

WARHAMMER
40,000

RELIQ

TAJEMNICA SEKTORA ANTIAN

Instrukcja

Wkrocz do ponurej przyszłości 41. milenium.

Imperium Ludzkości rozciąga się na całą znaną galaktykę obejmując miliony światów. Od zarania Wielkiej Krucjaty 10.000 lat temu Imperium doświadczyło niezliczonych wojen płacąc za przetrwanie krwią i poświęceniem. Niezliczone miliardy ludzi walczą każdego dnia, aby zachować to, co z takim trudem zbudowali, a wszystko w imię nieśmiertelnego Imperatora Ludzkości.

Elitarni Kosmiczni Marines, genetycznie ulepszeni super-żołnierze, przemierzają galaktykę wyposażeni w najdoskonalszą broń i pancerze. Święte Ordo Inkwizycji bezwzględnie niszczy wszelkie zagrożenie, które może zachwiać Imperium, a każdy agent całkowicie oddany jest wykorzenianiu herezji, gdziekolwiek na nią natrafi. Adeptus Ministorum prowadzi duchowo ludzkość i pilnuje właściwego przestrzegania wiary w Imperatora, a Adeptus Mechanicus trzyma nadzór nad świętą technologią, która wspiera Imperium i jego oddziały. Gwardia Imperialna, największa potęga zbrojna w całej galaktyce, posiada miliardy ludzi, czołgów i olbrzymich machin wojennych, aby toczyć bitwy na tysiącach planet, a ich niezliczone szeregi działają, by powstrzymać falę, której nieznośny napór mogłby zniszczyć Imperium.

Odległy Sektor Antian doświadczył już wielu koszmarów i krwawych konfliktów, a mimo to nadciągają dla niego jeszcze mroczniejsze czasy. Statkoświat Eldarów dryfuje złowrogo poprzez próżnię Pasma Zmierzchu. Starożytni i tajemniczy Eldarzy atakują każdego, kto ośmieli się bezczęścić należące do ich przodków Świąty Dziewicze, strzegąc jednocześnie szczeliny w Osnowie, która niedawno otworzyła się w okolicy. Motywy, którymi się kierują są równie enigmatyczne jak cała ich rasa. Są niezwykle zdeterminowani, by powstrzymać przed wyruszeniem w głąb szczeliny i zbadaniem jej pochodzenia wszystkich, których uznają za niegodnych zapominając, że mogą w ten sposób obudzić znacznie gorsze kosmary.

Zgubny wpływ szczeliny zasiał ziarno Chaosu w całym sektorze. Kultysty Chaosu i ich demoniczni władcy zaczęli się ujawniać coraz liczniej. Obrzydliwe rasy xenosów atakują na wszystkich frontach ciągle zagrażając prawowitemu przeznaczeniu ludzkości, by rządzić całą galaktyką. Spustoszone Rubieże skażone są obecnością orkowych łupieżców, brutalnych dzikusów znanych z tego, że niszczą całe systemy gwiazdne. Tyranidzka Flota Rój wędruje przez Stracony Front zalewając jeden świat za drugim i pożerając całe drogocenne życie organiczne, by karmić swój nienasycony głód.

Mierząc się z takimi wrogami nawet najpotężniejsi bohaterowie Imperium mogą ponieść porażkę. Choć Imperator z pewnością wskaże im drogę i sposobność do wzmocnienia ciał i umysłów, to będą musieli stawić czoła niewyobrażalnym niebezpieczeństwom. Muszą wytrzymać nieustanną pokusę Chaosu, zmierzyć się ze śmiertelnymi xenosami i ostatecznie dążyć do pokonania zła odpowiedzialnego za powstanie szczeliny w Osnowie, czymkolwiek by ono nie było. Aby odnieść sukces bohaterowie potrzebować będą wszystkich posiadanych umiejętności, broni i całej swojej wiary.

Jednak nawet to może nie wystarczyć, najmädrzejsi wiedzą, że potrzebne będzie im wsparcie potężnych relikwii – cudownych urządzeń oraz tajemnych tworów z Mrocznej Ery Technologii i innych zapomnianych czasów. Tylko z taką potęgą bohaterowie będą mogli zapewnić przetrwanie sektorowi.

Przebieg gry

W grze **Relic: Tajemnica Sektora Antian**, dwóch do czterech graczy wciela się w postaci z uniwersum Warhammera 40.000, z których każda posiada wyjątkowe atuty, wady i specjalne zdolności. Gracze poruszają się po planszy stawiając czoła zagrożeniom i walcząc z wrogami, aby wypełniać misje, awansować na kolejne poziomy i zdobywać uzbrojenie.

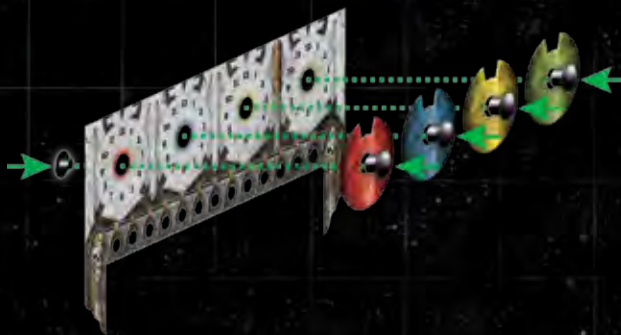
Wypełniając misje gracze mogą wejść w posiadanie potężnych artefaktów zwanych relikwiami. Relikwie potrzebne są, aby uzyskać dostęp do sektora wewnętrznego, gdzie gracze zmierzają się z największym zagrożeniem Imperium. Pierwszy gracz, który dotrze na środek planszy i wypełni warunki zwycięstwa opisane na arkuszu scenariusza, wygrywa grę.

Mocowanie wskaźników

Przed pierwszą rozgrywką w **Relic: Tajemnica Sektora Antian** należy delikatnie wypchnąć kartonowe elementy z ramek i dołączyć do każdej planszy bohatera po jednej tarczy wskaźnika siły (czerwona), woli (niebieska), sprytu (żółta) i życia (zielona). Jedną część łącznika należy przełożyć przez otwór w planszy bohatera, drugą natomiast przez okrągłą tarczę wskaźnika. Następnie należy delikatnie wcisnąć jedną część łącznika w drugą, tak aby ściśle do siebie przylegały.

Po zamocowaniu wskaźniki nie powinny być już odłączane od planszy.

Należy upewnić się, że wskaźniki zostały zamocowane w odpowiednich miejscach, tak jak pokazano na rysunku.



Lista elementów

W tej części wymieniono elementy znajdujące się w pudełku do gry *Relic: Tajemnica Sektora Antian*.

- niniejsza instrukcja
- 10 plastikowych popiersi postaci
- 4 plastikowe podstawki postaci
- 4 plastikowe znaczniki poziomów
- 16 plastikowych łączników do tarcz wskaźników
- 16 tarcz wskaźników:
 - 4 wskaźniki siły
 - 4 wskaźniki woli
 - 4 wskaźniki sprytu
 - 4 wskaźniki życia
- 4 sześciocienne kości
- 1 plansza
- 150 żetonów:
 - 40 żetonów postaci
 - 55 żetonów ładunków
 - 55 żetonów wpływów
- 4 plansze postaci
- 10 arkuszy postaci
- 5 arkuszy scenariuszy
- 336 kart:
 - 30 kart Spaczenia
 - 24 karty Misji
 - 36 kart Mocy
 - 18 kart Relikwii
 - 68 czerwonych kart Zagrożenia
 - 68 niebieskich kart Zagrożenia
 - 68 żółtych kart Zagrożenia
 - 24 karty Uzbrojenia

Opis elementów

W tej części opisano dokładniej elementy znajdujące się w pudełku do gry *Relic: Tajemnica Sektora Antian*.

Plastikowe podstawki i popiersia postaci

Plastikowe popiersia postaci przedstawiają bohaterów gry *Relic: Tajemnica Sektora Antian* i zaznaczają ich pozycję na planszy.



Kości sześciocienne

Gracze rzucają kośćmi podczas ruchu, walki i ustalania wyników testów umiejętności oraz zdolności opisanych na kartach i planszy.



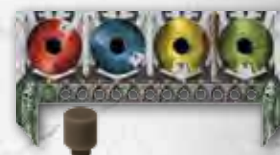
Plansza

Plansza przedstawia fragment uniwersum Warhammera 40.000 i podzielona jest na sektory, obszary i pola (patrz „Opis planszy” na stronie 6).



Plansze postaci i plastikowe znaczniki poziomów

Na planszach postaci zaznaczane są aktualne wartości atrybutów postaci, jej życie i poziom. Plastikowe znaczniki poziomu pasują do otworów Fw planszy postaci i wskazują aktualny poziom postaci.



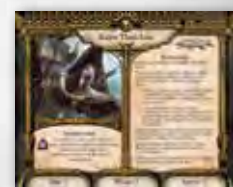
Arkusze postaci

Na arkuszach postaci umieszczono takie informacje jak początkowa wartość atrybutów, nagrody za kolejne poziomy oraz specjalne zdolności postaci.



Arkusze scenariuszy

Każdy arkusz scenariusza opisuje warunki zwycięstwa dla danej rozgrywki i wprowadza specjalne zasady, które mogą modyfikować rozgrywkę.



Żetony postaci

Żetony postaci używane są w różnych sytuacjach, takich jak śledzenie postępu misji lub zaznaczanie na arkuszu scenariusza spełnionych warunków.



Żetony ładunków

Żetony ładunków umieszcza się na niektórych kartach Uzbrojenia i kartach Zagrożenia aby zaznaczyć ile razy można skorzystać z danej karty.



Żetony wpływów

Żetony wpływów to waluta, którą gracze mogą gromadzić i wydawać w trakcie gry.



Karty Spaczenia

Karty Spaczenia reprezentują mutacje i mogą wywoływać zarówno pozytywne jak i negatywne efekty.



Karty Misji

Karty Misji zawierają opis celu misji oraz opis nagrody jaką otrzymuje się za ukończenie misji.



Karty Mocy

Karty Mocy zapewniają graczom tymczasowe zdolności oraz premie. Każda karta Mocy zawiera opis efektu i wyznacza moment, w którym zapewniana jest dana zdolność lub premia.



Karty Relikwii

Karty Relikwii reprezentują święte artefakty o potężnych zdolnościach.



Karty Zagrożenia

Karty Zagrożenia reprezentują wydarzenia, wrogów, spotkania i zasoby jakie gracze mogą napotkać podczas rozgrywki.



Karty Uzbrojenia

Karty Uzbrojenia reprezentują broń, pancerze i ekwipunek, który gracze mogą zdobyć podczas rozgrywki.



Przygotowanie do gry

Przed rozpoczęciem rozgrywki w *Relic: Tajemnica Sektora Antian* należy wykonać poniższe kroki:

1. **Rozłożenie planszy:** Planszę należy rozłożyć i umieścić na środku stołu.
2. **Wybór scenariusza:** Arkusze scenariuszy należy potasować pod stołem, wylosować jeden z nich i położyć odkryty na polu scenariusza, na środku planszy. Zaleca się, aby podczas pierwszej rozgrywki gracze wybrali scenariusz „Odległa tajemnica”.
Następnie jeden z graczy odczytuje na głos treść wybranego scenariusza tak, aby wszyscy gracze poznali specjalne zasady i warunek zwycięstwa obowiązujący podczas rozgrywki.
3. **Przygotowanie talii:** Karty należy podzielić na odpowiednie talie (Spaczenia, Misji, Mocy, Relikwii, czerwonego Zagrożenia, niebieskiego Zagrożenia, żółtego Zagrożenia, Uzbrojenia). Każdą talię należy osobno potasować i umieścić zakrytą obok planszy.
4. **Przygotowanie żetonów:** Żetony ładunków i wpływów należy rozdzielić na osobne stopy i umieścić tak, aby wszyscy gracze mieli do nich łatwy dostęp.
5. **Wybór postaci:** Wszystkie arkusze postaci należy potasować i rozdać po dwa każdemu graczowi. Następnie wszyscy gracze jednocześnie w tajemnicy wybierają jedną z otrzymanych postaci. Nieużywane arkusze postaci należy odłożyć do pudełka.
6. **Wybór koloru gracza:** Każdy z graczy wybiera jeden z czterech kolorów (szary, brązowy, zielony lub fioletowy) i bierze podstawkę postaci, żetony postaci i znacznik poziomu w kolorze, który wybrał, po czym kładzie je w swoim obszarze gry.
7. **Rozmieszczenie popiersi postaci:** Każdy gracz mocuje plastikowe popiersie swojej postaci na podstawce i ustawia je na głównej planszy, na swoim polu początkowym.
8. **Przygotowanie plansz postaci:** Każdy gracz przysuwa górną krawędź arkusza swojej postaci do swojej planszy gracza i wkłada znacznik poziomu w otwór na torze poziomu nad napisem „Start” (patrz „Opis postaci” na stronie 7).
9. **Ustawienie początkowych atrybutów i życia:** Każdy gracz ustawia na swoich znacznikach początkowe wartości siły, woli, sprytu i życia, zgodnie z informacjami zawartymi na jego arkuszu postaci.
10. **Rozdanie początkowych żetonów wpływów:** Każdy gracz otrzymuje trzy żetony wpływów i kładzie je na swoim obszarze gry.

