącą partnerem z drużyny.

## Luxuria (nemezis)

Jeśli Luxuria wręcza Kapitanowi Ultramarines lub Kanoniczce kartę Spaczenia ze swojej talii Nemezis, postacie te zakrywają otrzymaną kartę Spaczenia. Ponieważ takie karty Spaczenia mają inny rewers, aby nie pominąć ich podczas liczenia, postać powinna trzymać je razem ze swoimi zwykłymi kartami Spaczenia, albo dla przypomnienia położyć na nich swój żeton postaci.

## Githellion Ath'Ulwei (nemezis)

Jeśli jakiś gracz został spaczony i musi wybrać nową postać, Githellion Ath'Ulwei **nie** otrzymuje punktów niesławy za karty Spaczenia, które postać musi odrzucić wskutek spaczenia.

Jeśli Githellion Ath'Ulwei wręczy Kamień wizji Sierżantowi Szturmowców, postać ta może skorzystać ze swojej specjalnej zdolności i odrzucić Kamień wizji, aby dodać 2 do swojej wartości walki. Ponadto każda postać może na normalnych zasadach odrzucić ten zasób podczas swojej fazy doświadczenia.

## Ostrza Grozy (karta Uzbrojenia)

Ostrza Grozy zapewniają premię do walki za każdą kartę Mocy, którą gracz posiada. Po zagraniu karty Mocy gracz nie posiada już tej karty Mocy. Oznacza to, że jeśli gracz posiadający Ostrza Grozy użyje stopnia mocy zamiast rzutu walki, karta Mocy której użył, nie doda 1 do premii zapewnianej przez Ostrza Grozy.

## Neuro Dysruptor , Rękawica Nożycowa , Topór Łańcuchowy Chaosu (karta Uzbrojenia)

Jeśli gracz korzysta z Neuro Dysruptora, Rękawicy Nożycowej albo Topora Łańcuchowego Chaosu i wybuch kości zmniejszy wartość jego życia do 0, gracz zostaje pokonany i natychmiast trafia na pole Sanktuarium św. Antiasa, zgodnie z normalnymi zasadami gry. Należy uznać, jakby walka w ogóle nie miała miejsca. Walka nie została ani wygra ani przegrana, a wszyscy wrogowie pozostają na swoim polu.

## Gwardzista Imperialny (karta Imperium)

Nemezis musi dobrać kartę Imperium **za każdym razem**, gdy rozpatruje kartę agenta Gwardzisty Imperialnego.

## Brak kart

Jeśli w którejkolwiek talii z tego rozszerzenia skończą się karty, należy potasować wszystkie karty z odpowiedniego stosu kart odrzuconych i stworzyć z nich nową talię.

## Kolor karty Zagrożenia

O kolorze karty Zagrożenia decyduje kolor tła awersu karty, **nie** jej rewers.





# Opracowanie FFG

**Projekt rozszerzenia:** Alex Davy

**Projekt gry podstawowej:** John Goodenough

**Na podstawie gry Talisman zaprojektowanej przez:**  
Roberta Harrisa

**Producent:** Jason Walden

**Opisy techniczne:** Adam Baker

**Okladka:** Daryl Mandryk, Lin Bo i Neil Roberts

**Ilustracje:** A.L. Ashbaugh, Sergio Camarena Bernabeu, Dimitri Bielak, John Blanche, Lin Bo, Jon Bosco, Stephen Boulter, Matt Bradbury, Kevin Chin, West Clendinning, Victor P. Corbella, Paul Dainton, Mauro Dal Bo, Daarken, Vincent Devault, Diego Gisbert Llorens, David Griffith, Ilich Henriquez, Nikolaus Ingeneri, Taylor Ingvarsson, Michal Ivan, Tomasz Jedruszek, Jason Juta, Mathias Kollros, Sam Lamont, Clint Langley, Simon Lissaman, Damien Mammoliti, Even Mehl Amundsen, Michael Phillippi, Adrian Smith, Stephen Somers, David Sondred, Richard Wright, Imaginary FS Pte Ltd

