

WARHAMMER®
40,000

RELIIC™

TATY I SEKTORA AMAN

KOMNATY TERRY™
ROZSZERZENIE

Instrukcja

Elementy



1 plansza Systemu Sol



3 plastikowe
popiersia postaci



3 arkusze postaci



12 niebieskich,
czerwonych i żółtych
kart Zagrożenia



5 kart Spaczenia



10 kart Misji



4 karty Relikwii



9 kart
Czempionów



40 pomarańczowych
kart Zagrożenia



Elementy Nemezis

Poniższe elementy wykorzystuje się podczas rozgrywki z wcześniejszym rozszerzeniem *Relic: Nemezis*. Zasady dotyczące tych elementów opisano na str. 8. Jeśli gracze nie posiadają rozszerzenia *Nemezis*, nie korzystają z tych elementów.



3 arkusze
scenariuszy



54 żetony
przynależności



1 arkusz nemezis



1 plastikowe
popiersie nemezis



9 żetonów
Imperium



15 kart Nemezis



Wprowadzenie

Choć Sektor Antian gnębiony jest przez siły Chaosu i ataki xenosów, Imperium Ludzkości trwa nadal, niczym niepowstrzymana fala od eonów prowadząca wszystkich ludzi. W samym jego sercu leży Święta Terra, siedziba samego Boga-Imperatora oraz Arcylordów Terry, najpotężniejszych członków społeczeństwa Imperium. Ich decyzje wpływają na przyszłość i los całego Imperium Ludzkości. W tych uświęconych komnatach kryje się zbawienie. Zdobyte przychylności Arcylordów Terry i błogosławieństwa Imperatora może być jedyną nadzieją dla tych, którzy chcą ocalić Sektor Antian przed napierającym złem.

Rozszerzenie **Relic: Komnaty Terry** zawiera nową planszę, dzięki której gracze będą mogli wyruszyć do świętej kolebki Imperium – Systemu Sol. Badając System Sol gracze wzmocnią się, zdobywając kolejne poziomy, relikwie oraz polityczne wpływy w postaci przynależności i kart Czempionów. Kiedy już urosną w siłę, z pola Sanctum Imperialis będą mogli przedostać się do sektora wewnętrznego. Rozszerzenie **Relic: Komnaty Terry** zawiera również nowe karty Zagrożenia, Misji, Spaczenia i Relikwii oraz arkusze postaci i scenariuszy, które wzbogacą dotychczasową rozgrywkę. Niektóre z nowych zasobów zmieniają gracza w apostata, sprawiając, że inni gracze mogą wyzwąć go na pojedynek.

Korzystanie z tego rozszerzenia

Aby zagrać z tym rozszerzeniem, wszystkie karty Misji, Spaczenia, Relikwii i Zagrożenia należy dołączyć do odpowiednich talii z gry podstawowej. Podobnie należy postąpić z arkuszami postaci i scenariuszy, dzięki czemu będzie można je wybierać podczas przygotowania do gry.

Rozszerzenie **Relic: Komnaty Terry** zostało tak zaprojektowane, aby korzystać z niego w całości, jednak nic nie stoi na przeszkodzie, aby gracze wykorzystali podczas rozgrywki tylko niektóre jego elementy. Jeśli jednak gracze zdecydują się **nie** korzystać z planszy Systemu Sol, muszą usunąć z talii Misji wszystkie karty z tego rozszerzenia albo od razu po dobraniu ignorować karty powiązane z planszą Systemu Sol.

Modyfikacje w przygotowaniu do gry

Przygotowanie do gry w **Relic: Komnaty Terry** przebiega zgodnie z opisem na 4 stronie instrukcji do gry podstawowej. Gracze muszą zmodyfikować niektóre kroki zgodnie z opisami poniżej. Numeracja poniższych kroków pokrywa się z numeracją z instrukcji do gry podstawowej.

1. **Rozłożenie planszy:** Planszę Systemu Sol należy rozłożyć i umieścić na obszarze gry zgodnie ze schematem poniżej. Plansza Systemu Sol powinna przylegać do planszy głównej w taki sposób, aby pole Luny stykało się z polem Floty Bojowej Antias, a pole Tytana stykało się z polem Wysłannika Szarych Rycerzy. System Sol powiększa planszę główną, dodając do niej nowe sektory, które gracze mogą badać.