11. **Rozdanie początkowych kart Mocy:** Każdy gracz sprawdza na arkuszu postaci swój limit mocy, znajdujący się pod polem „Start” toru poziomu (patrz „Limity mocy” na stronie 16). Następnie każdy dobiera tyle kart Mocy ile wynosi jego limit mocy i po ich obejrzeniu odkłada je zakryte w swoim obszarze gry. Karty Mocy są niejawne dla innych graczy. Swoje karty Mocy można oglądać w dowolnym momencie.

12. **Rozdanie kart Misji:** Każdy gracz dobiera jedną kartę Misji i kładzie ją odkrytą na swoim obszarze gry. Jeśli karta wymaga, aby gracz wykonał natychmiast jakąś czynność, np. umieścił żeton postaci na planszy, to należy to zrobić właśnie teraz.

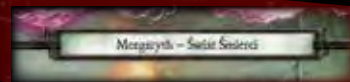
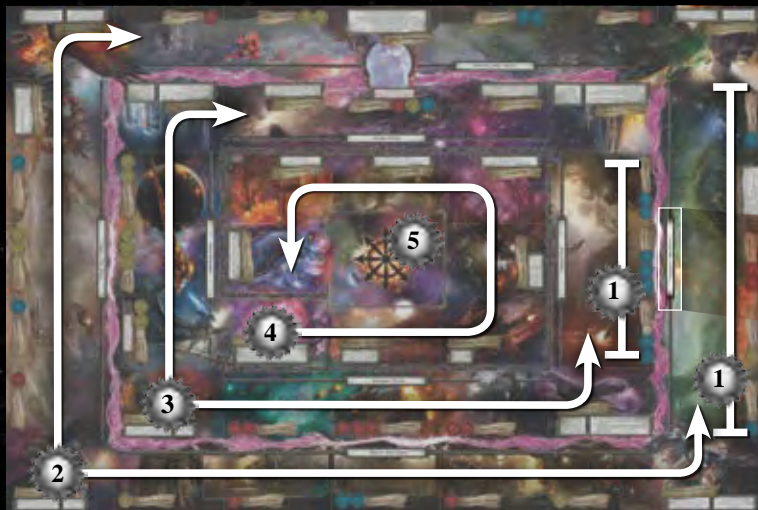
Jako pierwszy swoją turę wykonuje najstarszy gracz. Następnie, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, swoje tury wykonują pozostali gracze (patrz „Rozgrywka” na stronie 8).

Początkowe rozłożenie elementów gry (przykład rozgrywki na trzech graczy)



- | | | |
|--------------------------|---|---------------------------------|
| 1. Plansza | 7. Talia kart Uzbrojenia | 12. Arkusze postaci |
| 2. Arkusz scenariusza | 8. Talia kart Spaczenia | 13. Żetony postaci |
| 3. Pula żetonów wpływów | 9. Talia kart Relikwii | 14. Początkowe karty Misji |
| 4. Pula żetonów ładunków | 10. Talie kart Zagrożenia
(czerwona, niebieska
i żółta) | 15. Początkowe karty Mocy |
| 5. Talia kart Mocy | 11. Plansze postaci | 16. Początkowe żetony
wpływu |
| 6. Talia kart Misji | | |

Opis planszy



Etykieta obszaru

1. **Obszary:** Obszary to od trzech do pięciu sąsiadujących ze sobą pól, wyróżnionych etykietą z nazwą obszaru. Pola w narożnikach nie są częścią żadnego obszaru.
2. **Sektor zewnętrzny:** Sektor zewnętrzny tworzą pola wzdłuż krawędzi planszy i jest on podzielony na cztery obszary: Świat Rój, Świat Kuźnię, Świat Śmierci i Świat Dziewicy.
3. **Sektor środkowy:** Sektor środkowy tworzą pola znajdujące się pomiędzy sektorem zewnętrznym a sektorem wewnętrznym i jest on podzielony na cztery obszary: Pasma Zmierzchu, Spustoszone Rubieże, Stracony Front i Gwiazdy Widma.
4. **Sektor wewnętrzny:** Sektor wewnętrzny nie zawiera obszarów, tworzą go pola pomiędzy sektorem środkowym a polem scenariusza.
5. **Pole scenariusza:** Na polu scenariusza umieszcza się arkusz aktualnego scenariusza.

Postacie

Podczas rozgrywki w grę *Relic: Tajemnica Sektora Antian* każdy gracz wciela się w jakąś postać. Za pośrednictwem swoich postaci gracze oddziałują na planszę, podróżują do nowych sektorów, walczą z wrogami i zdobywają zasoby. Zarówno uczestnik rozgrywki, jak i prowadzona przez niego postać, określana jest w instrukcji i na elementach gry, jako **GRACZ**.

Atrybuty

Każdego gracza charakteryzują trzy atrybuty: **SILA**, **WOLA**, oraz **SPRYT**. Gracze korzystają z tych atrybutów podczas rozstrzygnięcia bitew i testów umiejętności.

Początkowa wartość atrybutów

Podczas przygotowania do gry, każdy gracz ustawia swoje atrybuty na początkową wartość, którą podano w dolnej części arkusza jego postaci.

Zyskiwanie i tracenie atrybutów

Gracz może **ZYSKAĆ** atrybuty. Za każdym razem gdy ma to miejsce, gracz przestawia odpowiedni wskaźnik na swojej planszy postaci, obracając go zgodnie z ruchem wskazówek zegara o określoną wartość.

Maksymalna wartość na wskaźniku atrybutu wynosi 12. Jeśli wskaźnik atrybutu wskazuje wartość „12”, a gracz ma zyskać dany atrybut, to nie przestawia wskaźnika i ignoruje ten przyrost atrybutu.

Gracz może **TRACIĆ** atrybuty. Za każdym razem gdy ma to miejsce, gracz przestawia odpowiedni wskaźnik na swojej planszy postaci, obracając go przeciwnie do ruchu wskazówek zegara o określoną wartość. Minimalna wartość na wskaźniku atrybutu wynosi 1. Jeśli wskaźnik atrybutu wskazuje wartość „1”, a gracz ma stracić dany atrybut, to nie przestawia wskaźnika i ignoruje tę stratę atrybutu.

Życie

Wytrzymałość gracza reprezentowana jest przez wartość jego **ŻYCIA**. Życie nie jest atrybutem. Karty, których treść dotyczy atrybutów, odnoszą się wyłącznie do siły, woli oraz sprytu.

Początkowa wartość życia

Podczas przygotowania do gry każdy gracz ustawia swoje życie na początkową wartość, którą podano na dole arkusza jego postaci.

Opis postaci



- 1. Wskaźniki atrybutów:** Na każdej planszy postaci znajduje się wskaźnik atrybutu siły (czerwony), woli (niebieski) oraz sprytu (żółty). Za każdym razem, gdy gracz zyskuje lub traci atrybuty, zaznacza to na odpowiednich wskaźnikach (patrz „Atrybuty” na stronie 6).
- 2. Wskaźnik życia:** Na każdej planszy postaci znajduje się wskaźnik życia (zielony). Za każdym razem, gdy gracz zyskuje lub traci punkty życia, zaznacza to na wskaźniku życia (patrz „Życie” na stronie 6).
- 3. Tor poziom:** Na torze poziomym zaznacza się aktualny poziom postaci. Za każdym razem, gdy gracz zyskuje poziom, przesuwa znacznik poziomu w prawo na

swoim torze poziomym. Na początku gry, poziom postaci wynosi 0.

- 4. Limit mocy:** Limit mocy wskazuje, ile kart Mocy może posiadać gracz (patrz „Limit mocy” na stronie 16).
- 5. Nazwa i przynależność:** Znajdująca się z lewej strony nazwa, mówi kim jest dana postać w uniwersum Warhammera 40.000. Na prawo od nazwy znajduje się przynależność postaci, czyli informacja z jaką grupą dana postać się najbardziej utożsamia.
- 6. Limit zasobów:** Limit zasobów wskazuje, ilema zasobami może dysponować gracz (patrz „Zasoby i limit zasobów” na stronie 14).
- 7. Nagrody za poziom:** Na torze poziomym, pod każdym poziomem wyszczególniono w kolumnach nagrody. Gdy gracz osiąga dany poziom, otrzymuje nagrody wyszczególnione w kolumnie pod jego znacznikiem poziomu (patrz „Zdobycie poziomów” na stronie 14).
- 8. Specjalne zdolności:** Każdy gracz posiada jedną lub więcej specjalnych zdolności, opisanych na jego arkuszu postaci. Używanie specjalnych zdolności jest obowiązkowe, chyba że w opisie użyto słowa „możesz”.
- 9. Pole początkowe:** Pole początkowe wskazuje, gdzie podczas przygotowania do gry gracz powinien na planszy umieścić popiersie swojej postaci.
- 10. Początkowe wartości atrybutów i życia:** Wartości siły, woli i sprytu, wyznaczają ile danego atrybutu posiada gracz na początku gry. Wartość życia wskazuje ile punktów życia posiada gracz na początku rozgrywki.

Zyskiwanie i tracenie życia

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

Maksymalna wartość na wskaźniku życia wynosi 12. Jeśli wskaźnik życia wskazuje wartość „12”, a gracz ma zyskać punkt życia, to nie przestawia wskaźnika i ignoruje ten przyrost życia.

Gracz może tracić punkty życia. Za każdym razem gdy ma to miejsce gracz przestawia wskaźnik życia na swojej planszy postaci, obracając go przeciwnie do ruchu wskazówek zegara o określoną wartość.

Jeśli wartość życia gracza zostanie zmniejszona do zera, to zostaje on **POKONANY** (patrz „Pokonani gracze” na stronie 15).



Rozgrywka

Rozgrywka w grę *Relic: Tajemnica Sektora Antian* podzielona jest na tury, a grę rozpoczyna najstarszy gracz. Gracz wykonujący swoją turę określany jest jako **AKTYWNY GRACZ**. Aktywny gracz musi zakończyć swoją turę aby następny gracz mógł rozpocząć swoją. Tury wykonuje się w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, dopóki jeden z graczy nie osiągnie zwycięstwa.

Podczas każdej tury aktywny gracz wykonuje poniższe cztery fazy w podanej kolejności:

1. **Faza ruchu:** Gracz rzuca jedną kością i przesuwa na planszy popiersie swojej postaci, zgodnie lub przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, dokładnie o tyle pól, ile wypadło na kości.
2. **Faza eksploracji:** Gracz dobiera karty Zagrożenia zgodnie z symbolami zagrożenia na swoim polu. Następnie kładzie każdą dobraną kartę na swoim polu.
3. **Faza działania:** Gracz rozpatruje karty Zagrożenia na swoim polu. Jeśli na jego polu nie ma kart Zagrożenia, zamiast tego rozpatruje opis na swoim polu.
4. **Faza doświadczenia:** Gracz może wydać trofea, aby zyskać poziomy, wydać ukończone misje, otrzymać Relikwie oraz dobrać kartę Misji, jeśli aktualnie nie posiada żadnej aktywnej misji. Dodatkowo, musi odrzucić nadmiarowe karty, jeśli przekroczył swój limit mocy lub limit zasobów.

Faza ruchu

Plansza gry składa się z **PÓL**. Podczas fazy ruchu aktywny gracz musi przesunąć się na nowe pole. Nie może pozostać na swoim polu, nawet jeśli leżą na nim jakieś karty Zagrożenia.