**Projekt figurek:** Alberto Bontempi

**Projekt postaci i nemezis:** Nikolaus Ingeneri

**Opisy fabularne:** Alex Davy

**Opracowanie graficzne:** Michael Silsby

**Instrukcja:** Christopher Hosch

**Koordynator licencji i opracowania:** Deb Freytag

**Główny kierownik artystyczny:** Andrew Navaro

**Kierownictwo artystyczne:** John M. Taillon

**Kierownik produkcji:** Eric Knight

**Projektant wykonawczy:** Corey Konieczka

**Producent wykonawczy:** Michael Hurley

**Wydawca:** Christian T. Petersen

**Tłumaczenie:** Rafał Kalota

**Wersja polska:** Galakta

**Testerzy:** Hans Addleman, Adrienne Allen-Stephens, Sam Bailey, Richie Bernal, Greg Boles, John Britton, Peregrin Brown, Jamison Bruce, Alan Burke, Eric Byrnes, Shane Chapman, Marcin "Nemomon" Chrostowski, Lachlan "Raith" Conley, Dave Cory, Brian Craypoff, David Culp, Emile de Maat, Mat Decker, Ronald DeValk, Jordan Dixon, Bill Eng, Brian Englestein, Rhys Fisher, Mike Foley, Ian Foutz, Michael Gernes, Nick Goldsberry, Gorr, Don Grant, Rudolf Hagler, Russel Hall, Joe Hamell, Phil Hankins, Antia Hilberdink, Keith Hladik, Tim Huckleberry, Haden Huffaker, David Ian Jones, Derek Kagemann, Mitchell Kelly, Tim Kelly, Keesjan Kleef, James Kniffen, Alexander Leatherbarrow, Matt Mattice, Pim Mauve, Chris May, Sarah Measel, Erik Miller, Kevin Miller, Lacey Miller, Dustin Monson, Amanda Mungai, Jon New, Katie New, Andrea Novicky, Ronald Novicky, Troy Parker, Julija Petkus, Wade Piche, Derek Prichard, Roy Stephens, Sam Stewart, Adam Sweeny, Jonny Sweeny, Zach Tewalthomas, Dan Thursby, Gabe Usry, Remco van der Waal, Ramin Vazir, James Voelker, Jan-Cees Voogd, Joris Voogd, Colin Webster, Jay Colt Weesner, Aric Wieder, Benn Williams, Darrin Williams, Jessica Williams, Rebecca Williams, Aaron Wong, Gerlof Woudstra, Katin Yang, Zach Yanzer, Eric Young i Jamie Zephyr

Serdeczne podziękowania dla całej ekipy Games Workshop.

Specjalne podziękowania dla naszych wszystkich oddanych beta testerów. Niezwykle doceniamy waszą ciężką pracę.

Relic: Tajemnica Sektora Antian - Nemezis © Wszelkie prawa zastrzeżone Games Workshop Limited 2014. Nemezis, Relic, logo Relic, logo Talisman, GW, Games Workshop, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, 40,000, symbol dwugłowego orła 'Aquila' i wszystkie powiązane z nimi loga, ilustracje, grafiki, nazwy, stworzenia, rasy, pojazdy, miejsca, bronie, postacie i ich podobizny są ® lub TM oraz/lub © Games Workshop Limited w różny sposób zarejestrowane na świecie i wykorzystane na podstawie udzielonej licencji. Ta edycja została wydana na podstawie licencji udzielonej Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Supply jest TM Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są ® Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Fantasy Flight Games mieści się przy 1975 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA. Można się z nimi skontaktować pod numerem 651-639-1905. Proszę zachować te informacje. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.





