

AEON'S END

WIECZNA WOJNA



TWÓRCY

Autor gry
Kevin Riley

Rozwój gry
Nick Little,
Travis R. Chance,
i Jenny Iglesias

Ilustracje
Gong Studios

Zarządzanie
projektem
Travis R. Chance

Edytor
Daniel Solis,
Scott Hartman,
i Stephanie
Gustafsson

Redaktor
Rachael Mortimer

Skład wersji
polskiej
Maciej Mutwil

Wersja polska:
Zespół Portal
Games

Testerzy: Brian "Big Mac" McCarthy, Richard Johnson, Lucy Pei, Marc Michaud, Jonas Vanschooren, Eden Hansen, Coleman Ellis, Joshua Coffey, Melody Coffey, Travis Nixon, Abel Kim, Phil Hanna, Kevin and Tonya John, Cameron Pluim, Scott Bowen, Evan M. Champie, Teddy Brewer, Anne, Brick, and Brian Busha, Patrick Jost, Alec Nelson, Richard Truong, Brendan Little, Just Bruce, H. Benjamin Hansen, Tyson B. Cram, Kevin Barnes, Matt & Sara Simpson, Josh Davis, Jason McReynolds, Brian Chan, Jerry Buhle, Trish Buhle, Charles Schreier, Jacob Black, David Colmenares, CJ Smith, Yizhu Gu, Austin Matthews, Christian Tjandraatmadja, Stelios Despotakis, Daniel Ron, Misha Lavrov, Dan Clothiaux, David Andrews, David Matten, Ian D., Federico "Kentervin" Luison



© 2019 Indie Boards & Cards. Wszystkie prawa zastrzeżone
© 2019 Portal Games Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone
ul. św. Urbana 15, 44-100 Gliwice
portal@portalgames.pl



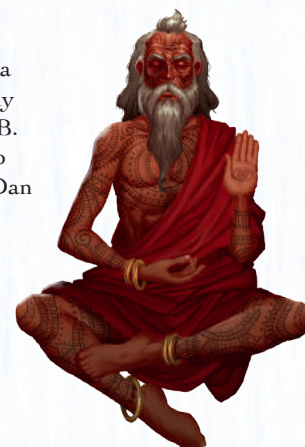
www.portalgames.pl



[/wydawnictwoportal](https://www.facebook.com/wydawnictwoportal)



[Portal Games PL](https://www.youtube.com/PortalGamesPL)



*Gravehold jest ostatnim bastionem Świata-Który-Był.
W miarę nasilania się ataków stworzeń znanych jedynie jako Bezimienni,
z samej Otcztani przybywa garstka dziwnych ocalałych.
Czas pokaże, czy uratują Gravehold, czy też doprowadzą do jego upadku?*

CEL GRY

Aeon's End: Wieczna Wojna to kooperacyjna gra karciana, oparta o mechanikę budowania talii, w której karty na żadnym etapie nie są tasowane. Celem graczy jest pokonanie Nemezis, zanim zniszczy ono Gravehold, lub zanim broniący go Magowie Bram padną z wyczerpania. Podczas każdej rundy, gracze i Nemezis rozgrywają swoje tury w losowej kolejności. Podczas ich trwania, gracze mogą aktywować zaklęcia, pozyskiwać klejnoty, artefakty oraz zaklęcia z rynku zasobów, manipulować swoimi Bramami i używać unikalnych zdolności. Każde z czterech Nemezis dołączonych do gry, charakteryzuje się odmiennymi akcjami, jakie podejmuje w trakcie swojej tury i wymaga od graczy wypracowania innej strategii, aby je pokonać.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

Niniejszy rozdział zawiera opis komponentów gry oraz przedstawia słowa kluczowe, używane w odniesieniu do nich. Polecamy zapoznać się z poniższymi informacjami przed przeczytaniem zasad rozgrywki.



30 żetonów Życia o wartości 1
15 żetonów Życia
o wartości 5 (służących do
oznaczania życia graczy oraz
Popleczników)



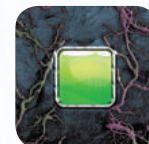
24 żetony Ładunków
(służące do oznaczania
poziomu naładowania
zdolności Magów)



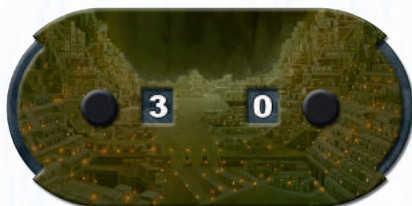
8 żetonów Trofeów
(używanych
podczas rozgrywki
z Maginią Quilius)



10 żetonów Mocy
(używanych na niektórych
kartach Nemezis do odliczania
tur pozostałych do rozpatrzenia
efektu karty)



15 żetonów Nemezis
(używanych podczas
rozgrywki przeciwko
niektóremu Nemezis)



2 wskaźniki
(wskaźnik żywotności Gravehold oraz wskaźnik życia Nemezis)



6 żetonów kolejności (umieszczanych na arkuszach
Magów, w celu śledzenia kolejności tur na podstawie
wylosowanych kart tur)



86 kart Klejnotów



88 kart Zaklęć



30 kart Artefaktów



27 kart Modyfikatorów (używanych do losowego wyboru kart używanych podczas rozgrywki)

Karty Graczy - Klejnoty, Zaklęcia i Artefakty (używane przez graczy do ulepszania swoich talii)



6 kart STOP



4 karty pomocy (zawierające krótki opis wszystkich faz tury)



8 arkuszy Magów (zawierających najważniejsze dla graczy informacje)



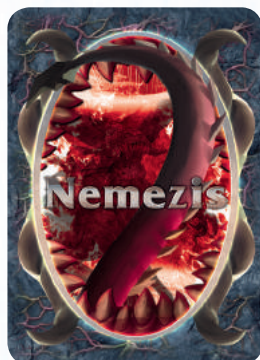
16 Bram (służących graczom do aktywacji Zaklęć)



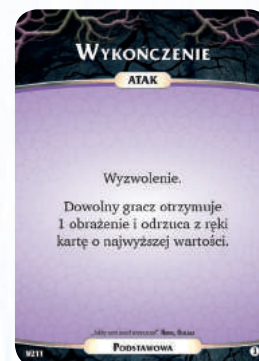
8 Bram Runicznych (używanych podczas rozgrywki z Maginią Dezmodia)



13 kart tur (służących do ustalenia kolejności tur podczas trwania rozgrywki)



4 arkusze Nemezis (opisujące specjalne zasady każdego z Nemezis)



70 kart Nemezis (używanych przez Nemezis do walki z graczami i Gravehold)

OPIS KOMPONENTÓW

ARKUSZE MAGÓW

- 1 **Imię Maga Bram:** Początkowa konfiguracja twoich Bram.
- 2 **Ułożenie Bram:** Początkowa konfiguracja twoich Bram. Nie wszyscy gracze posiadają tyle samo dostępnych Bram.
- 3 **Początkowa Ręka:** Pięć kart, które masz na ręce na początku gry.
- 4 **Początkowa Talia:** Pięć kart wraz z kolejnością, w jakiej mają się znaleźć w twojej początkowej talii. Karta wymieniona, jako pierwsza od lewej ma się znaleźć na wierzchu talii.
- 5 **Numer Gracza:** Umieść tutaj swój żeton kolejności. Żeton kolejności jest używany wspólnie z talią tur do określania kolejności w rundzie.
- 6 **Życie:** Umieść tutaj swoje żetony życia.
- 7 **Zdolność:** Każdy Mag Bram posiada swoją unikalną zdolność. Arkusz Maga wyjaśnia, kiedy dana zdolność może zostać aktywowana oraz opisuje efekt jej działania. Podstawowym warunkiem jej aktywacji jest zapełnienie żetonami Ładunku wszystkich pól poniżej zdolności. Zdolności mogą być użyte w tej samej turze, w której zdobyto ostatni Ładunek, o ile ich efekt ma zastosowanie. Po użyciu zdolności, należy odrzucić wszystkie żetony Ładunku.
- 8 **Talia Gracza:** Połóż tutaj swoją zakrytą talię.
- 9 **Karty Odrzucone:** Tutaj umieść swój odkryty stos kart odrzuconych.
- 10 **Historia Maga Bram:** Nie wpływa na rozgrywkę. Dostarcza kolejną porcję wiedzy ze świata *Aeon's End: Wieczna Wojna*.



Awers

Rewers

BRAMY

Bramy są dwustronne i służą do przygotowywania i aktywowania Zaklęć. Zaklęcie może zostać przygotowane podczas tury gracza, poprzez zagranie karty Zaklęcia z ręki na otwartą Bramę. W następnej turze, gracz może aktywować przygotowane Zaklęcie, poprzez odrzucenie jego karty.

- 1 **Otwarta/Zamknięta:** Awers pokazuje, że Brama jest otwarta. Rewers reprezentuje zamkniętą Bramę.
- 2 **Numer Bramy:** Używany do wskazania miejsca powyżej arkusza Maga, w którym Brama powinna być umieszczona podczas przygotowania rozgrywki.
- 3 **Koszt Otwarcia:** Wymagana ilość eteru (⚡), do otwarcia Bramy. Gdy Brama zostaje otwarta, należy odwrócić ją na drugą stronę. Brama pozostaje otwarta do końca gry.
- 4 **Koszt Wzmocnienia:** Wymagana wartość eteru (⚡), aby wzmocnić Bramę. Gdy Brama zostaje wzmocniona, należy obrócić Bramę o 90° zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zaklęcia mogą zostać przygotowane na zamkniętej Bramie tylko, jeśli podczas swojej tury gracz wzmocni tę Bramę. *Bramy można otwierać i wzmocniać w dowolnej kolejności. Przykładowo, możesz wzmocnić Bramę III przed Bramą II albo otworzyć Bramę IV przed otwarciem Bramy II lub III.*
- 5 **Efekt Otwarcia:** Niektóre Bramy po otwarciu dodają efekty do aktywowanych Zaklęć.



Otwarta Brama (awers)



Zamknięta Brama (rewers)

Przyleganie Bram

Niektóre efekty Zaklęć mówią o przylegających Bramach. Bramy zawsze przylegają do jednej lub dwóch Bram, znajdujących się w ich bezpośrednim sąsiedztwie.

Na przykład, Brama I przylega do II. Brama II przylega do I oraz III.

KARTY GRACZY

Gracze tworzą swoje talie przy użyciu rozmaitych kart umożliwiających pokonanie Nemezis. Każdy gracz rozpoczyna grę z unikatowym zestawem kart w talii oraz na ręce. W czasie gry gracz dobiera karty ze swojej talii oraz pozyskuje nowe karty z rynku zasobów, wydając eter (♠).