Plansza Systemu Sol

Plansza główna

3. **Przygotowanie talii:** Talię pomarańczowych kart Zagrożenia należy potasować i umieścić obok trzech podstawowych talii Zagrożenia. Następnie należy umieścić obok planszy karty Czempionów. Kart Czempionów nie trzeba tasować, gracze mogą je przeglądać w dowolnym momencie.
4. **Przygotowanie żetonów:** Żetony przynależności należy podzielić według rodzaju na osobne stosy i umieścić je obok planszy tak, aby wszyscy gracze mieli do nich łatwy dostęp.
8. **Przygotowanie plansz postaci:** Każdy gracz bierze żeton przynależności powiązany z jego postacią (patrz „Przynależność” na stronie 6).

Opis planszy Systemu Sol



- 1. Sektor Sol:** 12 pól oznaczonych na zielono to sektor Sol.
- 2. Tytan i Luna:** Dwa pola będące przejściami pomiędzy Systemem Sol i planszą główną. Nie są częścią żadnego obszaru, ale są częścią sektora Sol.
- 3. Obszar Marsa:** Pięć pól stanowiących obszar Marsa. Są one również obszarem Świata Kuźni i częścią sektora Sol.
- 4. Obszar Świętej Terry:** Pięć pól stanowiących obszar Świętej Terry. Są one również obszarem Świata Kopca i częścią sektora Sol.
- 5. Sektor Pałacu Imperialnego:** Pięć pól oznaczonych na żółto to sektor Pałacu Imperialnego. Gracze mogą wejść do sektora Pałacu Imperialnego korzystając z ramki modyfikującej ruch na polu Bram Pałacu.

Zasady rozszerzenia

Rozszerzenie *Relic: Komnaty Terry* nie zmienia podstawowych zasad rozgrywki i gracze nadal zwyciężają zgodnie z wytycznymi podanymi na arkuszu scenariusza. Poniżej opisano unikalne zasady związane z tym rozszerzeniem, takie jak poruszanie się po planszy Systemu Sol czy zdobywanie kart Czempionów.

Plansza Systemu Sol

Plansza Systemu Sol składa się z dwóch sektorów: sektora Sol oraz sektora Pałacu Imperialnego (patrz „Opis planszy Systemu Sol” powyżej). Sektor Sol działa na podobnych zasadach, jak sektory zewnętrzny i środkowy z planszy głównej (patrz „Ruch w sektorze Sol” na stronie 5), zaś sektor Pałacu Imperialnego podobnie jak sektor wewnętrzny (patrz „Ruch w sektorze Pałacu Imperialnego” na stronie 5).

Przy rozpatrywaniu jakichkolwiek efektów planszę Systemu Sol uznaje się za część planszy głównej, chyba że zaznaczono inaczej.

Ruch pomiędzy planszą główną a planszą Systemu Sol

Aby przemieścić się pomiędzy planszą główną a planszą Systemu Sol, gracz musi ruszyć się przez **WSKAŹNIKI PRZEJŚCIA**. Każdy wskaźnik przejścia wskazuje dwa pola, które sąsiadują ze sobą. Aby skorzystać ze wskaźnika przejścia, gracz musi wydać dwa żetony wpływów i wszystkie punkty ruchu, które mu pozostały. Jeśli gracz korzysta ze wskaźnika przejścia w swojej fazie ruchu, pomija w tej turze swoją fazę eksploracji oraz fazę działania.



Wskaźniki przejścia

Jeśli gracz nie posiada wystarczającej liczby żetonów wpływów albo nie pozostały mu żadne punkty ruchu, nie może przemieścić się pomiędzy polami połączonymi wskaźnikiem przejścia.

Ruch w sektorze Sol

Ruch w sektorze Sol przebiega zgodnie z podstawowymi zasadami ruchu opisanymi w instrukcji do gry podstawowej. Oznacza to, że gracz wykonuje rzut ruchu i przesuwa się o liczbę pól równą uzyskanej wartości ruchu.