# Indeks

## A

aktywna nemezis .....	9
apostata .....	4

## E

elementy .....	2
----------------	---

## K

karty	
karty arsenału .....	11
karty imperium .....	8, 9, 10
karty kryzysów .....	11
karty potęgi .....	11, 13
korzystanie z tego rozszerzenia .....	4

## M

mocowanie wskaźników .....	3
----------------------------	---

## N

Nemezis	
atrybuty i życie .....	7
definicja .....	6
faza doświadczenia .....	11
faza działania .....	10
faza eksploracji .....	9
faza ruchu .....	9
karty nemezis .....	8, 10
list gończy .....	14

nagrody za poziomy .....	13, 20
niesława .....	7
plansza i arkusz .....	7
pokonana nemezis .....	13
poziomy .....	13
ruch pomiędzy sektorem środkowym i zewnętrznym .....	14
ruch w sektorze środkowym .....	9
ruch w sektorze wewnętrznym .....	9
ruch w sektorze zewnętrznym .....	9
tekst nemezis .....	10
tura .....	9
walka .....	12
wydawanie trofeów .....	11
życie .....	7

## O

objaśnienia .....	14
opracowanie .....	16

## P

przygotowanie do gry	
ogólne .....	5
nemezis .....	6
pojedynki umiejętności .....	4
wyzywający .....	4
wartość wyzwania .....	4
obrońca .....	4

postacie .....	4
premia wsparcia .....	14
premia z karty imperium-agenta .....	14
premia z karty zagrożenia-wroga .....	14

## R

rozgrywki pięcio- i sześćoosobowe .....	4
rozpatrywanie kart imperium .....	10
rozpatrywanie kart nemezis .....	10
ruchome wskaźniki .....	6

## S

stopień potęgi .....	11, 13
symbol rozszerzenia .....	2
szybkie przypomnienie .....	20

## U

układ kart .....	8
------------------	---

## W

walka z wieloma agentami .....	13
wariant wrogowie imperium .....	5
wiorny .....	4
wprowadzenie .....	4

## Z

zwycięstwo .....	11
------------------	----





## Osobnik X

Niewiele wiadomo na temat Osobnika X poza tym, że jest to Władca Stada Genokradów, cechujący się niewyobrażalną dzikością oraz przebiegłością i został skatalogowany jako dziesiąty podgatunek przez Inkwizytora Arriusa Balka, podczas jego ostatniej wyprawy. Balk był niezwykle podekscytowany faktem schwytania żywego Władcy Stada, a jego ostatnia transmisja z pokładu Krążownika Confero sugerowała, że zamierzał natychmiast rozpocząć eksperymenty na istocie.

Nie jest do końca jasne co stało się później, wiadomo jedynie, że Osobnik X zdołał uciec i po pożarciu nawigatora, przez miesiąc metodycznie polował na przerażonych członków załogi. Kiedy odkryto wrak Confero, natychmiast wysłano na niego Oddział Zabójców Straży Śmierci, jednak po Osobniku X nie było śladu, tak samo jak po Inkwizytorze Balku, którego nie znaleziono pośród martwych i konających.

Oddział Zabójców jak zwykle z zapalem ruszył w pościg za swoją zdobyczą, tropiąc Osobnika X pośród gwiazd i doprowadzając niemal do całkowitej eksterminacji jego stada... zanim stracono z nimi kontakt i przepadli bez śladu.

Ostatnie raporty od Ordo Xenos sugerują, że Osobnik X pojawił się w Sektorze Antian. Jeśli wierzyć tym doniesieniom, całemu sektorowi grozi niewyobrażalne niebezpieczeństwo, gdyż Władcy Stada są zwiadowcami i zapowiedzią nadciągającej inwazji Tyranidów!



## Luxuria

Ludzie są przekupni, ludzie są zepsuci, ale przede wszystkim ludzie są chciwi! Nikt nie wie tego lepiej niż okryta złą sławą pupilka Slaanesh, Luxuria. Kiedy po raz pierwszy wynurzyła się z Immaterium była tylko oszalałym potworem, kierującym się jedynie rządzą walki i sadystyczną ekstazą z zadawania bólu. Jednak stało się coś niezwykle. Nie zginęła. Przez stulecia przetrwała beznadziejne bitwy, krucjaty Eklezjarchii, a nawet zainteresowanie ze strony Ordo Malleus... a im dłużej przebywała w wymiarze śmiertelników, tym bardziej subtelnym i złowieszczym narzędziem woli swego władcy się stawała.