Sektory zewnętrzny i środkowy: Jeśli gracz rozpoczyna swoją turę w sektorze zewnętrznym lub środkowym, to rzuca kością, wykonując **RZUT RUCHU**. Wynik tego rzutu, określany jest jako **WARTOŚĆ RUCHU**. Wartość ruchu określa ile **PUNKTÓW RUCHU** musi zużyć gracz podczas swojej fazy ruchu. Gracz przesuwa się po planszy o jedno pole naraz, zgodnie albo przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, zużywając jeden punkt ruchu za każde pole, na które wchodzi. Po rozpoczęciu ruchu gracz nie może zmienić kierunku poruszania się aż do swojej następnej tury.

Specjalne zdolności gracza lub kart mogą modyfikować rzuty ruchu i wartości ruchu, albo zapewniać alternatywny rodzaj ruchu. W takich sytuacjach należy stosować się do opisów na kartach i arkuszach postaci.

Sektor wewnętrzny: Jeśli gracz znajduje się w sektorze wewnętrznym to nie wykonuje rzutu ruchu. Zamiast tego przesuwa się o jedno pole na turę, w kierunku wyznaczonym przez strzałkę na swoim polu (patrz „Sektor wewnętrzny” na stronie 21).

Faza eksploracji

Podczas fazy eksploracji aktywny gracz, w oparciu o symbole zagrożenia na swoim polu, dobiera karty Zagrożenia i kładzie je na swoim polu.

Aby wykonać fazę eksploracji, aktywny gracz wykonuje poniższe czynności:

1. Sprawdza symbole zagrożenia
2. Dobiera karty Zagrożenia

I. Sprawdzenie symboli zagrożenia

Wiele pól na planszy zawiera jeden lub więcej symboli zagrożenia. Symbole zagrożenia wyglądają jak woskowe pieczęcie z rysunkiem gwiazdy chaosu i mają kolor czerwony, niebieski, albo żółty. Symbole zagrożenia wyznaczają minimalną liczbę kart Zagrożenia w danym kolorze, które muszą się znajdować na polu, na koniec fazy eksploracji.

Jeśli aktywny gracz znajduje się na polu, na którym nie ma symboli zagrożenia, to **jego faza eksploracji natychmiast się kończy**.



Dwa czerwone symbole zagrożenia



Jeden niebieski symbol zagrożenia

Zawartość talii Zagrożenia

W grze *Relic: Tajemnica Sektora Antian* występują trzy talie Zagrożenia: czerwona, niebieska i żółta. Gdy instrukcja lub tekst karty mówi o kolorze karty Zagrożenia, to chodzi o talię, z której ta karta pochodzi. Przykładowo, czerwona karta Zagrożenia to dowolna karta z czerwonej talii Zagrożenia.

Większość każdej talii Zagrożenia stanowią wrogowie, jednak znaleźć w nich można również wydarzenia, spotkania, oraz zasoby. Dla tematycznej spójności, każda talia Zagrożenia charakteryzuje się pewnymi cechami i rodzajem przeciwników.



Czerwona talia Zagrożenia: Większość wrogów w czerwonej talii Zagrożenia posiada atrybut „siła” i cechę „Ork”.



Niebieska talia Zagrożenia: Większość wrogów w niebieskiej talii Zagrożenia posiada atrybut „wola” i cechę „Tyranid”.



Żółta talia Zagrożenia: Większość wrogów w żółtej talii Zagrożenia posiada atrybut „spryt” i cechę „Eldar”.

Jeśli aktywny gracz znajduje się na polu, na którym są obecne symbole zagrożenia, to przechodzi do kroku „Dobieranie kart Zagrożenia”.

2. Dobieranie kart Zagrożenia

W celu ustalenia liczby kart Zagrożenia, które należy dobrać, aktywny gracz porównuje liczbę i kolor symboli zagrożenia ze swojego pola z liczbą i kolorem odkrytych kart Zagrożenia, które już leżą na tym polu.

Za każdy symbol zagrożenia przewyższający liczbę pasujących do niego kart Zagrożenia, aktywny gracz **dobiera jedną kartę** z talii Zagrożenia odpowiedniego koloru i **kładzie ją odkrytą na swoim polu**. Dobranych kart nie należy jeszcze rozpatrywać, większość kart Zagrożenia rozpatruje się w fazie działania.

Niektóre zdolności graczy lub kart mogą spowodować, że na polu znajdzie się więcej kart Zagrożenia niż symboli zagrożenia. Takie karty pozostaną na tym polu, dopóki nie zostaną rozpatrzone przez graczy, albo wpłynie na nie jakaś inna zdolność.

Jeśli liczba i kolor kart Zagrożenia na polu aktywnego gracza jest równa lub przekracza liczbę pasujących symboli zagrożenia na tym polu, aktywny gracz przechodzi do fazy działania.

Przykład: Gracz rozpoczyna swoją fazę eksploracji na polu z trzema niebieskimi symbolami zagrożenia. Na polu tym leży już jedna niebieska karta Zagrożenia, więc gracz dobiera jeszcze dwie karty z niebieskiej talii Zagrożenia i kładzie je odkryte na swoim polu. Teraz na polu z trzema niebieskimi symbolami zagrożenia leżą trzy niebieskie karty Zagrożenia, więc gracz przechodzi do fazy działania.

Symbol zagrożenia na kartach

Niektóre karty Zagrożenia zawierają symbole zagrożenia. Takie karty w każdej fazie zagrożenia dodają swoje symbole zagrożenia do pola, na którym leżą. Symbole te nie wywierają żadnego efektu w innych fazach.

Symbol zagrożenia na kartach działają podobnie do symboli zagrożenia na planszy i zmuszają gracza do dobrania dodatkowych kart w kroku „Dobieranie kart Zagrożenia”. Symbole zagrożenia na kartach działają już w tym samym kroku, w którym zostały dobrane.



Karta Zagrożenia z symbolem zagrożenia.

Opis karty Zagrożenia

1. **Nazwa:** Nazwa danej karty.
2. **Typ i cecha:** Pogrubione słowo z lewej strony (albo jedyne słowo) to **TYP** karty. Typ karty decyduje o tym, kiedy i jak karta jest rozpatrywana. Jeśli jest więcej niż jedno słowo, to słowo z prawej strony, określane jest jako **cecha** karty. Niektóre zasady i specjalne zdolności odnoszą się do kart o konkretnych cechach.
3. **Zdolność:** Specjalna zdolność, unikatowa dla danej karty. Większość zdolności rozpatruje się w fazie działania.
4. **Atrybut:** Kolor symbolu oznacza atrybut odpowiedniego rodzaju (siła, wola, spryt), a liczba oznacza wartość atrybutu wroga.
5. **Symbol omenu:** Na niektórych kartach pojawia się symbol omenu. Nie wywiera on jednego, konkretnego efektu, ale ma wpływ na niektóre zdolności.
6. **Symbol żetonów ładunków:** To liczba żetonów ładunków, które należy umieścić na karcie, gdy wchodzi ona do gry (patrz „Ładunki” na stronie 19).



Faza działania

W fazie działania aktywny gracz rozpatruje karty Zagrożenia lub opis na swoim polu. Wykonuje tylko **jedną** z tych czynności. Jeśli na początku fazy działania na jego polu leży przynajmniej jedna karta Zagrożenia, to **musi rozpatrzeć podpunkt A**. Jeśli na jego polu nie ma ani jednej karty Zagrożenia, to musi rozpatrzeć podpunkt B.

- A. Rozpatrywanie kart Zagrożenia
- B. Rozpatrywanie opisu pola

Jeśli aktywny gracz znajduje się na polu, na którym nie ma ani kart Zagrożenia, ani opisu, to jego faza działania natychmiast się kończy.

A. Rozpatrywanie kart Zagrożenia

W fazie działania aktywny gracz musi rozpatrzeć wszystkie karty Zagrożenia na swoim polu. Kolejność w jakiej rozpatrywane są karty zależy od ich typu (Wydarzenie, Wróg, Spotkanie albo Zasób).

W celu rozpatrzenia karty zagrożenia aktywny gracz wykonuje poniższe kroki:

1. **Rozpatrywanie Wydarzeń:** Aktywny gracz rozpatruje wszystkie Wydarzenia na swoim polu. **Wydarzenie po rozpatrzeniu jest odrzucone.** Jeśli na polu jest kilka wydarzeń, aktywny gracz rozpatruje je pojedynczo, w wybranej przez siebie kolejności.
2. **Walka z wrogami:** Aktywny gracz musi przystąpić do walki z każdym wrogiem na swoim polu (patrz „Zasady walki” na stronie 12) zanim będzie mógł przejść do następnego kroku. Jeśli aktywny gracz przegra walkę, jego faza działania natychmiast się kończy i nie może on rozpatrzeć pozostałych kart Zagrożenia na swoim polu.
3. **Rozpatrywanie spotkań:** Aktywny gracz rozpatruje wszystkie spotkania na swoim polu. Spotkanie po rozpatrzeniu pozostaje na danym polu, o ile nie zaznaczono inaczej. Jeśli na polu jest kilka spotkań, aktywny gracz rozpatruje je pojedynczo, w wybranej przez siebie kolejności. Aktywny gracz musi rozpatrzeć wszystkie spotkania na swoim polu, lecz żadnego spotkania nie może rozpatrzeć więcej niż raz podczas danej fazy działania.
4. **Zdobywanie zasobów:** Aktywny gracz zabiera wszystkie zasoby z pola na którym stoi i kładzie je odkryte na swoim obszarze gry. Gracz może korzystać ze zdolności kart zasobów wyłącznie wtedy, gdy znajdują się one na jego obszarze gry.

Po wykonaniu tych kroków, faza działania aktywnego gracza dobiega końca i przechodzi on do fazy doświadczenia.

Kolejność rozpatrywania kart Zagrożenia

Zazwyczaj gracz rozpatruje karty Zagrożenia w swojej fazie działania. Dokładny moment w którym należy rozpatrzeć kartę Zagrożenia uzależniony jest od jej typu (patrz „Opis karty Zagrożenia” na stronie 9).

Gracz rozpatruje kartę Zagrożenia wyłącznie wtedy, gdy leży ona na jego polu (za wyjątkiem zasobów).

WYDARZENIA rozpatrywane są podczas pierwszego kroku fazy działania aktywnego gracza. Po rozpatrzeniu, te karty są odrzucone.

WROGOWIE rozpatrywani są, gdy gracz przystępuje do walki z nimi. Na każdej karcie wroga podano dokładnie, kiedy podczas walki działają ich zdolności.

SPOTKANIA rozpatrywane są podczas trzeciego kroku fazy działania aktywnego gracza. Po rozpatrzeniu, te karty zazwyczaj pozostają na danym polu.

ZASOBY rozpatrywane są wyłącznie wtedy, gdy znajdują się na obszarze gry danego gracza; nie można z nich korzystać, gdy leżą na planszy. Gracz posiadający taką kartę, może użyć jej zdolności, w momencie wyznaczonym przez treść karty.

Kolejność specjalna

Niektóre karty Zagrożenia posiadają opis „Kolejność specjalna”—opis taki dotyczy wyjątków od normalnych zasad dotyczących kolejności kart Zagrożenia. Karty takie wyznaczają moment, w którym należy rozpatrzeć ich zdolność (np. „na początku fazy działania”).

Jeśli wróg posiada zdolność „Kolejność specjalna”, aktywny gracz nadal musi normalnie walczyć z tym wrogiem podczas swojej fazy działania, nawet gdy zdolność nie działa podczas walki.

B. Rozpatrywanie opisu pola

Wiele pól na planszy zawiera jedną lub więcej ramek z opisami. Opisy zawierają polecenia, do których gracz musi się zastosować podczas fazy działania, jeśli na jego polu nie ma kart Zagrożenia. W celu rozpatrzenia opisu pola gracz wykonuje podane w nim polecenia. Po rozpatrzeniu opisu pola, faza działania danego gracza natychmiast się kończy.

Na niektórych polach znajdują się dwie ramki z opisami, oraz polecenie „Wybierz jeden opis albo zakończ fazę działania”. Opisy na takich polach są opcjonalne. Jeśli gracz decyduje się rozpatrzyć opis, to wybiera jeden z nich i wykonuje polecenia w nim zawarte. Jeśli gracz decyduje się nie rozpatrywać opisu pola, to jego faza działania natychmiast się kończy.