1 Nazwa Karty

2 Typ: Występują trzy typy kart: Klejnoty, Artefakty oraz Zaklęcia.

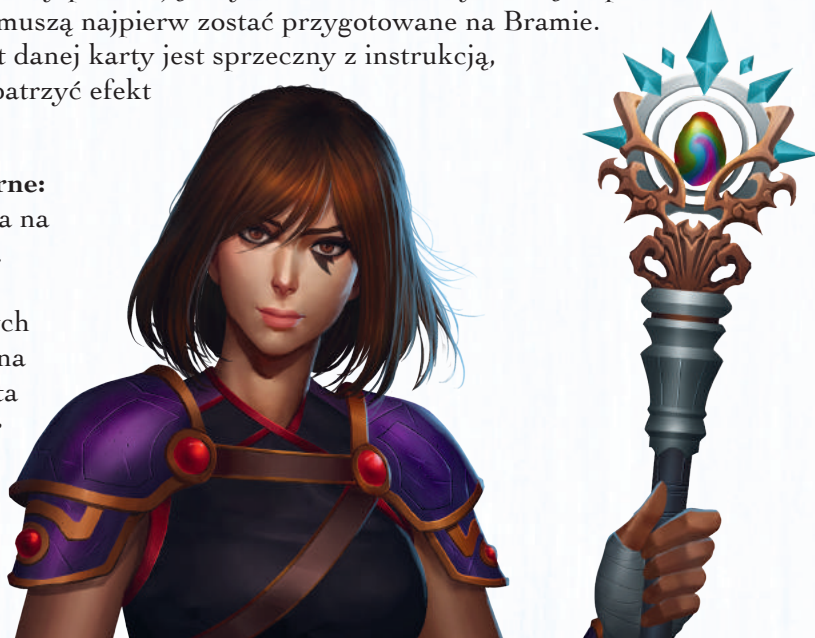
- **Klejnoty** są zagrywane, aby pozyskać eter (♠), główną walutę w grze. W zamian za eter, gracze mogą kupować więcej kart, pozyskiwać Ładunki potrzebne do użycia zdolności specjalnej oraz wzmacniać Bramy. (Bramy są przekaźnikami, przez które Magowie aktywują swoje zaklęcia).
- **Artefakty** posiadają różne przydatne efekty natychmiastowe.
- **Zaklęcia** stanowią główny sposób na zadawanie obrażeń Nemezis i ich Poplecznikom. Zaklęcia muszą zostać przygotowane na Bramie (tzn. karta Zaklęcia musi zostać umieszczona na Bramie, powyżej twojego arkusza Maga) zanim zostaną aktywowane.

3 Koszt: Ilość eteru (♠) potrzebna do pozyskania tej karty.

4 Efekt: Efekt, który należy rozpatrzyć po zagraniu tej karty. Klejnoty i Artefakty posiadają natychmiastowe efekty. Zaklęcia przed aktywacją muszą najpierw zostać przygotowane na Bramie. Jeżeli efekt danej karty jest sprzeczny z instrukcją, należy rozpatrzyć efekt tej karty.

5 Tło fabularne:

Nie wpływa na rozgrywkę. Dostarcza dodatkowych informacji na temat świata *Aeon's End: Wieczna Wojna*.



MODYFIKATORY

- 6 Każdy rodzaj karty gracza posiada swój odpowiednik z szarą ramką. Karty o szarych ramkach są używane podczas przygotowania rozgrywki, aby losowo wybrać Klejnoty, Zaklęcia i Artefakty, które znajdują się w stosach zasobów. Modyfikatory nie są używane w czasie gry. Więcej informacji dotyczących przygotowania rozgrywki znajdziesz na str. 11.



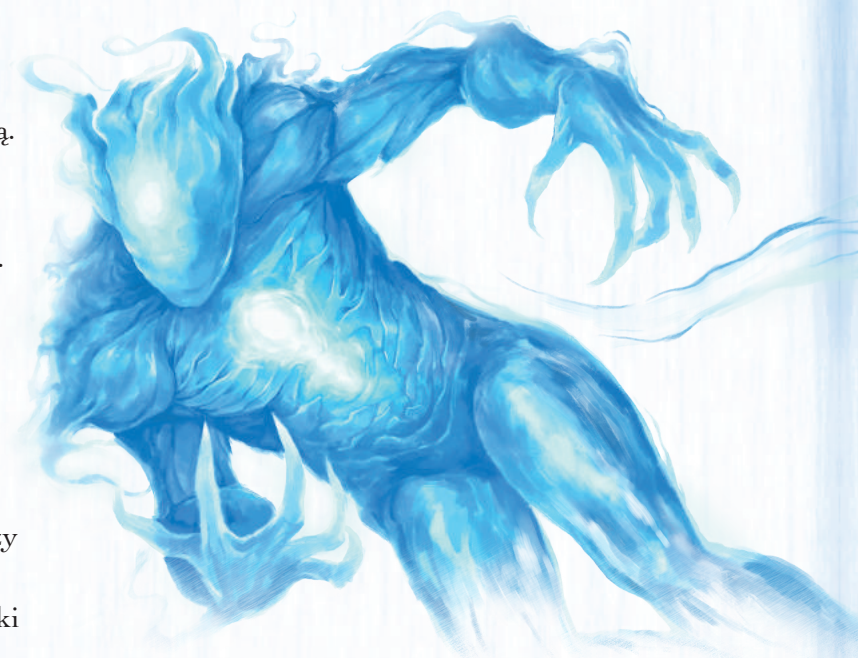
Karta Gracza



Modyfikator

ARKUSZ NEMEZIS

- 1 **Nazwa Nemezis**
- 2 **Życie:** Początkowa wartość życia Nemezis. Gracze zaznaczają wartość życia Nemezis na jego wskaźniku życia. Jeżeli wartość życia Nemezis spadnie do 0, gracze zwyciężają.
- 3 **Wyzwolenie:** Efekt występujący podczas rozpatrywania słowa kluczowego „Wyzwolenie”. Każde Nemezis posiada unikalną zdolność Wyzwolenia.
- 4 **Dodatkowe zasady:** Dodatkowy zestaw zasad dotyczący wyłącznie tego Nemezis.
- 5 **Trudniejszy Wariant:** Opcjonalna zasada używana do zwiększenia poziomu trudności. Więcej informacji dotyczących modyfikacji poziomu trudności znajdziesz na str 20.
- 6 **Poziom Trudności:** Wskazuje jak trudne do pokonania jest to Nemezis, w porównaniu do innych. Poziom trudności waha się od 1 (najłatwiejszy) do 10 (najtrudniejszy).
- 7 **Historia Nemezis:** Nie wpływa na rozgrywkę. Dostarcza kolejną porcję wiedzy ze świata *Aeon's End: Wieczna Wojna*.
- 8 **Przygotowanie:** Dodatkowe informacje konieczne do przygotowania rozgrywki przeciwko temu Nemezis.



1 MEGIERA BRAM

2 70

3 WYZWOLENIE
Megiera Bram otrzymuje jeden żeton Nemezis.

5 TRUDNIEJSZY WARIANT
ZASADY: Gdy Megiera Bram przyspiesza czas, traci trzy żetony Nemezis zamiast czterech.

4 DODATKOWE ZASADY
◦ Na koniec tury Nemezis, jeżeli Megiera Bram ma pięć lub więcej żetonów Nemezis i w stosie odrzuconych kart tur znajduje się dokładnie jedna karta tury Nemezis, Megiera Bram przyspiesza przepływ czasu: wstawi kartę tury nemezis w talię tur. Megiera Bram traci cztery żetony Nemezis.

Awers

6 7

PRZYGOTOWANIE GRY
◦ Megiera Bram otrzymuje jeden żeton Nemezis

8

7

„Yan Magda mówi: w otchłani widziałam nędzne oblicze nieskończoności. Wasi ludzie nazywają to „Megiera Bram”.

Nieskończoność to jej domena, do naginania, do łamania.

«Czas jest niczym woda» mawia Brima. «Płynie przez nas, wokół nas. Nasze życie to jedynie kropelki krwi w wielkim przepływie czasu».

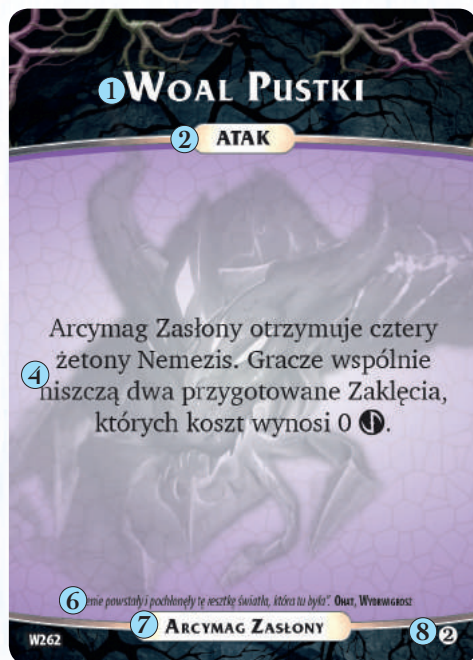
W ciągu mojego krótkiego życia widziałam złowroge efekty czasu. Nasza przyszłość i przeszłość są jedynie czerwoną plamą na jego pasczy.

„Koniec jest wypisany w prochach swojego początku” filozoficznie zauważa Phaedraxa.

Gdy wgupiam się w słabe światło miasta, medytując nad mądrością tych wielkich kobiet, dzwon odzywa się raz jeszcze. Czuję spalone powietrze bramy, jej ciepło na mojej twarzy. Nadchodzi kolejna bitwa, która może być naszą ostatnią”.

INDIRA, UCIEKŁA MAGE BRAM

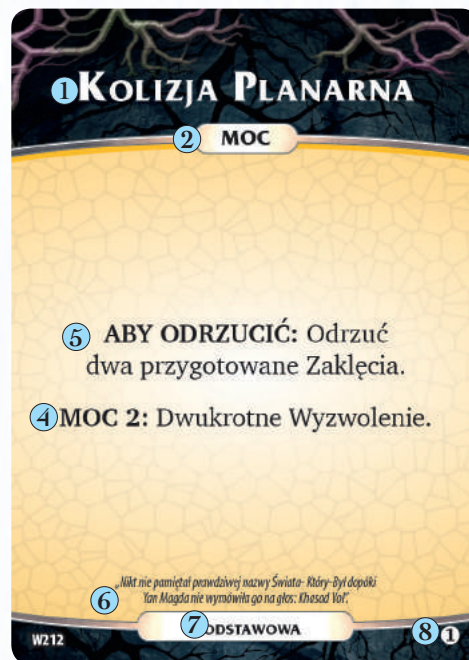
Rewers



Karta Ataku



Karta Poplecznika



Karta Mocy

KARTY NEMEZIS

Talia Nemezis składa się z kart Ataku, Popleczników oraz Mocy, których Nemezis używają przeciwko graczom i Gravehold. Na początku każdej rozgrywki należy utworzyć talię Nemezis, używając podstawowych kart, które mogą się składać na talię każdego Nemezis, oraz kilku kart unikalnych dla danego Nemezis. Gracze mogą walczyć wielokrotnie z tym samym Nemezis, które jednak za każdym razem będzie atakować w nieco inny sposób.

