



FATEFORGE

- KRONIKI KAAAN -

STARCIE NIEŚMIERTELNYCH

~ Instrukcja rozszerzenia ~

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Przygotuj rozgrywkę w standardowy sposób (opisany w instrukcji gry podstawowej) z następującymi wyjątkami:

Na początku kampanii, zamiast brać swoje dwie umiejętności początkowe, każdy bohater łączy umiejętności poziomu I oraz poziomu II w jedną talię i kupuje umiejętności o łącznej wartości 13 sztuk złota. Wszelkie pozostałe złoto można wydać na żywność lub zachować we wspólnej torbie na później.

ELEMENTY ROZSZERZENIA

- 1 planszетка bohatera – Zaklinaczki
- 1 figurka Zaklinaczki
- 24 karty umiejętności Zaklinaczki
- 1 kafelek kolejności gracza
- 2 żetony zaklęć
- 1 skrytka bohatera
- 3 żetony losu
- 1 karta bossa
- 1 żeton bossa
- 13 dwustronnych kafelków mapy walki
- 74 karty pudełka odkryć
- 8 kart manewrów
- 2 separatory kart
- 1 kafelek tury popleczników
- 24 dwustronne żetony wrogów
- 4 kości walki
- 12 żetonów wyników
- 1 żeton głazu
- 5 znaczników zdrowia
- 6 znaczników energii

© 2023 Mighty Boards. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Uniwersum Fateforge jest © Studia Agate. FATEFORGE oraz powiązany logotyp są zarejestrowanymi znakami towarowymi Agate Editions na terenie Francji oraz innych krajów. Wszystkie postaci i imiona postaci Agate Editions oraz wszelkie ich charakterystyczne podobieństwa są znakami towarowymi Agate Editions. www.fateforge.org

ZASADY ROZSZERZENIA

CIĘŻKIE ŻYCIE...

Rozszerzenie *Starcie Nieśmiertelnych* jest trudniejsze od gry podstawowej. Zdecydowanie zalecamy rozegranie kampanii z gry podstawowej, a przynajmniej jej większości, przed sięgnięciem po to rozszerzenie. Zostało ono zaprojektowane w taki sposób, by stanowiło dla graczy większe wyzwanie. W kampanii gry podstawowej opowieść dostosowuje się do odniesionych w walce sukcesów lub porażek (przynajmniej w większości przypadków), kierując was inną ścieżką fabularną w wyniku przegranej sceny walki. Jednak w *Starciu*

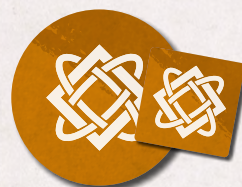
Nieśmiertelnych występuje kilka scen walki, które muszą zostać pomyślnie ukończone, aby posunąć fabułę dalej. Jeżeli tego typu scena walki zakończy się porażką, możecie spróbować rozegrać ją ponownie, wydając jeden z dwóch dostępnych żetonów losu (patrz poniżej). Jeżeli w takim przypadku nie dysponujecie już żadnymi żetonami losu, przegrywacie kampanię i musicie ponownie spróbować od początku. Nie zrażajcie się jednak w takiej sytuacji – ta kampania została zaprojektowana, by stanowić prawdziwe wyzwanie.

ZAKLINACZKA

Zaklinaczka operuje dwoma żetonami zaklęć – dużym i małym. Reprezentują one miejsce lub istotę, na których w danej chwili skupia ona swe magiczne moce. Kiedy opisuje to jakaś umiejętność, umieść duży żeton na mapie walki zgodnie ze wskazówkami umiejętności, a mały żeton na karcie danej umiejętności, aby pamiętać, że to zaklęcie obecnie oddziałuje. W dowolnym momencie możesz mieć tylko jeden żeton zaklęcia na mapie walki. Jeżeli aktywujesz inną umiejętność wykorzystującą żeton zaklęcia, natychmiast usuń oba żetony i postępuj zgodnie z powyższymi krokami.

UTRZYMANIE

Żeton zaklęcia jest usuwany z gry w ramach planowania, a nie porządkowania. Jeżeli chcesz, aby efekt umiejętności nadal był aktywny, możesz wydać 1 , aby zachować żeton zaklęcia w grze. W takim przypadku pozostaw żetony zaklęć na mapie walki i na karcie umiejętności. Możesz wtedy w trakcie swojej tury ponownie rozpatrzyć efekty umiejętności, na której znajduje się żeton zaklęcia. Jeżeli zaklęcie jest wymierzone w określony cel lub cele, pozostają one takie same w tej rundzie. Możesz rozpatrzyć ten efekt, a następnie użyć innej umiejętności, która korzysta z żetonu zaklęcia w inny sposób.



KARTY MANEWRÓW

Bohaterowie mogą w ramach scen odpoczynku pozyskać karty manewrów, funkcjonujące nieco jak karty umiejętności, które bohaterowie mogą aktywować wspólnymi siłami. Wyniki kości należy przypisywać do karty manewru w ramach fazy planowania. Bohaterowie mogą posiadać kilka kart manewrów, ale przed rozpoczęciem walki muszą wybrać 1, z której skorzystają.