Niektóre opisy pola nakazują graczowi „dobrać” i „rozpatrzyć” kartę Zagrożenia. Aby to wykonać, gracz dobiera wymaganą liczbę kart, kładzie je na swoim polu i przeprowadza krok „Rozpatrywanie kart Zagrożenia”, opisany na stronie 10.

Faza doświadczenia

W tej fazie aktywny gracz zyskuje poziomy, zdobywa relikwie i odrzuca nadmiarowe karty. Gracz wykonuje fazę doświadczenia zgodnie z poniższym schematem:

1. Wydawanie trofeów
2. Zarządzanie kartami Misji
3. Odrzucanie nadmiarowych kart

1. Wydawanie trofeów

Za każdym razem, gdy gracz pokona wroga, zatrzymuje jego kartę Zagrożenia jako **TROFEUM** (patrz „Walka” na stronie 12). Każde trofeum posiada wartość w **PUNKTACH TROFEÓW**, która równa jest wartości atrybutu wroga. Przykładowo, jeśli wróg posiadał siłę 3, to wart jest 3 punkty trofeów.

Podczas tego kroku, aktywny gracz może wydawać (odrzucać) trofea aby zyskiwać poziomy. Za każde **sześć punktów trofeów**, wydane przez gracza podczas tego kroku, zyskuje on jeden poziom (patrz „Zyskiwanie poziomów” na stronie 14). Gracz może wydać dowolną liczbę trofeów, jednakże każda nadwyżka ponad wielokrotność sześciu jest tracona i nie jest naliczana na poczet kolejnego poziomu.

2. Zarządzanie kartami Misji

Aktywny gracz może wydać trzy ze swoich ukończonych misji, aby odkryć dwie karty Relikwii i zatrzymać jedną z nich (patrz „Karty Relikwii” na stronie 18).

Jeśli aktywny gracz nie posiada aktywnej misji, to podczas tego kroku dobiera 1 kartę Misji (patrz „Karty Misji” na stronie 4).

3. Odrzucanie nadmiarowych kart

Aktywny gracz **musi** odrzucić karty, które sprawiają, że przekracza on swój limit mocy lub limit zasobów. Odrzucone karty odkłada się odkryte na wierzch odpowiedniego stosu kart odrzuconych. Podczas tego kroku gracz może również odrzucać karty Mocy i zasoby, nawet jeśli nie przekraczają one wyznaczonych limitów.

Zwycięstwo

Aby osiągnąć zwycięstwo, gracz musi stawić czoła niebezpieczeństwom sektora wewnętrznego i dotrzeć do pola scenariusza na środku planszy. By to zrobić, gracz musi najpierw ukończyć trzy misje (patrz „Karty Misji” na stronie 4), aby zdobyć relikwię i tym samym uzyskać wstęp do sektora wewnętrznego. Gdy gracz dotrze do pola scenariusza, natychmiast stosuje się do poleceń zawartych w sekcji „Konfrontacja”, na arkuszu scenariusza. Sekcja „Konfrontacja” zawiera opis warunków zwycięstwa dla danego scenariusza (patrz „Arkusze scenariusza” na stronie 20).

Gdy gracz dotrze na pole scenariusza, nie może się już ruszać i w każdej swojej kolejnej fazie działania, musi stosować się do opisu z sekcji „Konfrontacja”.



Zasady walki

W fazie działania gracz wdaje się w **WALKĘ** z wrogami na swoim polu.

Są trzy **RODZAJE WALKI**: walka na siłę, walka na wolę, oraz walka na spryt. Każda z nich określa z jakiego atrybutu będzie korzystał gracz, aby rozstrzygnąć walkę.

Walka

Walki rozstrzyga się w następujący sposób:

1. **Ustalenie rodzaju walki:** Gdy aktywny gracz przystępuje do walki, rodzaj walki wyznaczany jest przez atrybut wroga. Przykładowo, jeśli aktywny gracz przystępuje do walki z wrogiem posiadającym atrybut spryt (żółty), to musi przeprowadzić walkę na spryt z tym wrogiem.



Atrybut siła



Atrybut wola



Atrybut spryt

2. **Przygotowanie do walki:** Podczas tego kroku aktywny gracz może zadeklarować z jakich premii do walki chce skorzystać (patrz „Premie do walki” na stronie 19).

Gracz może użyć podczas walki tylko jednej broni i jednego pancerza (patrz „Broń, pancerz i ekwipunek” na stronie 18).

3. **Rzut kością walki (wróg):** Gracz po lewej stronie aktywnego gracza rzuca jedną kością, wykonując **RZUT WALKI**. Każdy rzut walki o wyniku **■** określany jest jako wybuch i zapewnia rzut dodatkową kością (patrz „Wybuch kości” na stronie 20).

Gracz rzucający kością za wroga, nie może korzystać z żadnych kart, ani zdolności swojej postaci, które wpływają na jego rzut kością.

4. **Rzut kością walki (aktywny gracz):** Aktywny gracz rzuca jedną kością, wykonując rzut walki. Jeśli posiada zdolność zapewniającąmu dodatkowe kości, to wszystkie kości są rzucone jednocześnie. Każdy rzut walki o wyniku **■** określany jest jako wybuch i zapewnia rzut dodatkową kością (patrz „Wybuch kości” na stronie 20).

Jeśli gracz chce użyć zdolności pozwalającej mu powtórzyć rzut, albo zmienić wynik rzutu walki, to robi to w tym momencie.

5. **Obliczenie wartości walki:** Na początku tego kroku, rozpatrywane są zdolności zwiększające wartość walki wroga. Przykładowo, jeśli wróg posiada zdolność „dodaj 1 do wartości walki tego wroga, za każdą kartę Mocy, którą posiadasz”, to wszelkie karty Mocy odrzucone albo zagrane przed tym momentem, nie będą brane pod uwagę przy naliczaniu tej kary.

Wróg oblicza swoją **WARTOŚĆ WALKI**, dodając do swojego rzutu walki wartość swojego atrybutu oraz wszystkie działające modyfikatory

Aktywny gracz oblicza swoją wartość walki, dodając do swojego rzutu walki wartość swojego atrybutu oraz wszystkie działające modyfikatory.

6. **Ustalenie rezultatu walki:** Walka może się zakończyć na trzy sposoby. Jeśli wartość walki aktywnego gracza jest wyższa niż wartość walki wroga, aktywny gracz **WYGRYWA** walkę. Jeśli wartość walki aktywnego gracza jest niższa niż wartość walki wroga, aktywny gracz **PRZEGRYWA** walkę. Jeśli obie wartości walki są takie same, walka kończy się **REMISEM** (patrz niżej).

Podczas tego kroku gracze rozpatrują wszystkie zdolności kart aktywowane przez rezultat walki (wygrana, przegrana, albo remis), wyłączając te na kartach wrogów.

7. **Konsekwencje:** Jeśli aktywny gracz wygrał walkę, zabiera kartę Zagrożenia wroga jako **TROFEUM** i kładzie odkrytą na swoim obszarze gry, chyba że zaznaczono inaczej. Dodatkowo rozpatruje wszystkie nagrody, jakie ten wróg zapewnia za wygraną walkę.

Jeśli aktywny gracz przegrał walkę, traci jeden punkt życia (patrz „Zyskiwanie i tracenie życia” na stronie 7), rozpatruje wszelkie kary za przegraną, wymienione na karcie wroga i kończy swoją fazę działania. Jeśli na polu aktywnego gracza pozostały jeszcze jakieś karty Zagrożenia, to nie może on ich już rozpatrzyć w tej turze.

Jeśli walka zakończyła się remisem, aktywny gracz nie otrzymuje trofeum, ani nie traci punktu życia, ale jego faza działania natychmiast się kończy, a karta wroga pozostaje na jego polu.

Wielu wrogów

Jeśli na polu jest kilku wrogów i każdy ma inny atrybut, aktywny gracz walczy z każdym wrogiem osobno i sam wybiera kolejność walk.

Jeśli na polu jest kilku wrogów posiadających ten sam atrybut, aktywny gracz walczy naraz ze wszystkimi wrogami o tym samym atrybucie.

Aby rozstrzygnąć walkę przeciwko wielu wrogom posiadającym ten sam atrybut, gracz po lewej stronie aktywnego gracza sumuje wartości atrybutu wszystkich wrogów i do tej sumy dodaje wynik pojedynczego rzutu walki. W ten sposób wyznaczona zostaje wspólna wartość walki dla całej grupy wrogów. Wszystkie polecenia z kart wrogów rozpatruje się normalnie. Jeśli aktywny gracz uzyska wartość walki wyższą niż wartość walki wrogów, wygrywa walkę i zatrzymuje wszystkie karty wrogów jako trofea. Jeśli aktywny gracz uzyska niższą wartość walki niż wartość walki wrogów, przegrywa walkę, traci jeden punkt życia, rozpatruje wszelkie kary za przegraną wymienione na kartach wrogów i kończy swoją fazę działania.

Walka na arkuszu scenariusza

Niektóre arkusze scenariusza wymagają od gracza stoczenia walki. Walka na arkuszu scenariusza przebiega według normalnych zasad walki.

Na potrzeby zdolności kart, arkusz scenariusza traktowany jest jako wróg, jednak nie posiada cech, ani nie jest kartą Zagrożenia. Ponadto, nie można go zabrać jako trofeum i nie może zostać usunięty z gry.

Przykład walki



3

Całkowita wartość walki

Wartość walki wroga + + = 8

Wartość walki gracza + + = 10

1. Aktywny gracz zakończył swoją fazę ruchu na polu zawierającym dwa niebieskie symbole zagrożenia, niebieską kartę Zagrożenia („Kaznodzieja apostata”) i czerwoną kartę Zagrożenia („Grot Krfawych Toporów”). Rozpoczyna swoją fazę eksploracji i dobiera jedną niebieską kartę Zagrożenia („Gwardzista Śmierci z ciężkim bolterem”). Teraz każdy symbol zagrożenia na tym polu ma pasującą do niego kartę Zagrożenia, więc gracz kończy swoją fazę eksploracji.

Podczas swojej fazy działania, aktywny gracz musi przystąpić do walki ze wszystkimi wrogami na tym polu. Decyduje, że najpierw rozstrzygnie walkę na wolę. Dwóch wrogów z atrybutem wola, będzie walczyć razem przeciwko graczowi.

2. Podczas kroku przygotowania do walki, aktywny gracz wydaje jeden żeton ładunku ze swojego Miecza mocy, aby dodać 3 do swojej wartości walki.

Gracz po lewej stronie aktywnego gracza wykonuje pojedynczy rzut walki za wrogów i uzyskuje wynik .

Aktywny gracz wykonuje swój rzut walki i uzyskuje wynik .

3. Teraz obliczane są wartości walki. Wrogowie sumują atrybut Kaznodziei apostaty (2), atrybut Gwardzisty Śmierci z ciężkim bolterem (4), oraz rzut walki (2), co razem daje wartość walki równą 8.

Aktywny gracz sumuje wartość ze swojego wskaźnika atrybutu (3), premię z Miecza mocy (3), oraz rzut walki (4), co razem daje wartość walki równą 10. Aktywny gracz wygrywa walkę, ponieważ jego wartość walki jest wyższa niż wartość walki wrogów. Dobiera jedną kartę Mocy, zgodnie z opisem na karcie Kaznodziei apostaty oraz otrzymuje jeden żeton wpływów, zgodnie z poleceniem na karcie Gwardzisty Śmierci z ciężkim bolterem.

Aktywny gracz otrzymuje obie niebieskie karty Zagrożenia jako trofea i kładzie je odkryte na swoim obszarze gry. Następnie kontynuuje fazę działania, rozpoczynając drugą walkę, przeciwko Grotowi Krfawych Toporów.

Dodatkowe zasady dotyczące postaci

W tej części opisano bardziej szczegółowo zasady dotyczące postaci.

Uniki

Niektóre specjalne zdolności pozwalają graczom unikać wrogów. Gracze korzystają z tych zdolności podczas fazy działania, zanim rozpoczną walkę z wrogiem. Gracz może unikać wrogów wyłącznie wtedy, gdy posiada zdolności, które mu na to pozwalają.