Pola Luny i Tytana sąsiadują zarówno z obszarem Świętej Terry, jak i z obszarem Marsa. Tak więc pola sektora Sol tworzą pętlę, która działa na podobnych zasadach, jak sektor zewnętrzny lub środkowy z planszy głównej.

Kiedy jakiś efekt odnosi się do ruchu zgodnie albo przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, każdą planszę należy traktować jako osobną pętlę. Efekty nakazujące graczowi lub karcie przesunąć się w kierunku zgodnym lub przeciwnym do ruchu wskazówek zegara przesuwać gracza lub kartę w obrębie pętli, w której się znajduje.

Ruch w sektorze Pałacu Imperialnego

Sektor Pałacu Imperialnego działa na podobnych zasadach jak sektor wewnętrzny. Gracz może wejść do sektora Pałacu imperialnego przez pole Bram Pałacu. Po wejściu do sektora Pałacu Imperialnego gracz nie rzuca kością, aby się ruszyć, i nie może wydawać punktów ruchu. Zamiast tego w fazie działania, gdy znajduje się na polu Titanolith, musi rozpatrzyć opis pola, który pozwoli mu wyznaczyć kierunek ruchu na przyszłe fazy ruchu. W kolejnych fazach ruchu gracz będzie przesuwał się o jedno pole zgodnie z kierunkiem wyznaczonym przez wskaźnik kierunku aktualnego pola.



Wskaźnik kierunku

W sektorze Pałacu Imperialnego gracz nie może korzystać z efektów ani zdolności modyfikujących jego ruch (wyjątkiem są ramki modyfikujące ruch na aktualnym polu gracza). Po wejściu do sektora Pałacu Imperialnego gracz musi w nim pozostać i przemieszczać się zgodnie ze wskaźnikami kierunku, dopóki nie zostanie pokonany, spaczony albo opis pola wyraźnie każe mu przenieść się w inne miejsce. Gracz nie może przenieść się do sektora Pałacu Imperialnego ani go opuścić w inny sposób niż opisany tutaj. **Wszelkie elementy (inne niż plansza) odnoszące się do sektora wewnętrznego dotyczą sektora wewnętrznego oraz sektora Pałacu Imperialnego.**

W sektorze Pałacu Imperialnego gracz nie może dobierać ani rozpatrywać kart Zagrożenia.

Pole Titanolith

Kiedy gracz wchodzi na pole Titanolith, jego faza ruchu natychmiast się kończy.

Podczas swojej fazy działania gracz rozpatruje opis pola Titanolith, który pozwala mu wybrać kierunek, w jakim będzie się przemieszczał w przyszłych fazach ruchu.

Szara premia do umiejętności

Niektóre karty posiadają nowy rodzaj premii do umiejętności. Szarą premię do umiejętności można dodać do dowolnego atrybutu podczas testu umiejętności. Szarej premii do umiejętności nie można dodać, jeśli test nie opiera się na atrybucie (np. pole Labiryntu Tzeentcha, gdzie test wykonuje się w oparciu o poziom bohatera).



Dodaj 1 do wartości dowolnej umiejętności

Pomarańczowe symbole i talia Zagrożenia

Niektóre pola w obszarach Świętej Terry i Marsa zawierają pomarańczowe symbole zagrożenia. Pomarańczowe symbole zagrożenia działają identycznie, jak pozostałe symbole zagrożenia opisane na 8 i 9 stronie instrukcji do gry podstawowej. Pomarańczowe symbole zagrożenia powiązane są z pomarańczową talią Zagrożenia w taki sam sposób, jak czerwone, niebieskie i żółte symbole zagrożenia z czerwoną, niebieską i żółtą talią Zagrożenia.



Pomarańczowy symbol i karta Zagrożenia

Przynależność

Rozszerzenie **Relic: Komnaty Terry** wprowadza do gry przynależności. Przynależności powiązane są z potężnymi organizacjami, które rządzą Imperium Ludzkości. Przynależności odróżniają się od siebie nazwą i posiadają własne symbole. Posiadając różne przynależności gracze mogą czerpać korzyści podczas wędrówki po planszy Systemu Sol. Każdą z dziewięciu przynależności opisano dokładniej na ostatniej stronie tej instrukcji.