ŻETONY LOSU



Bohaterowie nie są zwykłymi śmiertelnikami, lecz Wybrańcami Losu! Zostali oni naznaczeni przez bogów do wielkich czynów, co w grze reprezentują żetony losu. Gracze rozpoczynają kampanię rozszerzenia dysponując dwoma takimi żetonami.

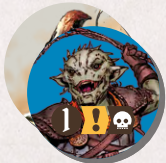
Niektóre sceny walki muszą zostać pomyślnie ukończone, aby posunąć fabułę dalej – aplikacja wskaże, które to są. Jeżeli tego typu scena walki zakończy się porażką, możesz wydać żeton losu, aby rozegrać ją ponownie. Jeżeli w takim przypadku drużyna nie dysponuje już żadnymi żetonami losu, gra dobiega końca, przedstawiając odpowiednie zakończenie fabularne.

Kiedy chcesz zrestartować scenę walki, odrzuć jeden ze swoich żetonów losu i kliknij odpowiedni przycisk w aplikacji. Aplikacja przywróci wtedy scenę walki do jej początkowego stanu. Wszyscy bohaterowie odzyskują zdrowie i energię do swojego maksymalnego poziomu. Wszelkie wykorzystane przedmioty zużywalne przepadają, a wszelkie karty Zepsucia otrzymane w trakcie danej sceny walki należy zwrócić do talii i ją potasować.

PREMIA ZA EKSTERMINACJĘ

W niektórych scenach walki w *Starciu Nieśmiertelnych* masz możliwość zdobycia dodatkowego złota w ramach premii za eksterminację. Aby zdobyć tę premię, będziesz musiał pokonać wszystkich wrogów określonego rodzaju (koloru). Aplikacja wskaże, które typy wrogów należy eksterminować.

WROGA KAWALERIA



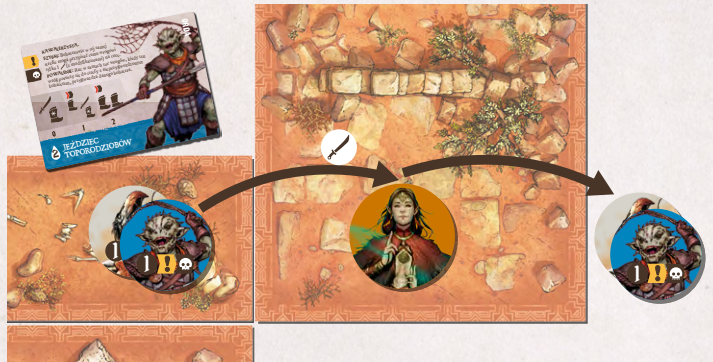
Wrodcy kawalerzyści stanowią połączenie jednego rodzaju wroga w roli jeźdźcy z białym wrogiem w roli wierzchowca. Umieść żeton jeźdźcy na żetonie wierzchowca.

Wszelkie ataki skierowane przeciwko wrogim kawalerzystom trafiają najpierw jeźdźcę, a nie wierzchowca. Usuń żeton jeźdźcy po jego pokonaniu. Dopóki jeździec żyje, używaj dla wrogiej kawalerii karty jeźdźcy. Po pokonaniu jeźdźcy używaj karty wroga wierzchowca do rozpatrywania jego akcji i reakcji.

RUCH KAWALERII

Ponieważ wrodcy kawalerzyści szybko poruszają się wierzchem, dotyczą ich unikatowe zasady ruchu. Wrogi kawalerzysta może poruszyć się w kierunku bohatera, zaatakować go, a następnie ruszyć dalej. W przypadku takiej sekwencji akcji wrogi kawalerzysta najpierw wybiera za cel najbliższego bohatera (zgodnie z priorytetem wyznaczonym przez kolejność graczy, jeżeli kilku bohaterów znajduje się w tym samym zasięgu). Następnie, po wykonaniu ataku kawalerzysta może ruszyć dalej – musi się jednak poruszyć wtedy do innej strefy niż ta, z której przybył. Jeżeli mógłby się poruszyć do kilku stref, należy wylosować strefę docelową.

Jeżeli wrogi kawalerzysta porusza się i atakuje bohatera na kafelku, z którego mógłby się potem poruszyć jedynie na kafelek, z którego przybył, umieść jego stos żetonów wroga poza mapą walki tak, aby dotykał krawędzi kafelka, który opuścił.



Dany wróg liczy się jako sąsiadujący ze strefą, której krawędzi dotyka. Bohaterowie nie mogą ruszyć za takim wrogiem poza krawędź mapy walki, ale mogą do niego strzelać. W ramach porządkowania, umieść żetony wszystkich wrogich kawalerzystów znajdujące się poza mapą z powrotem na kafelku, którego dotykają.



Kiedy jeździec zostanie pokonany, aktywuj białego wierzchowca. Od teraz zachowuje się jak każdy normalny wróg. Usuń ze sceny walki wszystkie wierzchowce bez jeźdźców, które znajdują się w strefie z żetonem wyjścia A (ale żadnym innym).