Kiedy gracz unika wroga, to w danej turze, podczas fazy działania, ten wróg nie przystępuje do walki. Wróg pozostaje na polu i jest w tej turze ignorowany – aktywny gracz nie musi walczyć z tym wrogiem, aby kontynuować swoją turę. Unikając kilku wrogów o tym samym atrybucie, aktywny gracz decyduje z osobna, których wrogów unika. Gracz nie ma obowiązku unikać wszystkich wrogów na swoim polu i jeśli zdecyduje się nie unikać któregoś z wrogów, to wdaje się z nim w walkę na normalnych zasadach. Unikanie wrogów nie przerywa fazy działania gracza.

Zyskiwanie poziomów

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



Tę nagrodę gracz otrzymuje jako pierwszą.

Tę nagrodę gracz otrzymuje jako drugą.

Nagrody te zapewniają graczom dodatkowe atrybuty, życie, wpływy oraz karty (patrz „Symbole nagród za zyskanie poziomu” na stronie 24).

Gracz może osiągnąć maksymalnie 12 poziom. Jeśli gracz zdobywa poziom, a już osiągnął 12 poziom, zamiast tego zyskuje jedną ukończoną misję (patrz „Ukończenie misji” na stronie 17).

Zasoby i limit zasobów

Niektóre karty oznaczone są jako **ZASOBY**, z kolei inne karty mogą stać się zasobami. Każda postać posiada **LIMIT ZASOBÓW**, który wskazuje, ile zasobów może posiadać gracz na koniec swojej fazy doświadczenia

Jeśli liczba zasobów gracza przekracza jego limit zasobów, to musi odrzucić nadmiarowe karty na koniec swojej fazy doświadczenia (patrz „Faza doświadczenia” na stronie 11).

Testy umiejętności

Czasem gracz będzie zmuszony stawić czoła wyzwaniom w postaci **TESTÓW UMIEJĘTNOŚCI**. Za każdym razem, kiedy gracz otrzymuje polecenie aby wykonać test umiejętności, podawany jest atrybut oraz wartość docelowa. Przykładowo karta Zagrożenia może zawierać polecenie „wykonaj test siły 10”.

Aby wykonać test umiejętności gracz rzuca jedną kością wykonując **RZUT UMIEJĘTNOŚCI**. Wynik dodawany jest do odpowiedniego atrybutu gracza, uwzględniane są wszelkie modyfikatory i w rezultacie uzyskuje się **WARTOŚĆ UMIEJĘTNOŚCI**. Jeśli wartość umiejętności jest równa lub wyższa od wartości docelowej, to test umiejętności zakończył się sukcesem. Jeśli wartość umiejętności jest mniejsza niż wartość docelowa, to test umiejętności zakończył się porażką. Po ustaleniu czy test umiejętności zakończył się sukcesem czy porażką, gracz otrzymuje nagrodę lub karę opisaną przez źródło testu umiejętności, którym może być karta lub pole na planszy. Jeśli test umiejętności nie posiada opisu dla sukcesu lub porażki, to przyjmuje się, że w danym wypadku nic się nie dzieje.

Jeśli podczas rzutu umiejętności wypadnie **■**, test umiejętności automatycznie kończy się porażką, bez względu na wartość umiejętności. Jeśli podczas testu umiejętności gracz rzuca kilkoma kośćmi, test automatycznie kończy się porażką, jeśli na **każdej** kości wypadnie **■**.

Jeśli podczas rzutu umiejętności wypadnie **■**, oznacza to wybuch, zapewniający graczowi rzut dodatkową kością (patrz „Wybuch kości” na stronie 20).

Wpływy

Wpływy to waluta pozwalająca graczom nabywać karty Uzbrojenia oraz aktywować zdolności na niektórych kartach i polach planszy.

Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z trzema żetonami wpływów. Gracze zdobywają dodatkowe wpływy wygrywając walki z wrogami, wykonując misje, używając kart i zdolności oraz rozpatrując opisy na niektórych polach planszy.

Za każdym razem, kiedy gracz zyskuje wpływy, bierze żetony wpływów z puli wpływów i kładzie je na swoim obszarze gry. Za każdym razem, kiedy gracz wydaje lub traci wpływy, zabiera żetony wpływów ze swojego obszaru gry i odkłada je do puli wpływów.



Utrata tury

Jeśli gracz otrzymuje polecenie utraty tury, przewraca popiersie swojej postaci na bok, aby zaznaczyć, że traci turę. Gdy przyjdzie jego kolej na wykonanie tury, stawia popiersie postaci ponownie w pozycji pionowej. Efekty gry nadal wpływają na postać, której popiersie leży na boku.

Za każdym razem, kiedy gracz traci turę, jego aktualna tura również natychmiast się kończy, nie wykonuje on fazy doświadczenia i nie sprawdza limitu mocy ani limitu zasobów. Dodatkowo pomija swoją przyszlą fazę ruchu, eksploracji, działania i doświadczenia. Wszelkie zdolności rozpatrywane na początku lub na końcu tury nie działają.

Pokonani gracze

Jeśli wartość życia gracza spadnie do zera, to zostaje on **POKONANY**. Za każdym razem, kiedy gracz zostanie pokonany, wykonuje następujące kroki:

1. **Odrzucenie kart Mocy i trofeów:** Gracz odrzuca wszystkie swoje karty Mocy i trofea.
2. **Utrata wpływów:** Gracz odkłada do puli wszystkie swoje żetony wpływów.
3. **Ustawienie życia:** Gracz przestawia swój wskaźnik życia na początkową wartość życia, podaną na jego arkuszu postaci.
4. **Przemieszczenie:** Gracz przestawia popiersie swojej postaci na pole Sanktuarium św. Antiasa.

Gracz zatrzymuje wszystkie swoje pozostałe karty i żetony. Wszelkie żetony gracza znajdujące się na planszy, zasobach lub kartach Mocy, pozostają na swoim miejscu.

Jeśli gracz został pokonany w swojej turze, to po wykonaniu wymienionych powyżej kroków jego tura natychmiast się kończy. Swoją następną turę wykonuje w normalny sposób.



Spaczeni gracze

Jeśli liczba kart Spaczenia posiadanych przez gracza jest równa jego progowi spaczenia (zazwyczaj 6), zostaje on **SPACZONY** i musi wymienić postać na nową. Kiedy gracz musi wybrać nową postać, wykonuje poniższe kroki:

1. **Odrzucenie kart Mocy, trofeów i kart Spaczenia:** Gracz odrzuca wszystkie swoje karty Mocy, trofea i karty Spaczenia.
2. **Utrata wpływów:** Gracz odkłada do puli wszystkie swoje żetony wpływów.
3. **Otrzymanie nowej postaci:** Gracz odkłada do pudełka arkusz i popiersie swojej postaci. Podczas tej rozgrywki żaden z graczy nie będzie mógł już użyć tego arkusza postaci. Gracz otrzymuje losowy arkusz niewykorzystanej postaci. Jeśli nie ma takiego arkusza (ponieważ wszystkie niewykorzystane postaci zostały spaczone), to zamiast tego, gracz zostaje wyeliminowany (patrz „Wyeliminowani gracze” poniżej).
4. **Ustawienie życia, poziomu i atrybutów:** Gracz wkłada znacznik poziomu w otwór na torze poziomu, nad napisem „Start” i ustawia wskaźniki siły, woli, sprytu i życia na wartości początkowe, podane na arkuszu jego nowej postaci.
5. **Wprowadzenie nowej postaci:** Gracz mocuje plastikowe popiersie swojej postaci na podstawce i ustawia je na głównej planszy, na polu początkowym, podanym na arkuszu postaci.

Gracz zatrzymuje wszystkie swoje pozostałe karty i żetony. Żetony gracza znajdujące się na planszy pozostają na swoim miejscu. Wszystkie karty, które pozostały po starej postaci gracza, należą teraz do nowej postaci.

Jeśli gracz został spaczony w swojej turze, to po wykonaniu wymienionych powyżej kroków, jego tura natychmiast się kończy. Swoją następną turę wykonuje w normalny sposób.

Gracz może zdecydować, że nie chce wybierać nowej postaci i zamiast tego przegrywa grę (patrz „Wyeliminowani gracze” poniżej).

Wyeliminowani gracze

Gracz może zostać **WYELIMINOWANY** z gry. Zazwyczaj powodują to specjalne zasady znajdujące się na arkuszu scenariusza. Jeśli taka sytuacja ma miejsce, gracz usuwa popiersie swojej postaci z planszy i odrzuca wszystkie karty i żetony, które zgromadził podczas gry. Wyeliminowany gracz przegrywa grę, nie otrzymuje nowej postaci i nie może wpływać na rozgrywkę w żaden sposób.

Zasady dotyczące kart

W tej części opisano dokładniej zasady dotyczące kart.

Karty Mocy

Karty Mocy zapewniają graczom jednorazowe, specjalne zdolności. Karty Mocy służą również jako zamiennik rzutu kością podczas ruchu, walki oraz testów umiejętności.



Dobieranie kart Mocy

Gracz może dobrać karty Mocy na polu Wysłannika Szarych Rycerzy w sektorze zewnętrznym oraz polu Fortecy Blackstone w sektorze środkowym. Jeśli gracz postanowił dobrać karty Mocy na którymś z tych pól, to musi zadeklarować, ile kart Mocy chce dobrać, opłacić wymagany koszt wpływów, a następnie dobrać określoną liczbę kart Mocy.

Za każdym razem, kiedy gracz dobiera kartę Mocy, bierze wierzchnią kartę z talii Mocy i zatrzymuje ją zakrytą, tak by inni gracze nie widzieli jej treści. Swoje karty Mocy gracz może oglądać w dowolnym momencie.

Używanie kart Mocy

Używanie kart Mocy jest zawsze opcjonalne. Treść karty Mocy zawsze wskazuje, kiedy można użyć karty oraz jakie specjalne zdolności ona zapewnia.

Ponadto wszystkie karty Mocy posiadają **STOPIEŃ MOCY** widoczny w górnej części karty. Zanim gracz wykona rzut kością podczas ruchu, walki lub testu umiejętności, może zdecydować, że zamiast tego używa karty Mocy. Za każdym razem, kiedy gracz używa karty Mocy zamiast rzutu kością, to stopień mocy traktowany jest jako wynik rzutu. Podczas rozpatrywania zdolności oraz efektów gry, użycie w ten sposób karty Mocy jest równoważne rzutowi kością. Przy pojedynczym rzucie ruchu, walki lub testu umiejętności, gracz nie może użyć więcej niż jedną kartę Mocy.

Przykład: Gracz posiada kartę Mocy o stopniu mocy równym „5”. Może użyć tej karty zamiast rzutu kością podczas swojego ruchu, aby automatycznie uzyskać rzut ruchu o wyniku 5, podczas walki, aby automatycznie uzyskać rzut walki o wyniku 5 lub podczas testu umiejętności, aby automatycznie uzyskać rzut umiejętności o wyniku 5.

Jeśli gracz używa karty Mocy, aby zastąpić rzut kością, może wygenerować wybuch zgodnie z normalnymi zasadami (patrz „Wybuch kości” na stronie 20). Gracz może użyć karty Mocy, aby zastąpić dodatkowe rzuty spowodowane wybuchem kości.

Używając karty Mocy, gracz może wykorzystać stopień mocy albo specjalną zdolność, ale nie może użyć obu naraz. Po użyciu karty Mocy, należy ją odrzucić. Podczas swojej tury gracz może użyć dowolnej liczby kart Mocy.

Limit mocy

Na arkuszach postaci znajduje się szereg **LIMITÓW MOCY**, umieszczony pod torem poziomym. Każdy limit mocy powiązany jest z pewnym zakresem poziomów. Gdy gracz zyskuje poziomy, jego limit mocy może wzrosnąć, pozwalając tym samym na posiadanie większej liczby kart Mocy.

Gracz może dobierać karty Mocy przekraczając swój limit mocy, jednak w fazie doświadczenia, podczas kroku „Odrzucanie nadmiarowych kart”, będzie musiał odrzucić karty Mocy, przekraczające jego limit mocy (patrz „Faza doświadczenia” na stronie 11).

Karty Spaczenia

Karty spaczenia mogą zmutować gracza zarówno w sposób przydatny jak i szkodliwy. Za każdym razem, kiedy gracz zmuszony jest dobrać kartę Spaczenia, bierze wierzchnią kartę z talii Spaczenia i kładzie ją odkrytą albo zakrytą w swoim obszarze gry (patrz „Aktywacja” na stronie 17).