Wiele kart i opisów pól zawiera symbole przynależności. Za każdym razem, kiedy gracz zyskuje przynależność, bierze z puli żeton odpowiedniej przynależności i kładzie go na swoim obszarze gry. Kiedy gracz traci przynależność, bierze żeton odpowiedniej przynależności ze swojego obszaru gry (o ile to możliwe) i zwraca go do puli.



Symbole przynależności

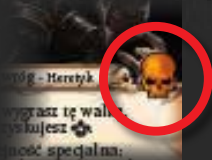
Gracz nie może posiadać więcej niż po jednym żetonie każdej przynależności. Jeśli jakiś efekt pozwala graczowi zyskać przynależność, którą już posiada, efekt jest ignorowany.

Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z jednym żetonem przynależności. Podczas przygotowania do gry każdy gracz bierze żeton przynależności zgodnie z przynależnością podaną na arkuszu postaci pod nazwą postaci.

Żetony przynależności można wydawać jako żetony wpływów. Kiedy gracz wydaje żetony wpływów, może odrzucić dowolną liczbę żetonów przynależności, aby otrzymać dwa żetony wpływów za każdy odrzucony żeton przynależności. Ta zasada nie obowiązuje, kiedy jakiś efekt zmusza gracza do utraty żetonów wpływów.

Pomarańczowy znacznik zagrożenia

Każda pomarańczowa karta Zagrożenia z rozszerzenia **Komnaty Terry** zawiera dodatkowe oznaczenie (pomarańczowa czaszka na prawo od typu karty), dzięki któremu łatwiej odróżnić je od innych odkrytych kart na planszy. Ten pomarańczowy znacznik zagrożenia nie wpływa w żaden sposób na mechanikę gry i ma jedynie ułatwić odróżnienie kart z rozszerzenia od kart z gry podstawowej.