1 Nazwa Karty

2 Typ: Występują trzy typy kart Nemezis, są to karty: Ataku, Popleczników oraz Mocy.

- **Ataki** są rozpatrywane natychmiast, a następnie należy je odrzucić.
- **Poplecznicy:** wchodzi do gry z określoną liczbą żetonów życia i pozostają w grze do momentu, aż zostaną pokonani. Posiadają trwałe efekty, które są rozpatrywane podczas fazy głównej tury Nemezis. Jeżeli życie Poplecznika spadnie do zera, jego karta zostaje natychmiast odrzucona. Liczba punktów życia Poplecznika nigdy nie może być większa od wartości, z którą wszedł do gry.
- **Moce:** posiadają efekty poprzedzone słowem kluczowym „MOC X:”, gdzie X to liczba żetonów Mocy, które należy umieścić na karcie, gdy ta wchodzi do gry. Jeżeli nie zostanie odrzucona wcześniej, karta Mocy pozostaje w grze przez X tur Nemezis, zanim jej efekt zostanie rozpatrzony. Podczas fazy głównej Nemezis, należy usunąć po jednym żetonie Mocy, z każdej karty Mocy znajdującej się w grze. Jeżeli na karcie Mocy nie ma żadnych żetonów, należy rozpatrzeć jej efekt, a następnie ją odrzucić.

3 Życie: Poplecznicy posiadają określoną liczbę punktów życia, które zostają pomniejszone przy zadawaniu im obrażeń. Jeżeli życie Poplecznika spadnie do zera, należy go natychmiast umieścić na stosie kart odrzuconych Nemezis.

4 Efekt: Efekt, który należy rozpatrzeć dla tej karty Nemezis.

5 ABY ODRZUCIĆ: Efekty na niektórych kartach Mocy są poprzedzone słowem kluczowym „ABY ODRZUCIĆ”. Podczas głównej fazy tury dowolnego gracza, dany gracz może rozpatrzeć wskazany efekt, aby odrzucić tę kartę Mocy. Jeżeli karta Mocy zostaje odrzucona w ten sposób, jej efekt nie zostanie rozpatrzony.

6 Tło fabularne: Nie wpływa na rozgrywkę. Dostarcza dodatkowych informacji na temat świata *Aeon's End: Wieczna Wojna*.

7 Nemezis: Nemezis, do którego dana karta przynależy. Karty „Podstawowe” mogą zostać użyte do utworzenia talii dowolnego Nemezis.

8 Rząd: Na talie Nemezis składają się karty trzech rzędów. Karty 1. rzędu są mniej niebezpieczne niż karty 2. rzędu, a te z kolei niosą mniejsze wyzwanie niż karty 3. rzędu. Niektóre unikalne karty Nemezis są oznaczone jako karty 0. rzędu. Te karty są opisane w sekcji dodatkowych zasad na arkuszu Nemezis, do którego przynależą.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

PRZYGOTOWANIE MAGÓW

- 1 Każdy gracz wybiera arkusz Maga oraz żeton kolejności.
- 2 Następnie tworzy swoją talię początkową oraz dobiera na rękę początkowe karty, zgodnie z wytycznymi na arkuszu. Karty powinny być ułożone we wskazanej kolejności, gdzie pierwsza karta po lewej stronie tworzy wierzch talii, natomiast ostatnia karta po prawej tworzy jej spód.
- 3 Każdy gracz otrzymuje po jednym z każdego typu Bram, pokazanych na arkuszach (od I-IV). Gracze układają swoje Bramy w konfiguracji pokazanej na arkuszu. Niektórzy Magowie Bram zaczynają z mniejszą liczbą Bram. Zazwyczaj, im mniej Bram posiada Mag, tym trudniej nim grać.
- 4 Każdy gracz rozpoczyna grę z 10 punktami życia. Na wskaźniku żywotności Gravehold, należy ustawić wartość 30. Zarówno gracze, jak i Gravehold, nigdy nie mogą mieć więcej punktów życia niż na początku gry.

Zestaw Początkowy

W celu odróżnienia od kart używanych na rynku zasobów, karty z zestawów początkowych zostały oznaczone literą **P** w prawym dolnym rogu.



TALIA TUR

- 5 Talia tur zawsze powinna składać się z czterech kart tury graczy oraz dwóch kart tury Nemezis. Karty tury graczy odpowiadają żetonom kolejności na arkuszach Magów.
 - Podczas rozgrywki dla **dwóch graczy**, należy wtasować do talii tur po dwie karty tury dla każdego gracza.
 - Podczas rozgrywki dla **trzech graczy**, należy wtasować do talii tur po jednej karcie tury każdego gracza oraz kartę tury oznaczoną symbolem „X”. Gdy ta karta zostanie dobrana, gracze wspólnie decydują, który z nich może wykonać dodatkową turę. Karta tury oznaczona symbolem „X” jest kartą tury gracza. Gdy efekt odnosi się do karty „X”, gracze decydują, na którego z nich będzie oddziaływał.
 - Podczas rozgrywki dla **czterech graczy**, należy wtasować do talii tur po jednej karcie tury każdego gracza.
 - Niezależnie od liczby graczy, do talii tur należy wtasować dwie karty tury Nemezis.

W sytuacji, gdy talia tur jest pusta, a gracze muszą dobrać kolejną kartę tury, należy przetasować wszystkie dotychczas dobrane karty tur i ponownie utworzyć z nich zakrytą talię tur.

PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA MAGÓW

Ania i Michał grają w Aeon's End: Wieczna Wojna.

(1) Ania jest pierwszym graczem i postanowiła grać jako Dezmodia. Układa przed sobą jej arkusz. Na odpowiednim polu kładzie żeton 1. Gracza.

(2) Po zapoznaniu się z arkuszem, Ania widzi, że Dezmodia rozpoczyna rozgrywkę z jednym „Strzępem Zapomnienia”, dwoma „Kryształami” oraz dwiema „Iskrami” na ręce. Ponadto Dezmodia rozpoczyna grę z talią składającą się z czterech „Kryształów” oraz jednej „Iskry”. Ania odnajduje powyższe karty i umieszcza swoją początkową rękę przed sobą, a swoją talię początkową po lewej stronie swojego arkusza z „Iskrą” na spodzie talii, ponieważ jest wymieniona na jej arkuszu jako druga.

(3) Ania dobiera po jednej Bramie z każdego rodzaju i umieszcza je powyżej swojego arkusza, w konfiguracji odpowiadającej wytycznym na górze arkusza. Brama I jest otwarta. Bramy II i IV mają żółte sekcje skierowane w dół. Brama III ma żółtą sekcję skierowaną w prawo.

Alternatywna talia tur dla czterech graczy:

Jeżeli chcecie nieco łatwiejszej rozgrywki dla czterech graczy, skorzystajcie z alternatywnych kart tur. Podczas przygotowania talii zamiast pojedynczych kart tur każdego gracza wtasujcie do talii tur dwie karty 1/2 i dwie karty 3/4. Następnie umieśćcie na stole, pomiędzy pierwszym a drugim graczem, żeton oznaczony „1/2” oraz podobnie żeton oznaczony „3/4”. Gdy dobierzecie z talii tur kartę 1/2 i ani pierwszy, ani drugi gracz nie posiadają żetonu „1/2”, to gracze decydują czy rozegra swoją turę pierwszy, czy drugi gracz. Wybrany gracz umieszcza żeton „1/2” na swoim arkuszu Maga. Gdy dobierzecie z talii tur kartę 1/2 i na arkuszu Maga jednego z graczy znajduje się żeton „1/2”, to ten drugi gracz rozgrywa swoją turę. Następnie odkłada żeton „1/2” z powrotem na stół pomiędzy pierwszym a drugim graczem. Te same zasady odnoszą się do kart i żetonu „3/4”.



PRZYKŁAD TWORZENIA TALII TUR

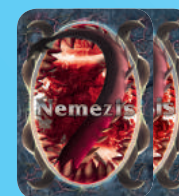
(5) Ania i Michał wybierają rozgrywkę dla 2 graczy, dlatego utworzą talię tur składającą się z dwóch kart 1. Gracza, dwóch kart 2. Gracza oraz dwóch kart Nemezis.



2X KARTA
1. GRACZA



2X KARTA
2. GRACZA



2X KARTA
NEMEZIS

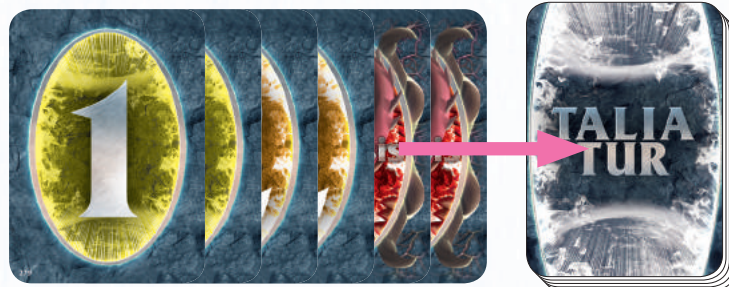
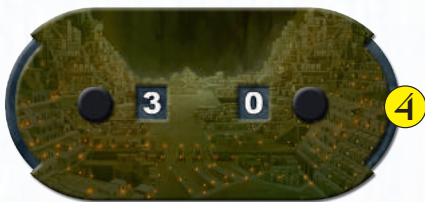


POCZĄTKOWA RĘKA GRACZA



SPÓD TALII

**WIERZCH TALII
POCZĄTKOWA TALIA GRACZA
(NIEPOTASOWANA)**



5 TALIA TUR (POTASOWANA)

**BRAMY I. II. III. IV (UŁOŻONE ZGODNIE
Z WYTYCZNYMI NA ARKUSZU)**



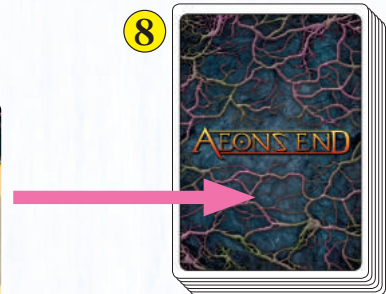
**KARTY NEMEZIS 1. RZĘDU
UNIKALNE + PODSTAWOWE
(POTASOWANE)**



**KARTY NEMEZIS 2. RZĘDU
UNIKALNE + PODSTAWOWE
(POTASOWANE)**



**KARTY NEMEZIS 3. RZĘDU
UNIKALNE + PODSTAWOWE
(POTASOWANE)**



**TALIA NEMEZIS
(NIEPOTASOWANA)
KARTY 1. RZĘDU NA WIERZCHU
KARTY 2. RZĘDU W ŚRODKU
KARTY 3. RZĘDU NA SPODZIE**

PRZYGOTOWANIE NEMEZIS

6. Po wyborze Nemezis, z którym gracze chcą się zmierzyć, należy umieścić jego arkusz tak, aby wszyscy gracze mieli do niego dostęp. Następnie, należy uważnie zapoznać się z dodatkowymi zasadami charakterystycznymi dla wybranego Nemezis.
7. Na wskaźniku życia Nemezis należy ustawić wartość wskazaną na arkuszu. Liczba punktów życia Nemezis nigdy nie może być większa od tej wartości.