Opis karty Mocy



1. **Nazwa:** Nazwa danej karty.
2. **Stopień mocy:** Liczba używana zamiast rzutu kością podczas ruchu, walki lub testu umiejętności.
3. **Kolejność:** Opis mówiący, kiedy można użyć specjalnej zdolności karty.
4. **Zdolność:** Specjalna zdolność, unikatowa dla danej karty.

Opis karty Spaczenia



1. **Nazwa:** Nazwa danej karty.
2. **Stopień aktywacji:** Gdy gracz dobiera kartę Spaczenia, porównuje stopień aktywacji z liczbą posiadanych kart Spaczenia (wliczając w to dobraną właśnie kartę), aby ustalić, czy karta się aktywuje.
3. **Opis fabularny:** Fabularny opis efektów, których doświadcza gracz.
4. **Zdolność:** Efekt, który wpływa na gracza, gdy ta karta leży odkryta (aktywna) na jego obszarze gry.

Aktywacja

Na każdej karcie Spaczenia, w prawym górnym rogu znajduje się **STOPIEŃ AKTYWACJI**. Jeśli dobrana właśnie karta Spaczenia posiada stopień aktywacji wyższy niż łączna liczba kart Spaczenia posiadanych przez gracza (wliczając w to właśnie dobraną kartę), to kartę kładzie się zakrytą i jej zdolność jest ignorowana. Zakryte karty Spaczenia są brane pod uwagę, gdy sprawdzana jest liczba kart Spaczenia posiadanych przez gracza, ale nie wywierają innych efektów.

Jeśli dobrana właśnie karta Spaczenia posiada stopień aktywacji niższy lub równy łącznej liczbie kart Spaczenia posiadanych przez gracza, to karta jest **AKTYWOWANA** i gracz kładzie ją odkrytą w swoim obszarze gry. Zdolność aktywowanej karty Spaczenia należy natychmiast rozpatrzyć. Karta pozostaje aktywna i wszystkie trwałe efekty przez nią wywoływane działają, póki nie zostanie odrzucona albo zakryta.

Im więcej kart Spaczenia gracz zgromadzi, tym bardziej prawdopodobne, że dobierane w przyszłości karty Spaczenia aktywują się. Niektóre karty spaczenia są szkodliwe i powodują kary, a niektóre zapewniają pozytywne zdolności. Najpotężniejsze z tych zdolności znajdują się na kartach Spaczenia o najwyższym stopniu aktywacji.

Przykład: Gracz nieposiadający kart Spaczenia rozpatruje opis na polu Yllen Satari – Świata Staruchy w sektorze

wewnętrzny i musi dobrać dwie karty Spaczenia. Najpierw gracz dobiera pierwszą kartę Spaczenia, która posiada stopień aktywacji „2”. Karta nie jest aktywowana, ponieważ to więcej niż liczba kart Spaczenia posiadanych przez gracza (w tej chwili ma tylko jedną). Gracz kładzie kartę zakrytą na swoim obszarze gry i dobiera drugą kartę Spaczenia. Druga karta również posiada stopień aktywacji „2”. W tej chwili gracz ma już dwie karty Spaczenia (kartę, którą przed chwilą odłożył i kartę, którą właśnie dobrał), tak więc karta się aktywuje i gracz musi rozpatrzyć jej zdolność. Pierwsza karta pozostaje zakryta. Obie karty pozostają na obszarze gry danego gracza i zwiększają jego szanse na aktywowanie kolejnych kart Spaczenia, dobranych w przyszłości.

Próg spaczenia

PRÓG SPACZENIA każdego gracza wynosi sześć, choć niektóre karty i zdolności mogą zmienić tę wartość. Jeśli gracz zgromadzi sześć kart Spaczenia, osiągnie tym samym swój próg spaczenia i zostanie spaczony, co wiąże się z wymianą postaci na nową (patrz „Spaczeni gracze” na stronie 15).

Gracz może próbować odrzucać karty Spaczenia na polu Apothecarium Sepha lub Świątynnego Świata Antian w sektorze środkowym.

Karty Misji

Karty Misji są niezbędne, aby osiągnąć zwycięstwo w grze *Relic: Tajemnica Sektora Antian*. Ukończenie misji zapewnia graczom karty Relikwii i inne przydatne nagrody.



Na każdej karcie Misji podany jest **CEL**, który gracz musi osiągnąć, oraz **NAGRODA**, jaką otrzyma za ukończenie misji. Karta misji, której cel gracz stara się aktualnie zrealizować, leży odkryta obok arkusza jego postaci. Odkryta, nieukończona karta Misji, określana jest jako **AKTYWNA MISJA**.

Ukończenie misji

Kiedy gracz zrealizuje cel wyznaczony przez kartę Misji, natychmiast otrzymuje nagrodę opisaną na karcie. Następnie zakrywa kartę Misji. Zakryte karty Misji, określane są jako **UKOŃCZONE MISJE**. Gracz może **UKOŃCZYĆ** swoją aktywną misję w dowolnym momencie, nawet gdy nie jest aktywnym graczem, jeśli tylko zrealizowany zostaje cel postawiony przez misję.

Jeśli podczas swojej fazy doświadczenia, gracz posiada **trzy** lub więcej ukończonych misji, to może wydać trzy, aby otrzymać kartę Relikwii (patrz „Karty Relikwii” na stronie 18).

Niektóre zdolności kart oraz nagrody, pozwalają graczowi zyskać ukończoną misję, bez konieczności realizowania jej celu. Gdy taka sytuacja ma miejsce, gracz dobiera wierzchnią kartę z talii Misji i kładzie ją zakrytą obok arkusza swojej postaci. Nie otrzymuje żadnych nagród wymienionych na zdobytej w ten sposób karcie Misji.

Dobieranie misji

Każdy gracz rozpoczyna grę z jedną kartą Misji – jest to aktywna misja gracza. Jeśli aktywny gracz nie posiada aktywnej misji, to automatycznie dobiera nową kartę Misji podczas swojej fazy doświadczenia. Za każdym razem, kiedy gracz dobiera kartę Misji, bierze wierzchnią kartę z talii Misji i kładzie ją odkrytą obok swojego arkusza postaci, tak aby każdy gracz ją widział. Gracz nie może posiadać więcej niż jedną aktywną misję naraz. Jeśli gracz posiadający aktywną misję dobierze kartę Misji, musi natychmiast zdecydować, którą z misji zatrzymać jako aktywną, a którą odrzucić.

Karty Relikwii

Karty Relikwii przedstawiają otoczone czcią artefakty oraz niezwykle skuteczną broń i należą do najpotężniejszych przedmiotów w całym Imperium. Gracz musi posiadać przynajmniej jedną kartę Relikwii, aby uzyskać dostęp do sektora wewnętrznego (patrz „Sektor wewnętrzny” na stronie 21).

Gracz zdobywa kartę Relikwii, gdy podczas swojej fazy doświadczenia (patrz „Faza doświadczenia” na stronie 11) wyda trzy karty ukończonych Misji. Gdy gracz zdobywa kartę Relikwii, odkrywa dwie wierzchnie karty z talii Relikwii, wybiera jedną i kładzie na swoim obszarze gry, a drugą odkłada z powrotem do talii Relikwii i tasuje talię. Gracz może posiadać tyle relikwii, na ile pozwala jego limit zasobów. Liczba relikwii z których można korzystać, nie jest ograniczana w żaden dodatkowy sposób.

Karty Uzbrojenia

Karty Uzbrojenia przedstawiają broń, pancerze i ekwipunek, który gracze mogą zdobyć podczas gry. Gracz może zakupić karty Uzbrojenia rozpatrując opis na polu Floty Bojowej Antias w sektorze zewnętrznym.

W celu zakupu karty Uzbrojenia, gracz musi pokryć koszt w żetonach wpływów, podany w lewym górnym rogu karty. Gdy to zrobi, kładzie odkrytą kartę na swoim obszarze gry. Niektóre zdolności umożliwiają graczowi zdobycie kart Uzbrojenia, bez opłacania ich kosztu.

Wszystkie karty Uzbrojenia są zasobami i liczą się przy sprawdzaniu limitu zasobów (patrz „Zasoby i limit zasobów” na stronie 14). Gracz może z nich korzystać wyłącznie wtedy, gdy leżą one na jego obszarze gry.

Broń, pancerz i ekwipunek

Uzbrojenie występujące w grze *Relic: Tajemnica Sektora Antian* opisane jest jedną z trzech cech: **BRÓŃ**, **PANCERZ**, lub **EKWIPUNEK**.

Broń, pancerze i ekwipunek zapewniają graczom przydatne zdolności, modyfikacje i premie. Broń i pancerze mogą być używane wyłącznie podczas walki i nie wpływają na testy umiejętności. Gracz może skorzystać w każdej walce tylko z **jednej** broni i **jednego** pancerza, ograniczenie to nie dotyczy kart ekwipunku.

Opis karty Uzbrojenia



1. **Nazwa:** Nazwa danej karty.
2. **Koszt wpływów:** Liczba żetonów wpływów, które trzeba wydać, aby zakupić kartę.
3. **Typ i cecha:** Pogrubione słowo z lewej strony to **typ** karty. Słowo z prawej strony to **cecha** karty. Cecha (broń, pancerz, lub ekwipunek) decyduje o tym, kiedy można skorzystać z karty.
4. **Zdolność:** Specjalna zdolność, unikatowa dla danej karty.
5. **Symbole żetonów ładunków:** Liczba żetonów ładunków, które należy umieścić na karcie, gdy wchodzi ona do gry (patrz „Ładunki” na stronie 19).

Premie do umiejętności

Na niektórych kartach znajduje się kolorowe koło, oznaczające premię do konkretnego atrybutu, przyznaną podczas wykonywania testu umiejętności (patrz „Testy umiejętności” na stronie 14). Gracz może dodać taką premię do wartości umiejętności, podczas testu umiejętności (te premie **nie wpływają** na wartość walki). Kolor koła wskazuje, jaki atrybut otrzymuje premię: czerwone zapewnia premię do siły, niebieskie premię do woli, a żółte premię do sprytu. Jeśli gracz chce skorzystać z premii, musi to zadeklarować zanim wykona rzut umiejętności.

Poniżej podano przykładowe premie do umiejętności:



Dodaj 2 do wartości umiejętności siła



Dodaj 1 do wartości umiejętności spryt



Dodaj 2 do wartości umiejętności wola

Premie do walki

Premie do walki oznaczone są kolorowym kołem z kolczastą krawędzią. Premie do walki działają podobnie jak premie do umiejętności, z tą różnicą, że wpływają na wartość walki. Kolor koła wskazuje, do którego rodzaju walki zapewniana jest premia: czerwone zapewnia premię do walki na siłę, niebieskie premię do walki na wolę, żółte premię do walki na spryt, a szare premię do walki na dowolny atrybut. Jeśli gracz chce skorzystać z premii, musi to zadeklarować podczas kroku „Przygotowanie do walki”.

Poniżej podano przykładowe premie do walki:



Dodaj 3 do wartości walki na siłę, wolę lub spryt



Dodaj 2 do wartości walki na dowolny atrybut

Ładunki

Na niektórych kartach, w górnej części znajduje się pewna liczba symboli ładunków (⚡). Liczba symboli ładunków na karcie określana jest jako **ZAPAS**

ŁADUNKÓW. Gdy gracz dobiera kartę z symbolami ładunków, kładzie na niej tyle żetonów ładunków, ile wynosi zapas ładunków karty. Gracz może wydawać żetony ładunków, aby korzystać ze specjalnych zdolności opisanych na karcie.



Zdolność opisana na karcie określa, kiedy gracz może wydać żeton ładunku z karty. Gdy wydawany jest żeton ładunku, gracz zdejmuje go z karty i odkłada do puli żetonów ładunków. Po zdjęciu z karty ostatniego żetonu ładunku **karta jest natychmiast odrzucana**.

Niektóre efekty pozwalają graczowi dołożyć żetony ładunków na kartę. Dołożone żetony mogą przekroczyć zapas ładunków karty.

Podczas danej tury, każdy gracz może wydać maksymalnie 1 żeton ładunku z każdej karty.

Przykład: Gracz posiada Karabin igłowy, na którym leżą dwa żetony ładunków. Gracz atakuje wroga i postanawia wydać jeden żeton ładunku podczas kroku „Przygotowanie do walki”, aby skorzystać ze zdolności karty. Podczas tej tury nie będzie mógł wydać drugiego żetonu z tej karty.