Jawiąc się w oczach śmiertelników jako boleśnie niepokojąco piękna kobieta, wkradła się do światła próżnej arystokracji i podstępnych kupców z sektora Antian. Szepcząc o niewyobrażalnych bogactwach i grając na ego wpływowych ludzi, oraz po cichu eliminując większość konkurencji, Luxuria zyskała wpływy we wszystkich kluczowych przedsięwzięciach w sektorze. I zawsze była jeden krok przed Inkwizycją.

Nikt nie zna jej prawdziwych zamiarów, jednak bez względu na to, jaką grę prowadzi, miała wiele lat, aby rozstawić pionki. Tylko ktoś z niezachwianą wiarą i bystrym umysłem ma jakiegokolwiek szanse przejrzeć jej intrygi. Jednak podczas polowania bądź ostrożny. Przyparta do muru demonetka walczy z furią zapierającą dech w piersiach...





## Githellion Ath'ulwei

Githellion Ath'ulwei był niegdyś najbardziej zabójczym wojownikiem statkoświata Alaitoc, lecz sztywne struktury społeczności Eldarów były dla niego zbyt klaustrofobiczne i porzucił swój dom, aby błąkać się po galaktyce. Przez wiele lat żył jako eldarski wygnaniec, grasując po nieskończonym labiryncie Pajęczego Traktu na pokładzie swojej Fregaty klasy „Shadowhunter”. Podczas swych wędrówek odczuł jak nienasycony głód Slaaneshy szarpie jego duszę, co tylko spotęgowało jego odrazę do mocy Chaosu, zmieniając ją w niepoahamowaną wściekłość.

Minęły dziesiątki lat, zanim przeznaczenie upomniało się o niego. Przyłączając się do zażartej bitwy pomiędzy Eldarami a bandą orkowych łupieżców, Githellion ujrzał furję i perfekcję walczącego szwadronu Ponurych Mścicieli. Czując, że kieruje nim wola samego Asurmena, przystąpił do ich świątyni. Przez setki lat stał się nieskazitelnym wcieleniem jego Aspektu i zagłębił się w Drodze Wojownika do tego stopnia, że nie mógł już wrócić do tego, kim był wcześniej.

Choć nie jest przyjacielem Imperium, Githellion czasem wspomaga najdzielniejszych bohaterów ludzkości, przybывая niespodziewanie z Pajęczego Traktu, aby walczyć ze wspólnym wrogiem. Mimo to, Githellion nie może być w pełni uznany za sprzymierzeńca, gdyż jego motyw są tajemnicą, a Eldarzy bez wątpienia mają własne plany odnośnie tego sektora.



## Moarn Sercoskrzep

Historia Moarna Sercoskzrepa należy do tragicznych. Kiedy kolonia górnicza na Kadron VII została najechna przez niewielką bandę Pożeraczy Światów, cała rodzina Moarna została zaszlachtowana przez berserkerów, a widok ich okaleczonych ciał wprowadził go w bezmyślną furję. Z kilofem wibracyjnym w ręku rzucił się na oprawców i zgładził kilku starożytnych wojowników bandy, zanim został powalony przez ich kapitana.

Dostrzegając w nim ducha Boga Krwi, kapitan darował mu życie. Przez kolejne dziesięciolecia szkolony był na berserkera, poddawany niezliczonym próbom i modyfikowany ich skażonym przez Chaos genziarnem, jednak ani przez chwilę nie zapomniiał, jak wymordowano jego rodzinę.

W końcu uznali go godnym i poddali ostatniej rytualnej próbie: barbarzyńskiemu zabiegowi cybernetycznemu znanemu jako Gwoździe Rzeźnika. Nagle cała udręka Moarna zniknęła, jakby nigdy nie istniała i zastąpił ją czysty, niezmacony szal.