Do każdego Nemezis są przypisane unikalne karty. Można je rozpoznać po nazwie Nemezis widocznej w dolnej części karty. Oprócz unikalnych kart, przypisanych do danego Nemezis, każda talia Nemezis zawiera uniwersalne karty podstawowe.

8. Talia Nemezis:

W zależności od liczby graczy, talia Nemezis może się składać z 20 do 31 kart. Talia Nemezis zawiera karty trzech rzędów, które wraz z postępem gry, stopniowo zwiększają stopień trudności. Rzędy kart są oznaczone cyframi 1, 2 lub 3 w prawym dolnym rogu karty Nemezis. Każde Nemezis posiada dziewięć unikalnych kart oznaczonych nazwą Nemezis w dolnej części karty.

Aby utworzyć talię Nemezis, należy:

- Użyć dziewięciu unikalnych kart Nemezis wybranego do gry i podzielić je na trzy stosy po trzy karty, w zależności od rzędu.
- Użyć informacji z poniższej tabeli, aby w oparciu o liczbę graczy, dodać do każdego stosu odpowiednią liczbę podstawowych kart Nemezis.

POTRZEBNE PODSTAWOWE KARTY NEMEZIS	1 GRACZ	2 GRACZY	3 GRACZY	4 GRACZY
KARTY 1. RZĘDU	1	3	5	8
KARTY 2. RZĘDU	3	5	6	7
KARTY 3. RZĘDU	7	7	7	7

- Każdy ze stosów należy osobno przetasować.
 - Karty 3. rzędu należy umieścić zakryte na spodzie talii. Na karty 3. rzędu, należy położyć zakryte karty 2. rzędu, na których to należy położyć zakryte karty 1. rzędu. Wspólnie, karty te tworzą talię Nemezis.
 - Po utworzeniu talii Nemezis nie można jej tasować.
9. Po utworzeniu talii Nemezis, należy postępować zgodnie z instrukcjami z sekcji „Przygotowanie”, znajdującej się na rewersie arkusza Nemezis.

Karty 0. rzędu

W zależności od wybranego Nemezis, mogą wystąpić karty używane poza talią Nemezis. Takie karty są oznaczone jako karty 0. rzędu. Należy zapoznać się z instrukcjami przygotowania znajdującymi się na rewersie arkusza Nemezis.

PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA NEMEZIS: PATRZ, ILUSTRACJA NA STR. 9

6. Ania i Michał postanowili grać przeciwko Mrocznemu Tytanowi. Michał przygotowuje arkusz Mrocznego Tytana i kładzie go na środku stołu, a następnie czyta dodatkowe zasady dotyczące tego Nemezis.

7. Z arkusza dowiaduje się, że Mroczny Tytan rozpoczyna grę z 70 punktami życia. Na wskaźniku życia Nemezis Michał ustawia wartość 70.

8. Spośród kart Nemezis Michał wybiera dziewięć kart z napisem Mroczny Tytan. Sprawdza w tabeli, ile podstawowych kart Nemezis będzie potrzebował do rozgrywki dla 2 graczy. Losuje trzy karty Nemezis 1. rzędu, pięć 2. rzędu oraz siedem 3. rzędu.

Następnie, dzieli karty Mrocznego Tytana wg rzędu. Najpierw tasuje trzy unikalne karty Mrocznego Tytana 3. rzędu razem z siedmioma podstawowymi kartami 3. rzędu i kładzie je zakryte na stole. Następnie, tasuje trzy karty Mrocznego Tytana 2. rzędu razem z pięcioma podstawowymi kartami 2. rzędu i kładzie je zakryte na kartach 3. rzędu. W końcu, tasuje trzy karty Mrocznego Tytana 1. rzędu razem z trzema kartami podstawowymi 1. rzędu i kładzie je zakryte na wierzchu kart 2. rzędu. Od tej pory, Michał nie będzie już tasował talii Nemezis, którą kładzie obok arkusza Nemezis.

9. Jako, że talia Nemezis została już utworzona, Michał sprawdza arkusz Mrocznego Tytana, aby poznać dalsze instrukcje dotyczące przygotowania rozgrywki. Arkusz mówi: „Mroczny Tytan otrzymuje 8 żetonów Nemezis.” Michał wyciąga z pudełka wszystkie żetony Nemezis i umieszcza osiem z nich na arkuszu Mrocznego Tytana, aby zaznaczyć, że Mroczny Tytan otrzymał osiem żetonów Nemezis.

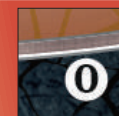


**ŻETONY NEMEZIS
UŻYWANE PODCZAS
ROZGRYWKI PRZECIWKO
NIEKTÓRYM NEMEZIS**



Korzystanie z rozszerzeń

Podczas przygotowywania talii Nemezis można skorzystać z podstawowych kart Nemezis pochodzących z innych rozszerzeń. To może jednak sprawić, że rozgrywka stanie się znacznie trudniejsza. Na przykład talia Nemezis złożona wyłącznie z kart zadających obrażenia Gravehold będzie większym wyzwaniem niż taka, której karty rozdzielają zadawane obrażenia pomiędzy graczami i Gravehold.



PRZYGOTOWANIE ZASOBÓW

- 10** Stosy zasobów składają się z kart, które gracze mogą pozyskiwać podczas gry. Rynek zasobów składa się z dziewięciu takich stosów, a każdy z nich zawiera kilka kopii takiej samej karty. Gracze mogą zdecydować się na losowy wybór zasobów biorących udział w grze, poprzez użycie kart modyfikatorów lub sami wybrać karty, z których chcą korzystać.

Puste Stosy Zasobów

Jeżeli w jakimś stosie zabraknie kart, ten stos jest uważany za pusty. Pustego miejsca na rynku zasobów, nie można uzupełniać nowym stosem zasobów.

WSKAZÓWKI TWORZENIA RYNKU ZASOBÓW

Wybierz 3 Klejnoty, 2 Artefakty oraz 4 Zaklęcia. Następnie, wszystkie karty o tej samej nazwie umieść w osobnym stosie na środku stołu.



Klejnoty są głównym sposobem na pozyskiwanie eteru (ę). Wydawanie eteru (ę) służy do pozyskiwania nowych kart, wzmacniania i otwierania Bram oraz pozyskiwania Ładunków.

- Każdy stos zasobów z Klejnotami składa się z siedmiu kart Klejnotów.



Artefakty mają różnorodne efekty, rozpatrywane zaraz po zagranii karty.

- Każdy stos zasobów z Artefaktami składa się z pięciu kart Artefaktów.



Zaklęcia stanowią główny sposób zadawania obrażeń Nemezis oraz ich Poplecznikom. Każde Zaklęcie musi zostać przygotowane na Bramie podczas jednej tury, aby w następnej mogło zostać aktywowane.

- Każdy stos zasobów z Zaklęciami składa się z pięciu kart Zaklęć.



SUGEROWANE STOSY ZASOBÓW DLA POCZĄTKUJĄCYCH

Poniżej znajdują się sugerowane stosy zasobów, nadające się do pierwszych rozgrywek.

Sugerowane Zasoby: „Wyniszczenie Talii” (pokazane powyżej)

Klejnoty: Zamarznięty Melafir, Szlaka Skorpii, Nieregularny Monokrystal

Artefakty: Totem Maga, Pierwotny Fetysz

Zaklęcia: Postrzępiona Błyskawica, Ognisty Szturm, Przywołanie Zagubionych Dusz, Spopielające Cienie

Sugerowane Zasoby: „Zagraj to jeszcze raz”

Klejnoty: Szkło Wulkaniczne, Ruda Bram, Krwawy Klejnot

Artefakty: Kompas z Kamiennoego Kręgu, Rękawica Wiru Magii

Zaklęcia: Myślokształtny Chowaniec, Iskrzenie, Kuźnia Energetyczna, Krystalizacja

PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA RYNKU ZASOBÓW

10. Ania i Michał wybrali jeden z sugerowanych układów stosów zasobów - „Wyniszczenie Talii”, ponieważ spodobało im się, że mogą usprawnić działanie swoich talii dodając do nich takie karty jak „Totem Maga” oraz „Spopielające Cienie”.

ROZGRYWKA

KOLEJNOŚĆ TUR

Aeon's End: Wieczna Wojna wprowadza zmienną kolejność tur wyznaczaną przez talię tur. Na początku gry oraz po zakończeniu tury gracza lub Nemezis, należy dobrać kartę z talii tur, aby wyznaczyć, do kogo będzie należała kolejna tura. Dobraną kartę należy umieścić odkrytą na wierzchu stosu odrzuconych kart tury. Jeśli przed dobraniem lub odkryciem kolejnej karty tury, talia tur jest pusta, gracze muszą potasować wszystkie dotychczas odrzucone karty tur i umieścić je zakryte na miejscu talii tur.

OMÓWIENIE TUR Y GRACZA

1. Faza Aktywacji

Możesz aktywować dowolne Zaklęcia przygotowane na otwartych Bramach. **Musisz** aktywować wszystkie Zaklęcia przygotowane na zamkniętych Bramach. Natychmiast po aktywacji Zaklęcia, umieść je na wierzchu stosu kart odrzuconych.

2. Faza Główna

Możesz wykonać poniższe akcje w dowolnej kolejności oraz dowolną liczbę razy:

- Zagranie karty Klejnotu lub Artefaktu
- Pozyskanie karty
- Pozyskanie Ładunku
- Wzmocnienie Bramy
- Otwarcie Bramy
- Przygotowanie Zaklęcia na Bramie
- Rozpatrzenie efektu „Gdy przygotowane”
- Rozpatrzenie efektu „ABY ODRZUCIĆ:”

3. Faza Dobierania

Umieść wszystkie Klejnoty i Artefakty zagrane podczas tej tury na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych, w dowolnej kolejności. Następnie, dobierz z wierzchu swojej talii karty w taki sposób, aby w sumie mieć na ręce pięć kart.