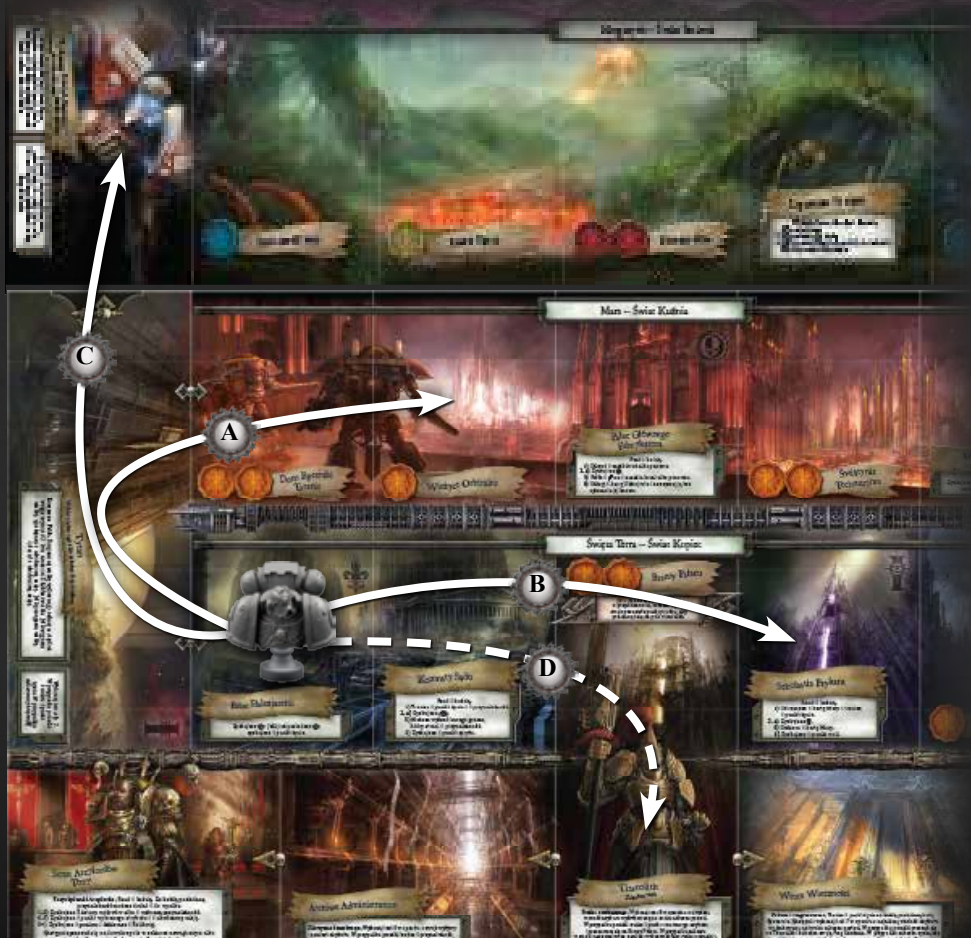


Zawartość pomarańczowej talii Zagrożenia

W pomarańczowej talii Zagrożenia znajdują się karty wrogów, spotkań, zasobów i wydarzeń, tak jak w trzech pozostałych taliach Zagrożenia z gry podstawowej, jednak fabularnie karty te powiązane są z rozszerzeniem **Relic: Komnaty Terry**, a w szczególności z planszą Systemu Sol.

Przykład ruchu w sektorze Sol

Kapitan Ultramarines rozpoczyna swoją fazę ruchu na polu Pałacu Eklezjarchii. Wykonuje rzut ruchu (☐) i ma do wyboru kilka możliwości przemieszczenia się. Może się ruszyć zgodnie z ruchem wskazówek zegara na pole Wieżyc Orbitalnych (A), odwrotnie do ruchu wskazówek zegara na pole Scholastia Psykana (B) albo wrócić na planszę główną, na pole Wysłannika Szarych Rycerzy (C), wydając przy tym dwa żetony wpływów i pozostałe punkty ruchu, aby ruszyć się przez wskaźnik przejścia. Jeśli zaś posiada przynajmniej trzy żetony przynależności, mógłby skorzystać z jeszcze innej możliwości i poświęcić pozostałe punkty ruchu, aby rozpatrzyć ramkę modyfikującą ruch na polu Bram Pałacu i ruszyć się na pole Titanolith (D).



Karty Czempionów

Gra zawiera dziewięć kart Czempionów, po jednej na każdą przynależność. Kiedy gracz rozpatruje opis pola Sanctum Imperialis, zdobywa kartę Czempiona. Kiedy gracz zdobywa kartę Czempiona, wybiera jedną z niezdobytch kart Czempionów pasującą do jednej z posiadanych przynależności. Kładzie wybraną kartę Czempiona na swoim obszarze gry i zyskuje na stałe efekt opisany na karcie. Gracz nie może zostać zmuszony do odrzucenia swoich kart Czempionów ani powiązanych z nimi żetonów przynależności. Jeśli gracz zostaje wyeliminowany, posiadane przez niego karty Czempionów są usuwane z gry.

Gracze mogą w dowolnym momencie przeglądać wszystkie karty Czempionów.



Karta Czempiona

Komnaty Terry i Nemezis

Rozszerzenie **Relic: Komnaty Terry** zawiera jeden arkusz nemezis, plastikowe popiersie nemezis, talię Nemezis oraz żetony Imperium. Elementy te umożliwiają graczom połączenie rozszerzeń **Relic: Komnaty Terry** oraz **Relic: Nemezis** i rozgrywkę w wariant „Wrogowie Imperium” wprowadzony w rozszerzeniu **Relic: Nemezis**. Jeśli gracze nie posiadają rozszerzenia **Relic: Nemezis** albo nie zamierzają grać w wariant „Wrogowie Imperium”, wymienione wcześniej elementy należy odłożyć do pudełka podczas przygotowania do gry, gdyż nie są one wykorzystywane w trakcie zwykłej rozgrywki z rozszerzeniem **Relic: Komnaty Terry**.

Wrogowie Imperium - przygotowanie do gry

Jeśli gracze wykorzystują wariant „Wrogowie Imperium” z rozszerzenia **Relic: Nemezis** w połączeniu z tym rozszerzeniem, dołączają arkusz nemezis z rozszerzenia **Relic: Komnaty Terry** do pozostałych arkuszy nemezis, a następnie stosują się do poleceń wariantu „Wrogowie Imperium” zawartego na 5. stronie instrukcji rozszerzenia **Relic: Nemezis**.