Z nienawistnym wrzaskiem wyrwał uświęcony Krwiarz z rąk kapitana i wyrzucił całą jego bandę. Przeprowadzona masakra sprawiła Moarnowi dziką radość, jakiej nie czuł nigdy wcześniej i wiedział, że będzie niewolnikiem tej krwawej żądzy już do końca swych dni.

Tak oto człowiek, którego życie Khorne rozdarł na strzępy, stał się jego oddanym sługą. Teraz Moarn skupił swą uwagę na sektorze Antian i ruszył do niego w niekończącej się pogoni za dreszczem zapewnianym przez rzeź.



## Szybkie przypomnienie

### Przebieg tury nemezis

Podczas każdej swojej tury aktywna nemezis wykonuje cztery fazy w podanej kolejności (w kwestii szczegółów patrz „Tura nemezis” na str. 9):

1. **Faza ruchu:** Aktywna nemezis rzuca jedną kością i przesuwa na planszy popiersie swojej nemezis zgodnie albo odwrotnie do ruchu wskazówek zegara, dokładnie o tyle pól, ile wypadło na kości.
2. **Faza eksploracji:** Aktywna nemezis inicjuje walkę z postacią albo dobiera karty Imperium, albo dobiera jedną kartę ze swojej talii Nemezis. Nemezis nie rozpatruje opisów pól na planszy.
3. **Faza działania:** Aktywna nemezis rozpatruje walkę z postacią albo rozpatruje karty Imperium na swoim polu, albo rozpatruje dobraną kartę Nemezis.
4. **Faza doświadczenia:** Aktywna nemezis może wydać trofea, aby zyskać poziomy.

### Rozpatrywanie kart Imperium

Jeśli podczas fazy działania, na polu aktywnej nemezis leżą karty Imperium, to rozpatruje je ona w podanej kolejności:

1. Rozpatrywanie wydarzeń
2. Walka z agentami
3. Zdobywanie arsenału

### Symbole nagród za zyskanie poziomu przez nemezis



Dobierz i natychmiast rozpatrz 1 kartę ze swojej talii Nemezis.



Zyskujesz 1 punkt niesławy.

## Walki nemezis

Walki nemezis są rozstrzygane zgodnie z poniższym schematem (w kwestii szczegółów patrz „Walki nemezis” na str. 12):

1. Ustalenie rodzaju walki
2. Przygotowanie do walki (nemezis)
3. Rzut kością walki (nemezis)
4. Przygotowanie do walki (postać)
5. Rzut kością walki (agent/postać)
6. Obliczenie wartości walki
7. Ustalenie rezultatu walki
8. Konsekwencje

### Pokonana nemezis

Jeśli wartość życia nemezis spadnie do zera, odrzuca ona wszystkie swoje karty Potęgi i trofea oraz traci połowę swoich punktów niesławy (zaokrąglając w górę). Następnie gracz ustawia swoje życie na wartość początkową i przesuwa popiersie swojej nemezis na pole początkowe (w kwestii szczegółów patrz „Pokonana nemezis” na str. 13).

### Pojedynki umiejętności i ich konsekwencje

Pojedynki umiejętności są rozstrzygane zgodnie z poniższym schematem (w kwestii szczegółów patrz „Pojedynki umiejętności” na str. 4):

1. Ustalenie rodzaju wyzwania
2. Obliczenie wartości wyzwania
3. Rzut umiejętności obrońcy
4. Konsekwencje
  - **Sila:** Przegrany traci 2 punkty życia.
  - **Spryt:** Zwycięzca może ukraść przegranemu 1 zasób (za wyjątkiem relikwii).
  - **Wola:** Zwycięzca ogląda karty Mocy przegranego i albo zatrzymuje jedną z nich albo zabiera przegranemu 3 żetony wpływów.
5. Kradzież zasobu-apostaty
6. Przejście do fazy doświadczenia