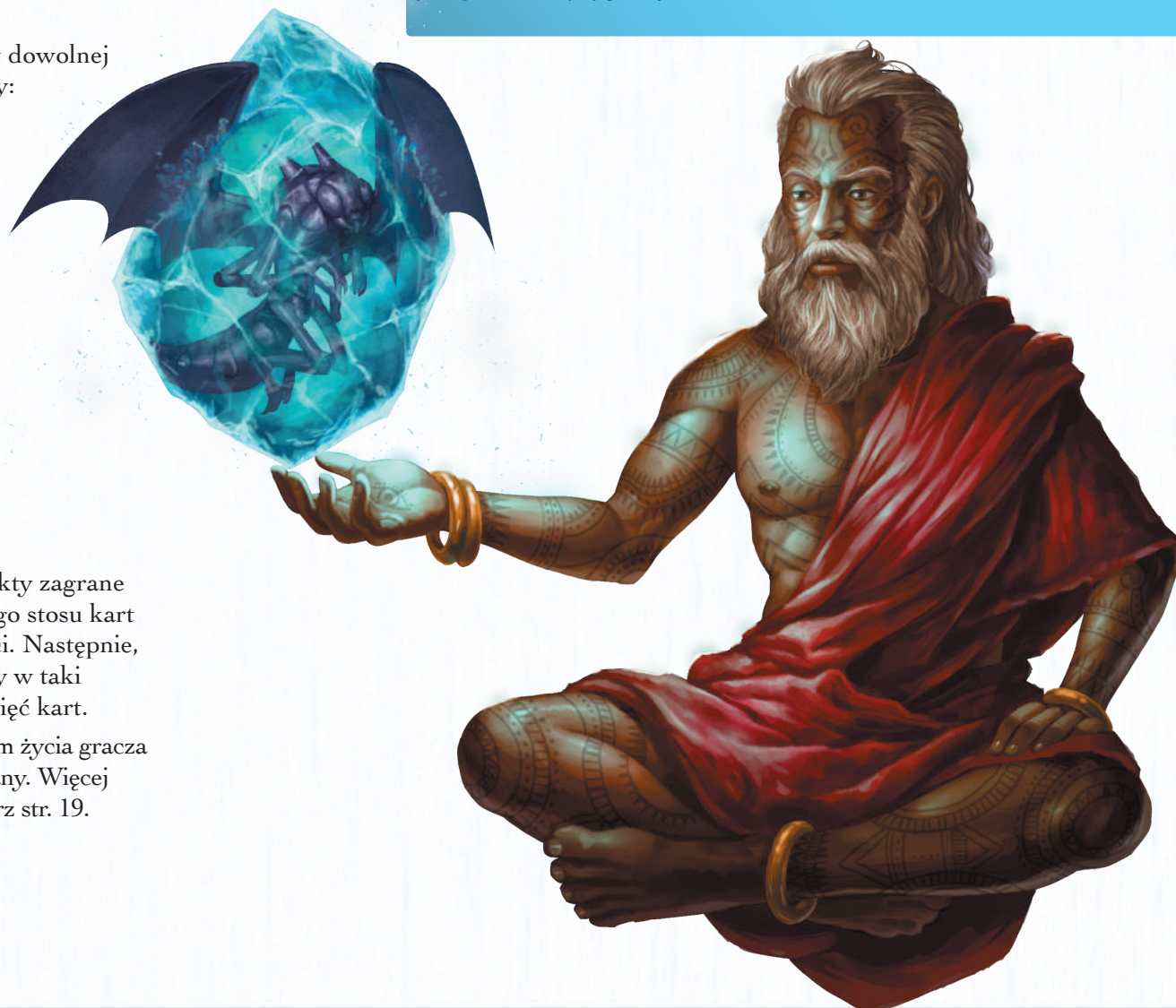
Jeżeli w dowolnym momencie gry, poziom życia gracza spadnie do 0, ten gracz staje się wyczerpany. Więcej informacji dotyczących wyczerpania, patrz str. 19.

PRZYKŁAD KOLEJNOŚCI TUR

Po tym jak przygotowali grę, Ania i Michał rozpoczynają rozgrywkę poprzez dobranie wierzchniej karty z talii tur. Dobierają kartę 1. Gracza, więc pierwsza tura należy do Ani.



Podczas swojej tury, Ania rozegra następujące fazy w podanej kolejności: faza aktywacji, faza główna oraz faza dobierania. Podczas fazy aktywacji, Ania może aktywować Zaklęcia, które przygotowała podczas swojej poprzedniej tury. Jako, że jest to pierwsza tura w grze, Ania pomija tę fazę i przechodzi do fazy głównej.





TURA GRACZA: 1 - FAZA AKTYWACJI

Aktywacja przygotowanych Zaklęć:

- Możesz aktywować dowolne Zaklęcia przygotowane na otwartych Bramach.
- Musisz aktywować wszystkie Zaklęcia przygotowane na zamkniętych bramach, wzmocnionych podczas poprzedniej tury.
- Ty wybierasz, w jakiej kolejności **aktywujesz** swoje Zaklęcia.

Po aktywacji Zaklęcia:

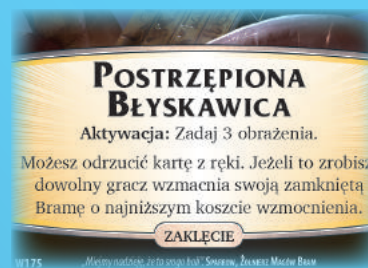
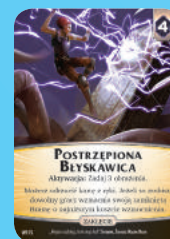
- Odrzuć kartę Zaklęcia na wierzch swojego stosu kart odrzuconych natychmiast po aktywacji, a następnie rozpatrz efekt Zaklęcia, poprzedzony słowem kluczowym „Aktywacja”.
- Zaklęcie może zadawać obrażenia wyłącznie pojedynczemu Poplecznikowi albo Nemezis, o ile efekt na karcie nie mówi inaczej.
- Niektóre Bramy dodają „+1 do obrażeń przy Aktywacji” po tym, jak zostaną otwarte. Każde Zaklęcie aktywowane z otwartej Bramy z tym efektem, dodaje 1 punkt obrażeń nawet wtedy, gdy domyślny efekt Zaklęcia nie powoduje żadnych obrażeń.

Jeżeli zadajesz obrażenia:

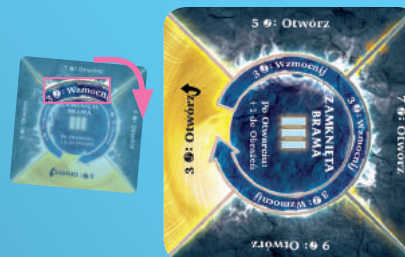
- Poplecznikowi - usuń tyle żetonów życia z karty Poplecznika, ile zadałeś mu obrażeń. Po usunięciu ostatniego żetonu życia z karty Poplecznika, zostaje on natychmiast odrzucony.
- Nemezis - zmniejsz jego życie na wskaźniku o wartość zadanych mu obrażeń. Jeżeli poziom życia Nemezis spadnie do 0, gracz natychmiast zwyciężają.

PRZYKŁADOWA FAZA AKTYWACJI

Na potrzeby tego przykładu pominiemy parę tur do momentu, w którym Michał zdobył kilka Zaklęć. Rozpoczyna on swoją turę z przygotowanymi Zaklęciami: „Iskra” oraz „Postrzępiona Błyskawica”, jak pokazano poniżej. „Iskra” została przygotowana na Bramie I, która jest otwarta, więc może zostać aktywowana teraz lub podczas kolejnych tur. Zaklęcie „Postrzępiona Błyskawica” zostało przygotowane na zamkniętej Bramie III, w związku z czym, musi zostać aktywowane podczas tej tury.



Michał w pierwszej kolejności decyduje się na aktywację „Postrzępionej Błyskawicy”. Natychmiast umieszcza Zaklęcie na swoim stosie kart odrzuconych, a następnie rozpatruje efekt aktywacji na karcie i zadaje 3 obrażenia Nemezis. Następnie Michał następnie może odrzucić kartę z ręki, by dowolny gracz wzmocnił swoją zamkniętą Bramę o najniższym koszcie wzmocnienia.



Michał zdecydował o odrzuceniu karty „Kryształ” z ręki (umieszcza ją na karcie „Postrzępionej Błyskawicy” na jego stosie kart odrzuconych). Wybiera siebie jako „dowolnego gracza” korzystającego z efektu Zaklęcia i wzmacnia swoją zamkniętą Bramę o najniższym koszcie wzmocnienia. Bramy I i II są otwarte, więc Michał wzmacnia Bramę III i obraca ją o 90° zgodnie z ruchem wskazówek zegara. (Więcej informacji o wzmacnianiu Bram, patrz „Wzmocnienie Bramy” str. 15”).

Ostatecznie, Michał decyduje się nie aktywować „Iskry” przygotowanej na otwartej Bramie. Postanawia zachować to Zaklęcie na kolejne tury, w których może pojawić się nowy Poplecznik.

W *Aeon's End: Wieczna Wojna* występują efekty, które pozwolą ci aktywować efekty Zaklęć przygotowanych przez innych graczy. Podczas aktywacji takiego Zaklęcia, dorozumiany wyraz „ty”, do którego odnosi się efekt karty oznacza ciebie. To ty podejmujesz wszystkie decyzje wynikające z tego Zaklęcia. Po aktywacji Zaklęcia należącego do twojego sojusznika, kartę Zaklęcia należy odrzucić na jego stos kart odrzuconych.

Na przykład: Zagrywasz „Rękawicę Wiru Magii”, aby aktywować „Mysłokształtnego Chowańca” przygotowanego przez sojusznika. „Mysłokształtny Chowańiec” zadaje 1 dodatkowe obrażenie za każde twoje przygotowane Zaklęcie, a nie za przygotowane Zaklęcia sojusznika. Również to ty wybierasz, czy obrażenia zadane przez „Mysłokształtnego Chowańca” otrzyma Nemezis czy Poplecznik.

TURA GRACZA: 2 - FAZA GŁÓWNA

Poniższe osiem akcji może zostać wykonanych w dowolnej kolejności i dowolną liczbę razy, podczas fazy głównej tury gracza. Na przykład, możesz zagrać kartę Klejnotu, pozyskać kartę, przygotować Zaklęcie, zagrać kolejną kartę Klejnotu i pozyskać jeszcze jedną kartę zasobu.

1. Zagranie karty Klejnotu lub Artefaktu:

- Po zagraniu karty, wykonaj wszystkie opisane na niej działania, o ile jest to możliwe.
- Jeżeli w tekście występuje wyraz „ALBO”, wybierz tylko jedną z podanych opcji. Jeżeli w danym momencie możesz wykonać w całości tylko jedną z dwóch opcji, musisz wybrać właśnie tę opcję.
- Możesz pozyskać eter (☉) nawet, jeżeli nie zamierzasz go wydać.
- Niewydany eter (☉) na końcu tury zostaje utracony. Nie można gromadzić eteru przez więcej niż jedną turę ani przekazywać go sojusznikowi.
- Na końcu swojej tury umieść wszystkie zagrane karty Klejnotów i Artefaktów w dowolnej kolejności, na swoim stosie kart odrzuconych.

2. Pozyskanie karty:

- Możesz pozyskać kartę z rynku zasobów, wydając na nią zdobyty w tej turze eter (☉) w ilości odpowiadającej wartości karty, wskazanej w prawym górnym rogu.
- Pozyskaną kartę natychmiast umieść na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych.