Dodatkowo gracze muszą położyć po jednym żetonie Imperium na każdym polu z opisem które znajduje się w obszarze Marsa i Świętej Terry oraz po dwa żetony Imperium na polu Luny i polu Tytana (patrz żetony Imperium strona 9).

Uwaga: Pole Bram Pałacu zawiera ramkę modyfikującą ruch, a nie opis pola, więc **nie** należy kłaść na nim żetonu Imperium.

Nemezis i plansza Systemu Sol

Podczas gry w wariant „Wrogowie Imperium” z wykorzystaniem rozszerzenia **Relic: Komnaty Terry** podstawowe zasady gry nie zmieniają się. Poniżej opisano dodatkowe zasady dotyczące interakcji nemezis z planszą Systemu Sol.

Ruch na planszy Systemu Sol

Zasady ruchu nemezis po planszy Systemu Sol w większości są takie same jak dla postaci. Jednak w przeciwieństwie do postaci, nemezis mogą swobodnie przemieszczać się pomiędzy planszami bez opłacania ruchu przez wskaźniki przejścia. Podobnie jak w przypadku sektora wewnętrznego na głównej planszy, nemezis nie mogą wchodzić do sektora Pałacu Imperialnego.



Zaostrzenie konfliktu

Jeśli gracze zainteresowani są dodatkowymi kartami dla apostatów i rozbudowaniem aspektu związanego z walką pomiędzy graczami, mogą sięgnąć po rozszerzenie **Relic: Nemezis**, które jako pierwsze wprowadziło do gry uzbrojenie dla apostatów.



Żetony Imperium

Na początku gry żetony Imperium rozkładane są w sektorze Sol na polach z opisem. Żetony te działają jak tymczasowe symbole zagrożenia, **wywierające wpływ jedynie na nemezis**. Za każdym razem, kiedy nemezis zatrzyma się na polu z przynajmniej jednym żetonem Imperium, dobiera karty Imperium według standardowych zasad, a następnie odrzuca **jeden** żeton Imperium ze swojego pola i usuwa go z gry. Tak więc, jeśli nemezis zakończy ruch na polu Tytana, dobiera dwie karty Imperium (jedną za każdy symbol Imperium), a następnie odrzuca jeden z żetonów Imperium z tego pola. Jeśli w przyszłości nemezis ponownie zakończy ruch na polu Tytana, dobierze jedną kartę Imperium i odrzuci ostatni żeton Imperium z tego pola.

Jeśli nemezis nie dobiera żadnej karty Imperium, ponieważ na polu z żetonem Imperium leżą już jakieś karty Imperium, nie może odrzucić żetonu Imperium z tego pola. Jeśli nemezis zakończy ruch na polu z opisem w sektorze Sol, na którym nie ma już żetonów Imperium ani kart Imperium, dobiera kratę Nemezis według standardowych zasad.



Żeton Imperium



Abraxis Synethi

Zajadła, pełna nienawiści arogancja Żelaznych Wojowników jest wręcz legendą w całej galaktyce. To zwyrodniałe okrucieństwo budzi taką grozę, że o i ich czynach wspomina się trwożnym szeptem. Jeden z członków tego odrażającego legionu postanowił skierować swój gniew na Sektor Antian, co oznacza, że wkrótce zawita tam śmierć i chaos.

Zwie się Abraxis Synethi, Kowal Osnowy Żelaznych Wojowników, mistrz demonologii i mechamorfozy, miazdźciciel woli i władca kajdan. Pośród żaru swej kuźni dusz, Abraxis zamyka duchy zajadłych demonów w stali i ciele niezliczonych demonicznych maszyn. Dążąc do doskonałości w swej plugawej sztuce, Kowal Osnowy spędził całe stulecia przeczesując galaktykę w poszukiwaniu złowieszczej magii i wynaturzonej technologii, dzięki której jego konstrukty mogą siać spustoszenie w Imperium Ludzkości i wypalić jego okrutne imię na duszach ofiar.

Teraz zaś nikczemny Żelazny Wojownik przemierza przestrzeń Sektora Antian, zgłębiając zapomniane tajemnice, nieziemskie schematy i tajemne formuły. Z taką wiedzą w swoich rękach Abraxis mógłby złamać opór imperialnych, krnąbrnych światów, strzaskać zbiorową wolę ludu i rzucić ten sektor na kolana.