Odrzucanie kart

Za każdym razem, kiedy gracz zmuszony jest do odrzucenia jednej ze swoich kart, może wybrać, którą kartę odrzuca, chyba że zaznaczono inaczej. Jeśli gracz nie posiada wymaganych kart, niczego nie odrzuca. Jeśli gracz jest zmuszony do odrzucenia większej liczby kart niż posiada, musi odrzucić wszystkie karty wskazanego rodzaju.

Za każdym razem, kiedy gracz odrzuca kartę, odkłada ją odkrytą na stos kart odrzuconych odpowiedniego rodzaju. Jeśli na karcie leżały jakieś żetony, również są odrzucane.

Gracz może dobrowolnie odrzucać karty jedynie w swojej fazie doświadczenia, chyba że pozwala mu na to specjalna zdolność karty, arkusza postaci lub opis pola. Jeśli gracz posiada jakieś zasoby lub karty Mocy, których nie chce zatrzymać, to może je odrzucić podczas swojej fazy doświadczenia (patrz „Faza doświadczenia” na stronie 10).

Określenia kolejności

Wiele zdolności opisanych na kartach zawiera określenia kolejności: „na początku”, „na koniec” i „podczas”. Na przykład: „Na początku tej walki”, „Na koniec twojej fazy eksploracji”, „Podczas kroku zdobywania zasobów”. Przedziały czasowe dla zdolności, w których użyto tych określeń, wyglądają następująco:

Na początku: Gracz musi rozpatrzyć zdolność z określeniem „na początku”, przed wszystkimi innymi zasadami dotyczącymi tury, fazy lub kroku, do którego odnosi się określenie „na początku”.

Na koniec: Gracz musi rozpatrzyć zdolność z określeniem „na koniec” po wszystkich innych zasadach dotyczących tury, fazy lub kroku, do którego odnosi się określenie „na koniec”.

Podczas: Gracz musi rozpatrzyć zdolność z określeniem „podczas”, w dowolnym momencie (wybranim przez gracza) w turze, fazie lub kroku, do którego odnosi się określenie „podczas”. Takie efekty rozpatrywane są po wszystkich efektach „na początku” i przed wszystkimi efektami „na koniec”, danej tury, fazy, lub kroku.

Jeśli trzeba rozpatrzyć kilka zdolności zawierających takie same określenie kolejności, aktywny gracz wybiera porządek w jakim zostaną rozpatrzone.

Przykład: Aktywny gracz rozstrzyga walkę przeciw dwóm wrogom. Zanim rozpatrzy pierwszy krok walki, zauważa, że obaj wrogowie posiadają zdolności rozpatrywane na początku walki. Natychmiast rozpatruje te zdolności, po jednej naraz, w wybranej przez siebie kolejności.

Zasady dodatkowe

W tej części opisano zasady dodatkowe.

Arkusze scenariuszy

Na każdym arkuszu scenariusza znajdują się zasady i polecenia, które należy zastosować podczas ostatecznej konfrontacji kończącej grę. Dodatkowo z tyłu każdego arkusza znajduje się fabularny opis scenariusza.

Specjalne zasady wprowadzane przez arkusz scenariusza wpływają na wszystkich graczy i mogą w znacznym stopniu zmieniać podstawowe zasady gry. Gracze powinni zapoznać się z tymi zasadami na początku gry i pamiętać o nich w trakcie rozgrywki.

Gdy gracz znajduje się na polu scenariusza na środku planszy i wykonuje swoją fazę działania, to musi rozpatrzyć polecenia opisane w sekcji „Konfrontacja” na arkuszu scenariusza. Polecenia tam zawarte dotyczą jedynie aktywnego gracza, chyba że zaznaczono inaczej. Jeśli więcej niż jeden gracz dotarł do pola scenariusza, to każdy z nich stosuje się do poleceń opisanych w sekcji „Konfrontacja”, podczas własnej fazy działania. Pierwszy gracz, który spełni warunki zwycięstwa opisane w sekcji „Konfrontacja”, wygrywa grę



1. **Nazwa scenariusza:** Nazwa danego scenariusza.
2. **Specjalna zasada:** Specjalna zasada, która wpływa na wszystkich graczy przez całą grę.
3. **Konfrontacja:** Polecenia wyjaśniające graczowi w jaki sposób wygrać grę po dotarciu na pole scenariusza.
4. **Atrybuty wroga:** Na arkuszu scenariusza mogą znajdować się atrybuty oznaczające wrogów.

Kość

W tej części objaśniono dokładniej zasady dotyczące rzutów kością i ich modyfikowania.

Wybuch kości

Gdy gracz lub wróg rzuca kością podczas walki lub testu umiejętności (patrz „Testy umiejętności” na stronie 14), nawet gdy rzuca większą liczbą kości, każda kość na której wypadnie **11**, **WYBUCHA** i gracz **natychmiast rzuca dodatkową kością** za każdy taki wynik. Wyniki dodatkowych rzutów dodaje się do poprzednich. Wybuchy się kumulują i nie ma ograniczenia w liczbie wybuchów, które gracz lub wróg może uzyskać.

*Przykład: Aktywny gracz wykonuje rzut walki i uzyskuje wynik **11**. Natychmiast rzuca dodatkową kością, na której również uzyskuje wynik **11**. Rzuca więc kolejną kością, na której uzyskuje wynik **14**. Gracz dodaje wyniki ze wszystkich trzech kości. Suma wynosi 14 i jest to jego wartość walki.*

Dodatkowa kość

Jeśli jakaś zdolność pozwala graczowi rzucać dodatkową kością, to musi on rzucić wszystkimi kośćmi jednocześnie. Po tym jak gracz rzucił kośćmi, nie może już skorzystać z żadnych zdolności pozwalających mu rzucić dodatkową kością. Wyjątkiem od tej zasady jest wybuch kości (patrz wyżej).

Jeśli gracz rzuca podczas walki więcej niż jedną kością, to tylko kości o wyniku **11** wybuchają. Oznacza to, że połączenie **12** i **13**, nie powoduje wybuchu. Może jednak nastąpić wybuch wielu kości, jeśli na więcej niż jednej wypadło **11**.

Modyfikowanie kości

Za każdym razem, kiedy gracz korzysta z umiejętności pozwalającej mu zmodyfikować wynik rzutu, dodaje lub odejmuje odpowiedni modyfikator od wyniku rzutu. Jedynie wynik rzutu przed modyfikacją może spowodować wybuch kości i aktywować specjalne zdolności.

Ponowny rzut kością

Za każdym razem, kiedy gracz ponawia rzut kością, poprzedni wynik jest ignorowany. Tylko ostateczny wynik rzutu jest brany pod uwagę i tylko on może spowodować wybuch kości. Jeśli gracz dysponuje kilkoma efektami pozwalającymi ponowić rzut, to może kilkakrotnie ponawiać ten sam rzut.

Brak kart lub żetonów

Jeśli w jakiejś talii skończą się karty, należy potasować wszystkie karty z odpowiedniego stosu kart odrzuconych i stworzyć z nich nową talię. Jeśli w jakiejś talii skończą się karty i nie ma żadnych odrzuconych kart tego rodzaju, to dobieranie kart tego rodzaju jest tymczasowo niemożliwe.

Pula ładunków, wpływów i żetonów postaci jest nieograniczona. Jeśli którakolwiek pula żetonów się wyczerpie, gracze mogą zastąpić je dowolnymi znacznikami, na przykład monetami.

Ruch pomiędzy sektorami

W tej części opisano sposoby umożliwiające graczom przedostanie się z jednego sektora planszy do drugiego.

Ruch do sektora środkowego

W narożnikach sektora zewnętrznego znajdują się trzy pola (Wysłannik Szarych Rycerzy, Flota Bojowa Antias, Sanktuarium św. Antiasa) umożliwiające graczowi przejście do sektora środkowego. W tym celu gracz musi rozpatrzyć opis na danym polu. Pola te pozwalają graczowi, po opłaceniu kosztu, przesunąć popiersie swojej postaci na odpowiednie pole sektora środkowego.

Po przejściu w ten sposób do sektora środkowego, faza działania aktywnego gracza natychmiast się kończy. Nie rozpatruje on żadnych kart ani opisów pola, na które się przesunął.

Ramki modyfikujące ruch

Na dwóch polach planszy (Kosmiczny Wrak i Strażnik Szczeliny) znajdują się specjalne miejsca, określane jako **RAMKI MODYFIKUJĄCE RUCH**. Za każdym razem, kiedy gracz rozpoczyna swoją fazę ruchu na polu z ramką modyfikującą ruch albo podczas swojej fazy ruchu wkracza na pole z ramką modyfikującą ruch, natychmiast rozpatruje jej opis. Po rozpatrzeniu ramki modyfikującej ruch, gracz kontynuuje normalnie swoją fazę ruchu.



Kiedy gracz przechodzi z jednego sektora do drugiego, to podczas wkraczania do nowego sektora może zmienić kierunek swojego ruchu.

Nadciągający konflikt

Fani gry *Talisman: Magia i Miecz* zauważyli zapewne, że w grze *Relic: Tajemnica Sektora Antian* gracze nie mogą bezpośrednio atakować się nawzajem. To istotne, ponieważ wszyscy gracze służą i chronią Imperium Ludzkości.

Mimo to gra *Relic: Tajemnica Sektora Antian* nie jest grą kooperacyjną i gracze mogą oddziaływać na siebie poprzez karty Zagrożenia, karty Misji, arkusze scenariuszy i zdolności postaci. Osoby zainteresowane bardziej bezpośrednią konfrontacją zapewniamy, że planujemy ją wprowadzić w przyszłości. Wraz z dodatkami chcemy zapewnić więcej intensywnych i ekscytujących wrażeń z rozgrywki gracz kontra gracz.

Przykład: Gracz rozpoczyna swoją fazę ruchu w Nawiedzonej Gromadzie Gwiazd. Wyrzuca na kości i decyduje ruszać się przeciwnie do ruchu wskazówek zegara. Za pierwszy punkt ruchu przesuwają się na pole Kosmicznego Wraku. Rozpatruje ramkę modyfikującą ruch z tego pola, która pozwala mu wydać kolejny punkt ruchu, aby przesunąć się na pole Portalu Pajęczego Traktu. Gracz postanawia zmienić kierunek ruchu na zgodny z ruchem wskazówek zegara i za trzeci punkt ruchu przesuwają się na pole Przedgórza Liliath.

Gracz może rozpatrzyć ramkę modyfikującą ruch ze swojego pola, również na początku swojej fazy ruchu.

Sektor wewnętrzny

Aby dostać się do sektora wewnętrznego, gracz musi posiadać relikwię i wykonać ruch z pola Strażnika Szczeliny.



Po wejściu do sektora wewnętrznego gracz nie rzuca już kością aby się ruszyć i nie może wydawać punktów ruchu.

Kierunek ruchu

Zamiast tego gracz w swojej fazie ruchu przesuwają się o jedno pole, w kierunku wyznaczonym przez strzałkę, znajdującą się na jego aktualnym polu. W sektorze wewnętrznym gracz nie może korzystać z efektów i specjalnych zdolności modyfikujących jego ruch.

Po wejściu do sektora wewnętrznego gracz nie może wrócić do poprzednich sektorów (chyba że zostanie pokonany lub spaczony).

Będąc w sektorze wewnętrznym gracz musi w swojej fazie ruchu przesunąć się o jedno pole do przodu i podczas swojej fazy działania zawsze musi rozpatrzyć opis na swoim polu. W sektorze wewnętrznym gracz nie może dobierać ani rozpatrywać kart Zagrożenia. Kiedy gracz dotrze do pola scenariusza na środku planszy, nie może się już ruszać. Dopóki gracz pozostaje na polu scenariusza, w każdej fazie działania musi rozpatrzyć polecenia opisane w sekcji „Konfrontacja” na arkuszu scenariusza.

Szczelina w Osnowie

Gdy gracz wejdzie na pole Szczeliny w Osnowie (pierwsze pole sektora wewnętrznego), jego faza ruchu natychmiast się kończy.

Podczas fazy działania, opis na polu Szczeliny w Osnowie zmusza gracza, aby poruszył się do przodu o jedno pole, plus jedno dodatkowe pole za każdy spełniony warunek wymieniony w opisie. Gracz nie rozpatruje opisów pól przez które przechodzi, ale musi natychmiast rozpatrzyć opis pola, na którym zakończył ruch.