3. Pozyskanie Ładunku:

- Za 2 eteru (☉) możesz pozyskać Ładunek.
- Po pozyskaniu Ładunku, umieść żeton Ładunku na swoim arkuszu Maga, poniżej opisu zdolności specjalnej.
- Nie możesz** wykorzystać eteru (☉) do pozyskiwania Ładunków dla swoich sojuszników.
- W dowolnym momencie, **nie możesz** posiadać więcej Ładunków, niż jest to wymagane do użycia zdolności specjalnej. Maksymalna liczba Ładunków jest wyznaczona liczbą pól przeznaczonych na ich żetony na arkuszu Maga: 4, 5 lub 6.

WAŻNE POJĘCIA

Rząd Nemezis: Niektóre efekty odnoszą się do rzędu Nemezis. Podczas rozgrywki aktualny rząd Nemezis to najwyższy numer rzędu na dowolnej karcie Nemezis znajdującej się w grze lub na stosie kart odrzuconych Nemezis. Na ogół oznacza to ostatnią kartę dobraną z talii kart Nemezis.

Więź: Niektóre Zaklęcia posiadają zdolność Więź. Można przygotować dwa Zaklęcia z Więzią na jednej Bramie. Gdy jedno z tych Zaklęć jest aktywowane, nie ma przymusu aktywacji drugiego Zaklęcia przygotowanego na tej samej Bramie.

Odkrywanie kart: Po odkryciu wierzchniej karty z dowolnej talii, należy ją odłożyć z powrotem na górę tej talii. Jeśli odkryto więcej niż 1 kartę, należy je odłożyć w dowolnej kolejności.

Kolejność Odrzucania

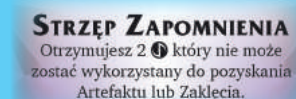
Po aktywacji czaru, jego karta jest odrzucana na stos kart odrzuconych, jeszcze przed rozpatrzeniem jego efektu. Karty pozyskane z rynku zasobów należy natychmiast odłożyć na stos kart odrzuconych. Zagrywane karty Klejnotów lub Artefaktów należy umieścić przed sobą w obszarze rozgrywki. Na końcu swojej tury, podczas fazy dobierania, gracz umieszcza zagrane karty Klejnotów i Artefaktów na stosie kart odrzuconych w dowolnej, wybranej przez siebie, kolejności.

FAZA GŁÓWNA: PRZYKŁAD POZYSKANIA I WYDANIA ETERU

Podczas swojej pierwszej tury, Ania ma na ręce jeden „Strzęp Zapomnienia”, dwa „Kryształ” oraz dwie „Iskry”.



Zagrywa swoje dwa „Kryształy”, aby pozyskać 2 eteru (☉). Następnie, zagrywa „Strzęp Zapomnienia”, aby pozyskać 2 eteru (☉), których nie może wykorzystać do pozyskania Artefaktu lub Zaklęcia.



Ania posiada w sumie 4 eteru (☉).
Ma wiele możliwości wykorzystania go. Postanawia wydać 4 eteru (☉) aby pozyskać Klejnot „Szlakę Skorii”.
Natychmiast umieszcza go na swoim stosie kart odrzuconych.



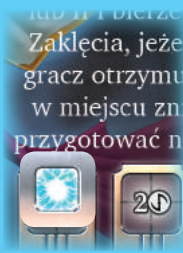
ALBO

Ania mogła wydać 4 eteru (☉), aby pozyskać 2 Ładunki.



ALBO

Ania mogła pozyskać „Totem Maga” o wartości 2 eteru za 2 eteru (☉) z „Kryształów” i 1 Ładunek za pozostałe 2 eteru (☉) z „Strzępu Zapomnienia”.



4. Wzmocnienie Bramy:

- Możesz wzmocnić zamkniętą Bramę, płacąc koszt wzmocnienia wymieniony na karcie Bramy, tuż przed słowem „Wzmocnij”.
- Po wzmocnieniu Bramy, obróć ją o 90° zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Na wzmocnionej Bramie możesz, w tej samej turze, przygotować Zaklęcie.
- W czasie jednej tury, dowolna liczba Bram może być wzmacniana dowolną liczbą razy. Po wzmocnieniu Bramy, nie trzeba przygotowywać na niej Zaklęcia.
- Brama, której żółta sekcja po obroceniu znajduje się u góry, może zostać otwarta w wyniku efektu, który by tę Bramę wzmocnił.

5. Otwarcie Bramy:

- Możesz otworzyć zamkniętą Bramę, opłacając koszt pokazany w górnej części Bramy. Z każdym wzmocnieniem koszt otwarcia Bramy maleje.
- Po otwarciu Bramy należy odwrócić ją na stronę pokazującą otwartą Bramę. Po otwarciu, Brama pozostaje otwarta do końca gry. Zaklęcie może zostać przygotowane na Bramie, która w danej turze została otwarta i podczas każdej następnej tury.

6. Przygotowanie Zaklęcia na Bramie:

- Aby przygotować Zaklęcie, zagraj kartę Zaklęcia na otwartą Bramę lub na zamkniętą, ale wzmocnioną w tej turze, Bramę. Na każdej Bramie może znajdować się tylko jedno przygotowane Zaklęcie. Nie możesz przygotować Zaklęcia na Bramie, na której już znajduje się przygotowane Zaklęcie. Zaklęcia możesz przygotowywać wyłącznie na swoich Bramach.
- Przygotowane Zaklęcia mogą zostać aktywowane w fazie aktywacji, podczas twojej **następnej** tury.

7. Rozpatrzenie efektu „Gdy przygotowane”:

- Możesz rozpatrzyć efekt dowolnego przygotowanego Zaklęcia ze słowem kluczowym „Gdy przygotowane”, który odnosi się do fazy głównej. Taki efekt może zostać rozpatrzony podczas tej samej tury, w której dane Zaklęcie zostało przygotowane lub podczas każdej następnej tury, w której Zaklęcie pozostaje przygotowane.

8. Rozpatrzenie efektu „ABY ODRZUCIĆ”:

- Niektóre karty Nemezis posiadają efekty poprzedzone słowem kluczowym „ABY ODRZUCIĆ”. Podczas fazy głównej, możesz w pełni rozpatrzyć efekt opisany na karcie Mocy, w wyniku którego ta karta zostaje odrzucona. Jeżeli karta Mocy zostaje odrzucona w ten sposób, jej efekt nie zostanie rozpatrzony.

PRZYKŁAD WZMOCNIENIA / OTWARCIA BRAMY

Przykłady innych możliwości wydania eteru przez Anię w pierwszej turze. Ania na ręce posiada jeden „Strzęp Zapomnienia”, dwa „Kryształ” oraz dwie „Iskry”. Trwa faza główna. Ania ma otwartą tylko jedną Bramę, więc jeżeli planuje przygotować oba Zaklęcia z ręki, będzie musiała otworzyć lub wzmocnić kolejną Bramę.



Ania rozpoczyna fazę główną od zagrania dwóch „Kryształów”, aby pozyskać 2 eteru (☉) oraz „Strzępu Zapomnienia” dla kolejnych 2 eteru (☉). Teraz ma trzy możliwości przygotowania obu „Iskier”:

- Może wzmocnić Bramę II za 2 eteru (☉) ze „Strzępu Zapomnienia”. Zostanie jej 2 eteru (☉) które może wydać na pozyskanie „Totemu Maga” lub 1 Ładunku albo ponowne wzmocnienie Bramy II.
- Może otworzyć Bramę II za 4 eteru (☉).
- Może wzmocnić Bramę III za 3 eteru (☉) lub Bramę IV za 4 eteru (☉).

Ania decyduje się na otwarcie Bramy II (opcja 2), więc odwraca Bramę II, aby pokazywała, że jest otwarta. Brama pozostanie otwarta do końca gry. Ania może przygotować Zaklęcie na tej Bramie, w czasie tej i każdej następnej tury bez wydawania eteru (☉).

Na koniec, Ania przygotowuje obie „Iskry” umieszczając je na Bramach I i II. Oba Zaklęcia będą dostępne do aktywacji w fazie aktywacji, podczas kolejnej tury Ani.



TURA GRACZA: 3 - FAZA DOBIERANIA

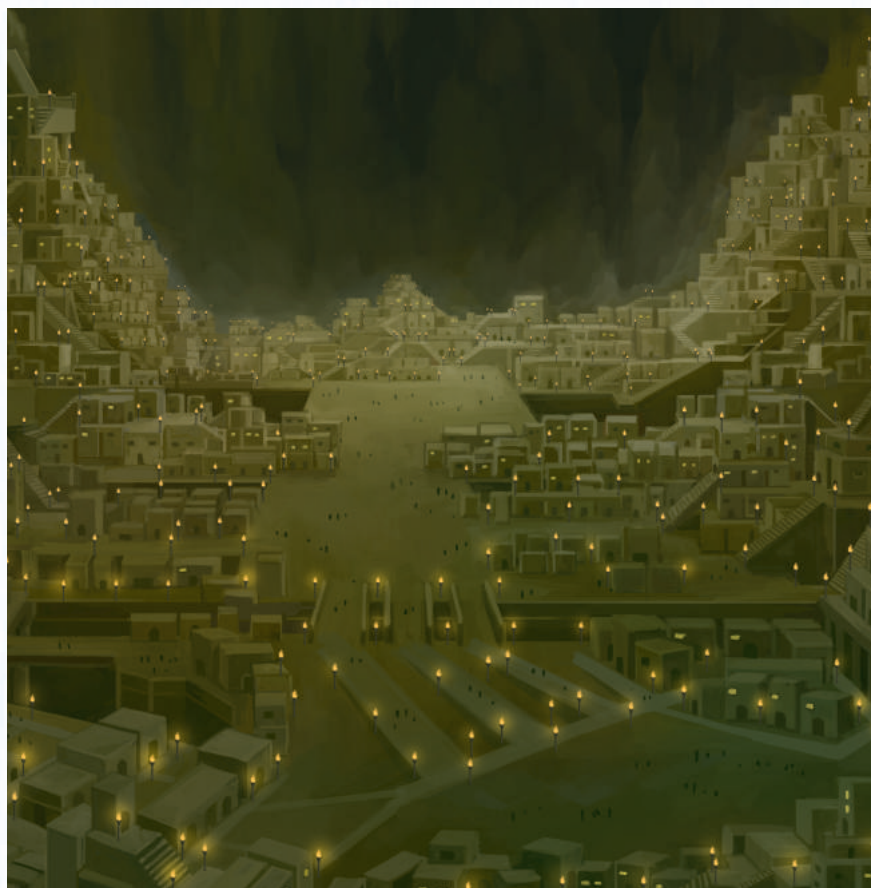
Po zakończeniu fazy głównej, musisz umieścić wszystkie zagrane przez siebie w tej turze karty Klejnotów i Artefaktów na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych, w wybranej przez siebie kolejności.