Apostaci

(Poniższe zasady nie różnią się niczym od zasad z innych rozszerzeń).

Podczas rozgrywki w **Relic: Komnaty Terry** 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 wyzwać 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 wyzwać 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 wyzwala 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 krok „Konsekwencje”).
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 wyzywającego zakończył się sukcesem, wartość wyzwania równa jest

wartości umiejętności (wartość atrybutu + rzut umiejętności + modyfikator). 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-apostaty (za wyjątkiem relikwii).
6. **Przejsie 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 „2”. 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.

Opracowanie FFG

Projekt rozszerzenia: Tim Flanders
Dodatkowe opracowanie: Samuel W. Bailey
Projekt gry podstawowej: John Goodenough
Na podstawie gry Talisman zaprojektowanej przez: Roberta Harrisa
Producent: Jason Walden
Opisy techniczne: Adam Baker
Korekta: Heather Silsbee
Okładka: Mathias Kollros
Ilustracje: Matt Bradbury
Grafika planszy: Ben Zweifel
Projekt figurek: Jacob Atienza, Alberto Bontempi oraz Nikolaus Ingeneri
Modele figurek: Tyler Russo
Opisy fabularne: Tim Flanders
Projekt graficzny: Samuel Shimota
Opracowanie graficzne gry: WiL Springer i Michael Silsby
Koordynator licencji: Amanda Greenhart
Główny kierownik artystyczny: Andy Christensen
Kierownictwo artystyczne: John M. Taillon
Kierownik produkcji: Eric Knight
Główny producent: Steven Kimball
Projektant wykonawczy: Corey Konieczka
Producent wykonawczy: Michael Hurley
Wydawca: Christian T. Petersen
Tłumaczenie: Rafał Kalota
Wersja polska: Galakta



Testerzy: Cynthia Akin, John Akin, Ed Beck, Logan Beck, Carolina Blanken, Greg Boles, Eric Byrnes, Colin Campbell, Bob Cluck, Mark Cluck, Lachlan "Raith" Conley, Marcin "Nemomon" Chrostowski, David Culp, Emile de Maat, Jordan Dixon, Nicole Evans, Rhys Fisher, Michael Foley, Nick Goldsberry, Don Grant, Joe Hammell, Anita Hilberdink, Al Joco, David Jones, Sebastian Kagemann, Mitchell Kelly, Tim Kelly, Matthew Mattice, Mark McLaughlin, Erik Miller, Kevin Miller, Lacey Miller, Dustin Monson, Amanda Mungai, Jon New, Andrea Novicky, Ronald Novicky, Eric Olsen, Troy Parker, Mateusz Pindara, Matthew Slowiak, Adam Sweeney, Dan "Game Genie" Thursby, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Scott Trybula, Jay Weesner, Aaron Wong, Remco van der Waal, Renate van Zuilekom, James Voelker, Zach Yanzer, Ewelina Zajkowska oraz Jamie Zephyr

Jak zwykle dziękujemy całej ekipie Games Workshop. Specjalne podziękowania dla naszych oddanych beta testerów. Niezwykle doceniamy waszą ciężką pracę.

Relic, Komnaty Terry © Copyright Games Workshop Limited 2015. *Relic, Komnaty Terry*, logo Relic, Talisman, logo Talisman, GW, Games Workshop, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, 40,000, logo dwugłowego orła 'Aquila' oraz wszystkie powiązane z nimi logo, ilustracje, grafiki, nazwy, istoty, rasy, pojazdy, miejsca, bronie, postaci oraz ich podobizny są ® lub TM, i/lub © Games Workshop Limited, w różny sposób zarejestrowane w poszczególnych krajach. Ta edycja została wydana na podstawie licencji udzielonej Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Supply to TM Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games i 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 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA i można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 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.



Opis przynależności

Poniżej znajduje się lista dziewięciu przynależności z rozszerzenia **Relic: Komnaty Terry**. Każda przynależność posiada własny symbol i oznaczana jest za pomocą żetonów. Symbole przynależności widnieją na wielu kartach i opisach pól na planszy.