Przykład: Gracz rozpoczyna fazę działania na polu Szczeliny w Osnowie. Przesuwają się o jedno pole, plus jedno dodatkowe pole, ponieważ jego postać ma 9 poziom, oraz kolejne dodatkowe pole, ponieważ postanawia natychmiast odrzucić 8 żetonów wpływów. Przesuwają się więc o trzy pola i zatrzymuje na polu Demonicznego Świata Braxas. Następnie gracz rozpatruje opis pola Demonicznego Świata Braxas, ignorując wszystkie pozostałe pola, przez które przechodził.

Dodatkowe wyjaśnienia

Indeks

W tej części opisano zasady dotyczące szczególnych przypadków, które mogą wystąpić podczas gry.

Złota zasada

Za każdym razem, gdy specjalna zdolność lub opis pola mówi co innego niż zasady podstawowe, specjalna zdolność lub opis pola posiada pierwszeństwo.

Nie można

Za każdym razem, gdy specjalna zdolność lub opis pola mówi, że gracz „nie może” skorzystać z karty, akcji, lub zdolności, to gracz nie jest w stanie tego zrobić. Innymi słowy, jeśli jakaś zdolność zabrania użycia kart, akcji lub zdolności, to posiada ona pierwszeństwo ponad wszystkimi innymi kartami, zdolnościami i efektami.

Przykład: Karta Spaczenia „Krwawy szal” mówi, że gracz nie może unikać wrogów. Tak więc Zabójczyni Callidus nie może unikać żadnych wrogów, mimo że jej specjalna zdolność normalnie jej na to pozwala.

Specjalny ruch

Jeśli gracz rozpatruje kartę zapewniającą mu specjalny ruch podczas jego fazy ruchu, to może skorzystać z tego specjalnego ruchu, nawet jeśli karta zostaje odrzucona podczas tej tury. Jeśli gracz traci turę, może skorzystać ze specjalnego ruchu w swojej najbliższej fazie ruchu.

W celu przypomnienia o możliwości specjalnego ruchu, gracz może położyć swój żeton gracza pod popiersiem swojej postaci. Jeśli tego typu przypomnienie wchodzi w konflikt z zasadami gry, to zasady gry mają pierwszeństwo.

Jeśli jakaś zdolność przesuwająca gracza na inne pole (np. opis na polu Portalu Pajęczego Traktu), to nie przechodzi on przez żadne inne pola, lecz przenosi się bezpośrednio na pole docelowe.

Podejmowanie decyzji

Jeśli efekt uzależniony jest od jakiegoś warunku i jest więcej niż jedna opcja spełniająca ten warunek, to aktywny gracz decyduje, która opcja jest brana pod uwagę, albo w jakiej kolejności je uwzględnić.

Najniższy i najwyższy atrybut

Jeśli jakiś efekt odnosi się do najwyższego albo najniższego atrybutu gracza, a gracz posiada dwa lub więcej atrybutów o tej samej wartości, to wybiera, który z atrybutów jest brany pod uwagę.

Zdolności opcjonalne

Zdolności posiadające w opisie zwrot „możesz”, są opcjonalne – gracz decyduje, czy korzysta ze zdolności. Wszystkie inne zdolności kart i postaci są obowiązkowe i gracz musi się do nich zastosować, jeśli jest w stanie.

Arkusze scenariuszy.....	20
Atrybuty.....	6
Broń, pancerz i ekwipunek.....	18
Dodatkowa kość	20
Faza doświadczenia.....	11
Faza działania.....	10
Faza eksploracji.....	8
Faza ruchu	8
Karty Misji.....	17
Karty Mocy.....	16
Karty Relikwii	18
Karty Spaczenia	16
Karty Uzbrojenia	18
Limit mocy.....	16
Limit zasobów.....	14
Ładunki.....	19
Modyfikowanie kości	20
Obszary, sektory, oraz pola.....	6
Opis arkusza scenariusza.....	20
Opis karty Mocy	16
Opis karty Uzbrojenia	18
Opis karty Zagrożenia	9
Opis planszy	6
Opis pola.....	11
Opis postaci.....	7
Początkowe rozłożenie elementów gry.....	5
Pokonani gracze.....	15
Ponowny rzut kością.....	20
Postacie	6-7
Premie do walki.....	19
Próg spaczenia	17
Przygotowanie do gry	4
Ramki modyfikujące ruch.....	21
Rozgrywka.....	8-11
Ruch pomiędzy sektorami.....	21
Sektor wewnętrzny	21
Spaczeni gracze.....	15
Szybkie przypomnienie	24
Testy umiejętności.....	14
Ukończenie misji.....	17
Uniki.....	14
Utrata tury	14
Walka.....	12
Walka na arkuszu scenariusza	12
Wpływy	14
Wybuch kości.....	20
Wyeliminowani gracze.....	15
Zdolności opcjonalne	22
Zwycięstwo.....	11
Zyskiwanie poziomów	14
Życie	6

Opracowanie FFG

Projekt gry: John Goodenough

Na podstawie gry Talisman, zaprojektowanej przez: Roberta Harrisa

Opracowanie gry: Jason Walden, Adam Sadler i Corey Konieczka

Producenci: Jason Walden i Christopher Hosch

Opisy techniczne: Adam Baker i Brendan Weiskotten

Redakcja i korekta: Matt Mehlhoff

Plansza: Ben Zweifel

Okładka: Mathias Kollros i Ben Zweifel

Pozostałe ilustracje: Even Mehl Amundsen, Jacob Atienza, Ryan Barger, Dimitri Bielak, Black Volta Studios, John Blanche, Alberto Bontempi, Matt Bradbury, Christopher Burdett, Jon Cave, Anna Christenson, Victor Corbella, Kev Crossley, Daarken, Simon Eckert, Wayne England, Zach Graves, David Griffith, Illich Henriquez, Imaginary FS Pte Ltd, Nikolaus Ingeneri, Taylor Ingvarsson, Tomasz Jedruszek, Jason Juta, Igor Kieryluk, Mathias Kollros, Yap Kun Rong, Clint Langley, Ignacio Bazan Lazcano, Henning Ludvigsen, Ameen Naksewee, Oleg Le\$hiY Shekhovtsov, Mark W. Smith, Nikolay Stoyanov, Jon Sullivan, Matias Tapia, Liu Yang,

Projekt figurek: Nikolaus Ingeneri

Opisy fabularne: Daniel Lovat Clark, Tim Huckelbery, oraz Christian T. Petersen

Opracowanie graficzne: WiL Springer, Taylor Ingvarsson, Dallas Mehlhoff, oraz Michael Silsby

Koordynator licencji i opracowania: Deb Beck

Główny kierownik artystyczny: Andrew Navaro

Kierownictwo prac nad oprawą graficzną: Mike Linnemann i Zoë Robinson

Kierownik produkcji: Eric Knight

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Rafał Kalota

Wersja polska: Galakta

Testerzy: Dan Ahlm, Jaffer Batica, Chris Beck, Greta Berg, Pedar Brown, Thomas Brown, Ed Browne, Cliff Christiansen, Marcin „Nemomon“ Chrostowski, Lachlan „Raith“ Conley, Sean Connor, Frank Mark Darden, Ronald De Valk, Jordan Dixon, Dan Engskov, Andrew Fischer, Chris Gorton, David Hansen, James Hata, Tim Huckelbery, Keesjan Kleef, James Kniffen, Kalar Komarec, Rob Kouba, Chris Lancaster, Jay Little, Mack Martin, Antonio Martinez, Pim Mauve, Mark McLaughlin, Steve Miller, Rick Nauertz, Jon New, Jeff Phillips, Scott Philips, Stephen Pitson, Matt Ryan, David Richardson, Brady Sadler, John Sanderson, Micheal Schmeackle, Lawrence Simmons, Joshua Sleeper, WiL Springer, Sam Steward, Bill Stivers II, Richard Tatge, Thorin Tatge, James Trainor, Brad Twaddell, Terry Unger, Jan-Cees Voogd, Joris Voogd, Ross Watson, Colin Webster, Aric Wieder, Barac Wiley, David Wilford, Benn Williams, Lynell Williams, Rebecca Williams, Kevin Wilson, Nik Wilson, Katin Yang oraz Jamie Zephyr

Opracowanie Games Workshop

Menedżer licencji: Graeme Nicoll i Owen Rees

Dyrektor licencji: Jon Gillard

Dyrektor praw, licencji, oraz projektów strategicznych: Andy Jones

Dyrektor własności intelektualnej: Alan Merrett

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

Relic © Copyright Games Workshop Limited 2013. Relic, logo Relic, logo Talisman, GW, Games Workshop, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, 40,000, logo dwugłowego orła „Aquila” oraz wszystkie powiązane z nimi loga, ilustracje, grafiki, nazwy, istoty, rasy, pojazdy, miejsca, bronie, postacie i ich podobizny są ® oraz ™ i/lub © Games Workshop Limited, w różny sposób zarejestrowane w poszczególnych krajach i zostały wykorzystane na podstawie licencji. Ta edycja została wydana na licencji udzielonej Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Supply jest ™ 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 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.



Szybkie przypomnienie

Przebieg tury

Podczas każdej tury aktywny gracz wykonuje cztery fazy w podanej kolejności (patrz „Rozgrywka” na stronie 8):

1. **Faza ruchu:** Gracz rzuca jedną kością i przesuwa na planszy popiersie swojej postaci zgodnie albo odwrotnie do ruchu wskazówek zegara, dokładnie o tyle pól ile wypadło na kości.
2. **Faza eksploracji:** Gracz dobiera karty Zagrożenia zgodnie z symbolami zagrożenia na swoim polu. Następnie kładzie każdą z dobranych kart na swoim polu.
3. **Faza działania:** Gracz rozpatruje karty Zagrożenia na swoim polu. Jeśli na jego polu nie ma kart Zagrożenia, zamiast tego rozpatruje opis na swoim polu.
4. **Faza doświadczenia:** Gracz może wydać trofea, aby zyskać poziomy, wydać ukończone misje, aby otrzymać relikwie oraz dobrać kartę Misji, jeśli aktualnie nie posiada żadnej aktywnej misji. Dodatkowo, musi odrzucić nadmiarowe karty, jeśli przekroczył swój limit mocy, lub limit zasobów.

Rozpatrywanie kart Zagrożenia

Jeśli podczas fazy działania, na polu aktywnego gracza leżą karty Zagrożenia, to rozpatruje je on w podanej kolejności:

1. Rozpatrywanie wydarzeń
2. Walka z wrogami
3. Rozpatrywanie spotkań
4. Zdobywanie zasobów

Walka

Walki są rozstrzygane zgodnie z poniższym schematem (patrz „Walka” na stronie 12):

1. Ustalenie rodzaju walki
2. Przygotowanie do walki
3. Rzut kością walki (wróg)
4. Rzut kością walki (aktywny gracz)
5. Ustalenie wartości walki
6. Ustalenie wyniku walki
7. Konsekwencje

Pokonani gracze

Jeśli wartość życia gracza spadnie do zera, odrzuca on wszystkie swoje karty Mocy, trofea oraz żetony wpływów. Następnie, gracz ustawia swoje życie na wartość początkową i przestawia popiersie swojej postaci na pole Sanktuarium św. Antiasa (patrz strona 15).

Spaczeni gracze

Jeśli liczba kart Spaczenia posiadanych przez gracza równa jest jego progowi spaczenia (zazwyczaj sześć), odrzuca on wszystkie swoje karty Mocy, karty Spaczenia, trofea, oraz żetony wpływów.

Następnie gracz usuwa z planszy popiersie swojej postaci i otrzymuje nowy, losowy arkusz postaci. Na koniec ustawia swoje życie, poziom i atrybuty na wartości początkowe i umieszcza popiersie swojej postaci na planszy, na polu początkowym (patrz strona 15).

Symbole nagród za zyskanie poziomu



Zyskujesz
1 punkt sprytu.



Zyskujesz
1 punkt woli.



Zyskujesz
1 punkt siły.



Otrzymujesz
specjalną nagrodę
opisaną na arkuszu
postaci.



Zyskujesz 1 punkt
wybranego atrybutu
(siła, wola lub spryt).



Zyskujesz
1 punkt życia.



Zyskujesz
2 żetony wpływów.



Dobierz
1 kartę Mocy.



Zyskujesz
1 ukończoną misję.