Następnie, zachowując niezagrane karty na ręce, dobierasz karty z wierzchu swojej talii, tak aby mieć w sumie pięć kart na ręce.

Jeżeli, w dowolnym momencie, w twojej talii nie będzie wystarczającej liczby kart, aby dobrać je na rękę lub odkryć, należy dobrać/odkryć pozostałe karty z talii, odwrócić stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię, i dobrać/odkryć pozostałe karty. W żadnym momencie gry nie możesz tasować swojej talii.

Pamiętaj:

- Podczas swojej tury nie możesz bez przyczyny odrzucić kart z ręki. W przeciwieństwie do wielu innych gier opartych na mechanice budowania talii, nie odrzucasz kart pozostałych na ręce, na końcu każdej tury.
- Możesz przeglądać swój stos kart odrzuconych w dowolnym momencie, ale nie możesz zmieniać kolejności kart.
- **Nie możesz** przeglądać swojej talii.
- Nie ma limitu kart na ręce.



Brak tasowania talii

W przeciwieństwie do wielu innych gier opartych na mechanice budowania talii, w Aeon's End gracze nie tasują swoich stosów kart odrzuconych przed utworzeniem z nich talii. Wystarczy odwrócić stos kart odrzuconych, aby utworzyć zakrytą talię.

PRZYKŁADOWA FAZA DOBIERANIA

Tura Michała dobiega końca. Podczas fazy aktywacji aktywował „Postrzępioną Błyskawicę”, która od razu znalazła się na wierzchu jego stosu kart odrzuconych. Podczas aktywacji „Postrzępionej Błyskawicy” Michał odrzucił 1 „Kryształ”, który odłożył na kartę „Postrzępionej Błyskawicy”.



W fazie głównej swojej tury, Michał zagrał „Pierwotny Fetysz”, trzy „Kryształy” oraz „Szlakę Scorii”. Następnie, użył „Pierwotnego Fetyszu”, aby wzmocnić Bramę III i wykorzystał 5 ❶ pozyskane ze „Szlaki Skorii” oraz „Kryształów”, do pozyskania „Ognistego Szturmu”.

„Ognisty Szturm” umieścił od razu na karcie „Kryształu” na swoim stosie kart odrzuconych. Michał właśnie zakończył fazę główną swojej tury.

Na początku fazy dobierania, umieszcza „Pierwotny Fetysz”, „Kryształy” oraz „Szlakę Scorii” na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych w wybranej przez siebie kolejności. Zadecydował położyć najpierw „Pierwotny Fetysz”, następnie „Szlakę Skorii”, a w końcu wszystkie „Kryształy”.



Następnie, Michał dobiera karty z wierzchu swojej talii, tak żeby mieć 5 kart na ręce. Jego talia liczy tylko dwie karty. Michał dobiera te dwie karty i bez tasowania odwraca swój stos kart odrzuconych, tworząc w ten sposób nową talię. Na koniec, dobiera kolejne trzy karty, aby mieć w sumie pięć kart na ręce.



OMÓWIENIE TURY NEMEZIS

1. Faza główna

Rozpatrzcie efekty na znajdujących się w grze kartach Popleczników i kartach Mocy Nemezis, w takiej kolejności, w jakiej zostały one zagrane (od najwcześniejszej do najpóźniejszej).

2. Faza dobierania

Dobierzcie kartę z talii Nemezis.

- Po dobraniu karty Ataku, natychmiast rozpatrzcie efekt tej karty.
- Po dobraniu karty Poplecznika lub Mocy, umieśćcie ją w grze, kładąc na niej odpowiednią liczbę żetonów Życia lub Mocy. Następnie rozpatrzcie wszystkie efekty tej karty, poprzedzone słowem kluczowym „NATYCHMIAST”. Pozostałe efekty z tej karty nie zostaną rozpatrzone podczas tej tury.

Jeżeli w jakimkolwiek momencie życia gracza spadnie do zera, ten gracz zostaje wyczerpany. Przeczytaj rozdział poświęcony wyczerpaniu na stronie 19, aby dowiedzieć się więcej.

TURA NEMEZIS: 1 – FAZA GŁÓWNA

Rozpoczynając od kart Popleczników i kart Mocy, które najdłużej znajdują się w grze, rozpatrzcie efekty z każdej karty Poplecznika i Mocy w grze.

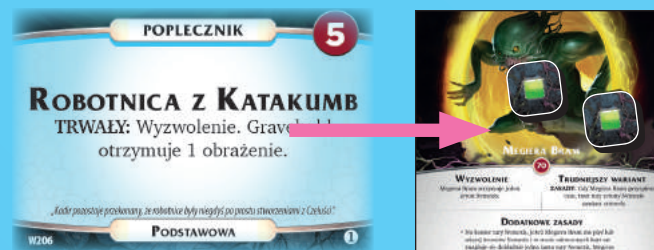
- Rozpatrzcie efekty poprzedzone słowem kluczowym „TRWAŁY”.
- Z każdej karty Mocy usuńcie po 1 żetonie Mocy. Jeżeli po jego usunięciu na danej karcie nie ma żadnych żetonów, rozpatrzcie efekt poprzedzony słowem kluczowym „MOC X” i odrzućcie tę kartę.

PRZYKŁAD GŁÓWNEJ FAZY NEMEZIS

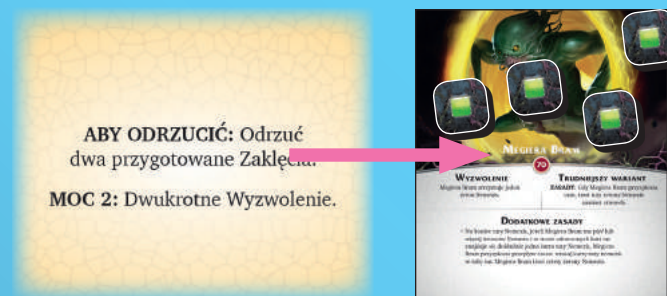
Przenieśmy się o kilka rund do przodu. Po dobraniu karty tury Nemezis, Megiera Bram rozpoczyna swoją turę z jednym żetonem Nemezis. W grze posiada on karty „Robotnica z Katakumb”, „Kolizja Planarna” z jednym żetonem Mocy oraz „Bestia Paradoксу”. Powyższe karty weszły do gry w podanej kolejności, w związku z czym Ania i Michał rozpatrzą ich efekty w takiej kolejności.



1. Efekt trwały na karcie „Robotnica z Katakumb” to „Wyzwolenie. Gravehold otrzymuje 1 Obrażenie”. Każde Nemezis posiada unikatowy efekt „Wyzwolenia”, wyszczególniony na swoim arkuszu. W wyniku Wyzwolenia Megiera Bram otrzymuje 1 żeton Nemezis. Michał kładzie żeton Nemezis na arkuszu Megiera Bram, co daje łącznie 2 żetony Nemezis. „Robotnica z Katakumb” obniża także żywotność Gravehold o 1. Ania przestawia wskaźnik żywotności Gravehold z 30 na 29.



2. Następnie, gracze usuwają jeden żeton Mocy z karty Mocy „Kolizja Planarna”. Na tej karcie nie ma już więcej żetonów, dlatego należy rozpatrzeć jej efekt – „Dwukrotne Wyzwolenie”. Efekt wyzwolenia Nemezis zostaje dwukrotnie rozpatrzony, w związku z czym Megiera Bram otrzymuje kolejny dwa żetony Nemezis (teraz posiada ich 4). Karta „Kolizja Planarna” zostaje odrzucona.



3. Na końcu, gracze rozpatrują efekt z karty „Bestia Paradoксу”. Jej trwały efekt brzmi: „Gravehold otrzymuje tyle obrażeń, ile żetonów Nemezis znajduje się na arkuszu Megiera Bram”. Megiera Bram posiada 4 żetony Nemezis, dlatego Gravehold otrzymuje 4 punkty obrażeń. Ania aktualizuje wskaźnik żywotności Gravehold, zmniejszając wartość o 4 – z 29 na 25.



TURA NEMEZIS: 2 - FAZA DOBIERANIA

Dobierzcie kartę Nemezis:

- Jeżeli talia Nemezis jest pusta, a trzeba dobrać kartę Nemezis, zamiast tego następuje trzykrotne Wyzwolenie.

Jeśli dobrana karta to:

- **Karta Ataku**
Natychmiast rozpatrzenie efekty na karcie, w kolejności wystąpienia. Następnie odłóżcie tę kartę na wierzch stosu kart odrzuconych Nemezis.
- **Karta Poplecznika**
Rozpatrzenie efekty poprzedzone słowem kluczowym „NATYCHMIAST”. Następnie umieśćcie kartę Poplecznika w grze, z żetonami życia w liczbie wskazanej na karcie.
- **Karta Mocy**
Rozpatrzenie efekty poprzedzone słowem kluczowym „NATYCHMIAST”. Następnie umieśćcie kartę Mocy w grze, z żetonami Mocy w liczbie wskazanej na karcie.

Podczas rozpatrywania efektów kart:

- Jeżeli dany efekt nie może zostać w pełni rozpatrzony, rozpatrzenie tyle ile się da. Jeżeli macie możliwość wyboru pomiędzy dwoma efektami, musicie wybrać opcję, którą możecie rozpatrzyć w pełni.
- Efekty trwałe oraz Moce są rozpatrywane wyłącznie w fazie głównej tury Nemezis. Te efekty są ignorowane przy kartach Popleczników i Mocy, które dopiero weszły do gry i będą rozpatrywane od następnej tury Nemezis.

Niejednoznaczność

Niekiedy efekty na kartach Nemezis mogą być niejednoznaczne przy wskazywaniu, który z graczy i w jaki sposób jest nimi dotknięty. W takich przypadkach, to gracze ustalają, co się dzieje.

Przykładowo, podczas rozpatrywania efektu z karty Nemezis, który zadaje obrażenia graczowi o najniższym poziomie życia, a okazuje się, że dwoje graczy ma tyle samo życia, to oni decydują, które z nich otrzymuje obrażenia.

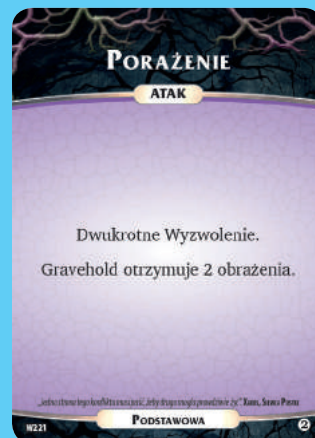
Inna karta zadaje obrażenia graczowi z największą liczbą Ładunków, podczas gdy żaden z graczy nie ma żadnego. W tej sytuacji, to również gracze decydują, kto z nich otrzyma obrażenia.

Jeśli efekt karty Nemezis nie może zostać w pełni rozpatrzony, rozpatrzenie go na tyle, na ile to możliwe.