Wierzchowce należy zignorować podczas rozpatrywania sprintu i ucieczki ze sceny walki.

NOWE ZDOLNOŚCI WROGÓW

ZASIĘG AKTYWACJI 2+

Akcje wrogów o zasięgu 2+ rozpatruje się wtedy, gdy najbliższy bohater jest oddalony o 2 lub więcej stref.

SZYBKCI

Szybcy wrogowie to głównie (ale nie tylko) wroga kawaleria. Bohaterowie mogą przypisać tylko jeden atak (czyli 1  z wszelkimi modyfikatorami) na turę szybkiemu wrogowi znajdującemu się w tej samej strefie. Ataki dystansowe są rozpatrywane w normalny sposób.

PRYZGWOŹDZENIE

Kiedy bohater zostanie przygwożdżony, połóż jego figurkę na boku. Przygwożdżeni bohaterowie nie mogą sprintować ani poruszać się w żaden sposób oraz ignorują efekty przyciągania i odpychania. Przygwożdżenie nie liczy się jako ograniczenie ruchu dla umiejętności i przedmiotów pozwalających ignorować takie ograniczenia – jest ono stanem, w jakim znajduje się bohater. Jedynym sposobem na pozbycie się efektu przygwożdżenia jest wydanie akcji  (nie można go usunąć z użyciem sprintu).

Niektórzy wrogowie obierają za cel przygwożdżonych bohaterów, co oznaczono modyfikatorem ataku . Jeżeli kilku przygwożdżonych bohaterów znajduje się w tym samym zasięgu dla danej akcji z ramki akcji, gracze w normalny sposób mogą wybrać, jak rozdysonować obrażenia. Poplecznicy ignorują efekty przygwożdżenia (patrz niżej).

SIECIARZ

Zdolność „Sieciarz” pozwala wrogom przygwoździć bohatera w sąsiedniej strefie. Wrogowie rozpatrują ją poza oraz w dodatku do ataku  z ramki akcji (o ile jakimś dysponują). Wrogowie ze zdolnością „Sieciarz” będą starać się obierać za cel nieprzygwożdżonego bohatera w sąsiedniej strefie zarówno dla , jak i dla zdolności „Sieciarz”. Jeżeli wszyscy bohaterowie w sąsiednich strefach są już przygwożdżeni, należy zignorować tę zdolność.

POPLECZNIICY

Niektóre sceny walki pozwalają ci pokierować poplecznikami. Funkcjonują oni podobnie do sługusów, ale to ty kierujesz ich działaniami.

Karty popleczników wskazują akcje, jakie może wykonać każdy żeton danego poplecznika, a także ich zdrowie i zdolności. Do przedstawienia popleczników na mapie walki użyj pasujących żetonów wrogów. Gracze mogą zdecydować jak rozdysponują między sobą wszystkich popleczników do kontroli.

Poplecznicy aktywują się na końcu fazy akcji, po tym, jak ostatni gracz wykona swoją turę. Umieść kafelek tury popleczników po kafelku ostatniego bohatera w kolejności graczy.

Zdolności poplecznika



Każdy żeton poplecznika może wykonać jedną akcję spośród tych wskazanych na jego karcie oraz rozpatrzyć wszystkie swoje możliwe do rozpatrzenia zdolności. Pamiętaj, że niektóre zdolności aktywują się w ramach reakcji lub tur wrogów.

Wrogowie obierają popleczników za cel w ten sam sposób, co bohaterów, z tą różnicą, że jeżeli w tej samej strefie znajduje się bohater i żeton poplecznika, priorytetyzują bohatera (o ile to możliwe). Jeżeli wrogowie mogą obrać za cel kilku popleczników, zawsze będą priorytetyzować żeton z największą liczbą znaczników obrażeń (o ile to możliwe). Wytrzymałość popleczników odnawia się w ramach porządkowania, tak samo jak w przypadku wrogów.

Poplecznicy ignorują trudny teren i nie mogą wchodzić w interakcje z żadnymi żetonami mapy walki, takimi jak drzwi, skrzynie, portale itp. Nie mogą również zbierać żadnych klejnotów ani żywności. Wpływają na nich zdolności wrogów. Opuszczają scenę walki automatycznie.

Popleczników należy dodać do sceny walki wyłącznie wtedy, kiedy wskazują na to polecenia przygotowania rozgrywki.

GLOSARIUSZ

SYMBOLE OGÓLNE



Żeton zaklęcia: Wskazuje, że dana umiejętność korzysta z żetonu zaklęcia oraz że można przedłużyć jej działanie, wydając 1 .

MODYFIKATORY AKCJI WROGÓW



Losowy ruch: Wskazuje losowy kierunek dla pojedynczej akcji  z ramki akcji wroga lub poplecznika. Wrodzy kawalerzyści poruszają się na losowy sąsiedni kafelek inny niż ten, na którym zaczęli swoją turę.



Obiera za cel przygwożdżonego bohatera, o ile to możliwe. Jeżeli żaden nie jest przygwożdżony, gracze decydują, który będzie celem.