Adepta Sororitas

Kobiety z Zakonów Zbrojnych Sióstr Bitewnych to siła bojowa Eklezjarchii, a ich zapal i oddanie nie mają sobie równych w całym Imperium. Adepta Sororitas wiara i ogniem oczyszczają galaktykę z tych, którzy mogliby zbezczścić dzieło Boga-Imperatora.



Adeptus Arbites

Mężczyźni i kobiety z Adeptus Arbites egzekwują prawo Imperium w całej galaktyce. Ponad wszystko cenią sobie lojalność, rozsagę i absolutną dyskrecję. Arbitrowie i Sędziowie Adeptus Arbites uznają egzekwowanie prawa za świętą służbę, a ich jurysdykcja jest nieograniczona.



Adeptus Astartes

Bracia Bitewni Adeptus Astartes to najwspanialsze siły zbrojne, jakie kiedykolwiek stworzyła ludzkość. Ci herosi, udoskonaleni postludzie o mitycznej sile i niezachwianej determinacji, są genetycznymi spadkobiercami Imperatora. Zakuci w pancerze szturmowe z ceramitu i adamantynu i wyposażeni w broń siejącą straszliwe zniszczenie, Kosmiczni Marines to kwintesencja wojownika, który gotów jest stawić czoła wszelkim zagrożeniom w galaktyce.



Adeptus Mechanicus

Kapłani z Marsa to kronikarze zakazanej wiedzy i mistycznych tajemnic dotyczących maszyn z dawnych epok. Ich światy kuźnie zapewniają uzbrojenie na wieczną wojnę toczoną przez Imperium. Dzięki ich tajemnemu rzemiosłu powstał Złoty Tron Imperatora, a ich kuźnie to kolebka boga-maszyny z Collegia Titanica.



Gwardia Imperialna

Ramię w ramię z innymi wojownikami Imperatora stoją mężczyźni i kobiety z Astrą Militarum, Gwardii Imperialnej. Dzięki ich nieustającym wysiłkom i bohaterskiemu poświęceniu Imperium Ludzkości jest w stanie stawić czoła zagrożeniom czyhającym najbliżej granic.



Arystokracja Imperium

Niezliczone rzesze ludzi wiedzione są ku przeznaczeniu przez wpływowych i potężnych członków Imperium, lordów sektorów, gubernatorów planet i dowódców ogromnych flot okrętów. Dzięki swym bogactwom i wpływom przebiegli potomkowie domów Nawigatorów, ambitni spadkobiercy dynastii Wolnych Kupców i wszyscy inni członkowie Arystokracji Imperium dysponują niesamowitą potęgą militarną i polityczną.



Inkwizycja

Inkwizycja to prawdopodobnie najbardziej skryta organizacja w całym Imperium, która podlega jedynie Imperatorowi. Nie odpowiadają przed żadnym z lordów, nie przyjmują rozkazów i nie są obciążeni żadnym dodatkowym brzemieniem, aby skupić się na jednym: ochronie Ludzkości przed wszystkimi wrogami wewnętrznymi, zewnętrznymi i wrogami z otchłani. Zadaniem Inkwizytorów Świętych Ordo jest zapewnienie przetrwania rasie ludzkiej i nie zawahają się sięgnąć nawet po najbardziej drastyczne środki, aby to osiągnąć.



Officio Assassinorum

Posiadana przez ludzi władza kontrolowana jest ostatecznie za pomocą przebiegłych taktyk, diabelskich paktów i cichych ostrzy w mroku nocy. Takie są też wytyczne Officio Assassinorum, najdoskonalszych szpiegów i zabójców w Imperium. Wiedzą o nich tylko najwyżsi przedstawiciele władz Imperium, a rozkazy przyjmują wyłącznie od samych Arcylordów Terry.



Adeptus Astra Telepathica

W cieniowych wieżach Scholastica Psykana na Świętej Terrze mistrzowie z Adeptus Astra Telepathica rekrutują, poddają próbom i szkolą ludzkich psioników, aby służyli Imperium Ludzkości. Psionicy zebrani z imperialnych światów rozsianych po całej galaktyce i przewiezieni Czarnymi Okrętami na Terrę wypełniają różne rodzaje zadań dla społeczeństwa Imperium.