Przykładowo efekt karty Nemezis mówi: „Dowolny gracz niszczy 5 kart ze swojej ręki”, a żaden z graczy nie ma na ręce 5 lub więcej kart. W takim wypadku gracz z największą liczbą kart na ręce musi je wszystkie zniszczyć.

PRZYKŁADOWA FAZA DOBIERANIA NEMEZIS

Po zakończeniu fazy głównej tury Nemezis, Ania i Michał przechodzą do fazy dobierania tury Nemezis. W tej fazie dobiorą kartę z talii Nemezis i rozpatrzą jej efekt. Poniżej znajdują się przykłady trzech typów kart Nemezis wraz z krótkim opisem, jak je rozpatrywać.



PRZYKŁAD KARTY ATAKU

W tym przykładzie, Ania i Michał dobierają „Porażenie” - kartę Ataku z talii Megiery Bram. Karty Ataku należy rozpatrywać natychmiast po dobraniu. Efekt „Porażenia” to: „Dwukrotne Wyzwolenie. Gravehold otrzymuje 2 obrażenia.”

Efekt Wyzwolenia Megiery Bram to „Megiera Bram otrzymuje 1 żeton Nemezis.” Ania kładzie 2 żetony Nemezis na arkuszu Megiery Bram.

Następnie Michał, używając wskaźnika, obniża żywotność Gravehold o 2 - z 25 na 23.

Na końcu karta „Porażenia” zostaje odłożona na stos kart odrzuconych Nemezis



PRZYKŁAD KARTY POPELCZNIKA

W tym przykładzie, Ania i Michał dobierają z talii Megiery Bram kartę Poplecznika „Zabójca Magów”.

„Zabójca Magów” to Poplecznik bez natychmiastowego efektu, w związku z czym jest od razu umieszczany w grze z jednym żetonem życia o wartości i 4 żetonami życia o wartości 1, jak pokazuje informacja na karcie.

Ania i Michał zapoznają się również z trwałym efekcie na karcie, aby dowiedzieć się, co się stanie w następnej fazie głównej tury Nemezis. Ten efekt nie jest rozpatrywany podczas tej tury, ponieważ trwałe efekty są rozpatrywane tylko podczas fazy głównej tury Nemezis, a ta już się zakończyła.



PRZYKŁAD KARTY MOCY

W tym przykładzie, Ania i Michał dobierają „Makabryczny Wir”, kartę Mocy z talii Megiery Bram.

Jako że „Makabryczny Wir” jest kartą Mocy, umieszczają ją od razu w grze z jednym żetonem Mocy, jak informuje słowo kluczowe MOC 1. „Makabryczny Wir” nie ma żadnych natychmiastowych efektów, więc podczas tej tury Ania i Michał nie muszą rozpatrywać więcej efektów, ale zapoznają się z efektem karty, który będą musieli rozpatrzyć, gdy z karty zostaną odrzucone wszystkie żetony Mocy.

Żetony Mocy są odrzucane i ewentualne efekty z kart Mocy są rozpatrywane podczas fazy głównej tury Nemezis, która w tej turze dobiegła już końca, więc żadna z tych dwóch akcji nie zostanie teraz podjęta.

„Makabryczny Wir” posiada też efekt poprzedzony sformułowaniem „ABY ODRZUCIĆ”. Dowolny gracz może rozpatrzyć ten efekt w fazie głównej swojej tury, aby odrzucić tę kartę Mocy bez rozpatrywania jej następnego efektu.

WYCZERPANIE

- Dwukrotne rozpatrzenie efektu Wyzwolenia Nemezis. Jeżeli gracz

- Wyczerpany gracz kontynuuje rozgrywkę zgodnie z dotychczasowymi zasadami z poniższymi wyjątkami:

- Jeżeli wszyscy gracze zostali wyczerpani, gra natychmiast kończy się porażką graczy.

WAŻNE POJĘCIA

Sojusznik

Sojusznik to każdy inny gracz za wyjątkiem ciebie.

Zniszczenie

Karty, które ulegają zniszczeniu są trwale usuwane z gry. Od tego momentu nie mogą zostać wykorzystane, ani nie będą wpływać na dalszą rozgrywkę.

„ALBO”
Gdy efekt karty daje dwie możliwości do wyboru oddzielone słowem „ALBO”, gracze mogą wybrać dowolną opcję, chyba że któraś z opcji nie może zostać w pełni rozpatrzona. W takim przypadku gracze muszą wybrać tę opcję, którą mogą w pełni rozpatrzyć.

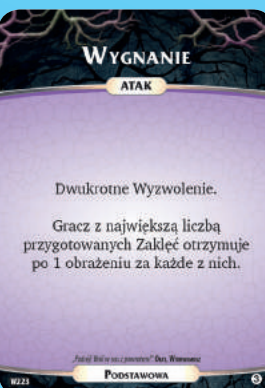
„ABY ODRZUCIĆ”
Niektóre karty Mocy Nemezis posiadają efekt poprzedzony sformułowaniem „**ABY ODRZUCIĆ**”. Podczas fazy głównej swojej tury, gracz może rozpatrzyć efekt poprzedzony sformułowaniem „**ABY ODRZUCIĆ**”, aby odrzucić daną kartę Mocy. Efekt karty Mocy odrzuconej w ten sposób nie będzie rozpatrywany.

Wyzwolenie

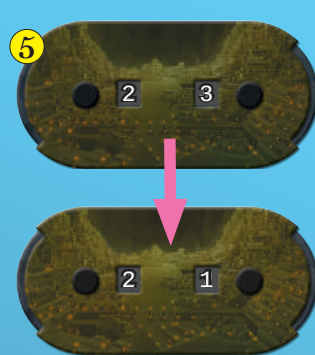
Niektóre karty Nemezis mówią o Wyzwoleniu. Każde Nemezis posiada unikalny efekt Wyzwolenia, który należy rozpatrzyć, gdy zostaje wspomniany przez kartę. Każdy z efektów Wyzwolenia został opisany na arkuszach Nemezis.

PRZYKŁAD WYCZERPANIA

1 Ania posiada więcej przygotowanych Zaklęć niż



- 1 Ania posiada więcej przygotowanych Zaklęć niż Michał, a aż 3, więc otrzymuje 3 obrażenia, a posiada tylko 2 życia. Pierwsze 2 obrażenia sprawiają, że Ania zostaje wyczerpana. W wyniku wyczerpania, Ania kolejno:
- 2 Dwukrotnie rozpatruje efekt Wyzwolenia Megiery. Nieworodny otrzymuje 2 żetony Nemezis.
- 3 Niszczy swoją Bramę IV i odrzuca Zaklęcie, które było na niej przygotowane. (Ania mogła wybrać zniszczenie zamkniętej Bramy III).
- 4 Odrzuca wszystkie swoje żetony Ładunków.
- 5 Podwaja pozostałe 1 obrażenie, które teraz otrzymuje Gravehold. Używając wskaźnika żywotności, zmniejsza żywotność Gravehold o 2 - z 23 na 21.



KONIEC GRY

W każdej sytuacji, gdy zostaną spełnione warunki zwycięstwa lub porażki, rozgrywka dobiega końca, a gracze nie rozpatrują kolejnych efektów.

Gracze zwyciężają, gdy dowolny z poniższych warunków zostanie spełniony:

- Talia Nemezis została wyczerpana, a w grze nie znajdują się żadni Poplecznicy ani Moce.
- Poziom życia Nemezis spadnie do 0.

Gracze przegrywają, gdy dowolny z poniższych warunków zostanie spełniony:

- Wszyscy gracze zostali wyczerpani (mają 0 życia).
- Żywołność Gravehold spadnie do 0.

Ponadto, każde Nemezis może wprowadzić unikalny warunek zwycięstwa opisany na jego arkuszu, który powoduje, że gracze natychmiast przegrywają po spełnieniu określonych warunków.



POZIOMY TRUDNOŚCI

W *Aeon's End: Wieczna Wojna* gracze mogą dostosować poziom trudności do swoich preferencji. Zasady opisane na arkuszu Nemezis są dopasowane do normalnego poziomu trudności. Można go następująco zmodyfikować:

POCZĄTKUJĄCY

Każdy gracz rozpoczyna z 12 punktami życia (o 2 więcej).
Gravehold rozpoczyna z 35 punktami żywotności (o 5 więcej).
Nemezis rozpoczyna z 10 punktami życia mniej.

EKSPERT

Użyjcie zasad opisanych w sekcji „Trudniejszy Wariant” na arkuszu Nemezis. Te zasady mogą dotyczyć „Przygotowania rozgrywki”, „Wyzwolenia” lub „Dodatkowych Zasad” opisanych na arkuszu tego Nemezis.

ZAGŁADA

Użyjcie zasad z „Trudniejszego Wariantu”.
Ponadto, każdy gracz rozpoczyna z 8 punktami życia (o 2 mniej).
Gravehold rozpoczyna z 25 punktami żywotności (o 5 mniej).
Nemezis rozpoczyna z 10 punktami życia więcej.

ROZGRYWKA DLA 1 GRACZA

Gracz może również grać w pojedynkę, kontrolując kilkoro Magów. Przy takiej rozgrywce należy stosować zasady pasujące do takiej liczby graczy, ilu Magów bierze udział w grze.

Aby doświadczyć prawdziwej gry w pojedynkę, kontrolując tylko jednego Maga, należy zapoznać się z tabelą tworzenia talii Nemezis (str. 10).

Talia tur powinna składać się z 3 kart tury gracza oraz 2 kart tury Nemezis. Gdy zostaje dobrana karta tury gracza, gracz wykonuje swoją turę.

W grze dla jednego gracza, gracz jest swoim własnym sojusznikiem. Na przykład, gdy efekt karty przyznaje Ładunek sojusznikowi, gracz sam dobiera ten Ładunek.

Jeśli jakiś efekt dotyczy ciebie i innego gracza, rozpatrujesz ten efekt dwukrotnie.

Nie przegrywasz, jeśli jesteś wyczerpany. Porażka następuje w momencie, gdy poziom życia Gravehold spadł do 0. Pozostałe zasady nie ulegają zmianie.

Grając tylko jednym Magiem możesz zastosować poniższe modyfikacje, aby obniżyć poziom trudności:

- Użyj czterech kart tur graczy.
- Rozpocznij grę, posiadając 12 lub 15 punktów życia.

SKRÓT PRZYGOTOWANIA TALII NEMEZIS

- Unikalne karty Nemezis podziel na trzy stosy, w zależności od rzędu. Następnie, korzystając z poniższej tabeli, dodaj do każdego stosu odpowiednią liczbę podstawowych kart Nemezis, w oparciu o liczbę graczy.

POTRZEBNE PODSTAWOWE KARTY NEMEZIS	1 GRACZ	2 GRACZY	3 GRACZY	4 GRACZY
KARTY 1. RZĘDU	1	3	5	8
KARTY 2. RZĘDU	3	5	6	7
KARTY 3. RZĘDU	7	7	7	7