



FATEFORGE

- KRONIKY KAANU -

STŘET NESMRTELNÝCH

~ Pravidla rozšíření ~

PŘÍPRAVA HRY

Postupujte podle obecných pravidel s následujícími změnami:

Na začátku kampaně si každý hrdina místo svých dvou startovních dovedností zkombinuje dovednosti I. i II. úrovně do jednoho balíčku a koupí si dovednosti v hodnotě až 13 zlatých. Zbylé zlaté můžete utratit za jídlo nebo si je nechat v batohu družiny.

KOMPONENTY V TOMTO ROZŠÍŘENÍ

- 1 deska hrdinky Čarodějky
- 1 figurka Čarodějky
- 24 karet dovedností Čarodějky
- 1 dílek pořadí hráče
- 2 žetony kouzla
- 1 krabička hrdiny
- 3 žetony osudu
- 1 karta bosse
- 1 žeton bosse
- 13 oboustranných dílků bojových map
- 74 karet do krabičky na karty
- 8 karet taktiky družiny
- 2 oddělovače karet
- 1 dílek pořadí pomocníka
- 1 krabička na žetony nepřátel
- 24 oboustranných žetonů nepřátel
- 4 bojové kostky
- 12 žetonů výsledků
- 1 žeton balvanu
- 5 žetonů zdraví
- 6 žetonů energie

© 2023 Mighty Boards Ltd. Všechna práva vyhrazena.

Svět Fateforge je © 2023 Studio Agate. FATEFORGE a jeho logo jsou ochranné známky společnosti Agate Editions ve Francii a dalších zemích.

Všechny postavy a jejich jména z edice Agate Editions a jejich charakteristické podoby jsou ochrannými známkami společnosti Agate Editions. www.fateforge.org

PRAVIDLA ROZŠÍŘENÍ

ŽIVOT JE TĚŽKÝ

Rozšíření *Střet nesmrtelných* je složitější než základní hra. Důrazně doporučujeme, abyste před hraním tohoto rozšíření odehráli kampaň základní hry, nebo alespoň její větší část. Zatímco v kampani základní hry se příběh přizpůsobuje úspěchům a neúspěchům v boji (z velké části) a umožňuje vám pokračovat jinou cestou, pokud neuspějete v bojové scéně, v kampani *Střet nesmrtelných* je několik bojových scén, které je třeba dokončit úspěš-

ně, abyste mohli postoupit v kampani. Pokud jsou tyto typy bojových scén neúspěšné, mohou je hráči zopakovat utracením jednoho ze dvou dostupných žetonů osudu (viz níže). Pokud nejsou k dispozici žádné žetony osudu, kampaň končí neúspěšně a hráči musí začít znovu od začátku. Pokud se tak stane, nenechte se odradit. Tato kampaň je koncipována jako výzva.

ČARODĚJKA

Čarodějka má dva žetony kouzel, velký a malý. Představují místo nebo bytost, na kterou zaměřuje svou pozornost a magickou energii. Pokud je tak uvedeno u dovednosti, umístíte velký žeton na bojovou mapu podle dovednosti a malý žeton na kartu dovednosti, abyste si zapamatovali, že je toto kouzlo aktivní. Na bojové mapě můžete mít vždy pouze jeden žeton kouzla. Pokud aktivujete jinou dovednost, která používá žeton kouzla, okamžitě odstraňte oba žetony kouzel a postupujte podle výše uvedených pokynů.

ÚKLID

Žeton kouzla je odstraněn ze hry během přípravy, nikoli během úklidu. Pokud chcete, aby efekt dovednosti zůstal aktivní, můžete utratit 1 , abyste ponechali žeton kouzla ve hře. Pokud tak učiníte, nechte žetony

kouzel na bojové mapě a na kartě dovednosti. Během svého tahu můžete zopakovat efekty dovednosti, na které je umístěn žeton kouzla. Pokud je kouzlo zaměřeno na určitý cíl nebo sadu cílů, zůstávají tyto cíle pro toto kolo stejné. Můžete provést tento efekt a poté zahrát jinou dovednost, která využívá žeton kouzla jiným způsobem.



TAKTIKY DRUŽINY

Během odpočinkových scén mohou hrdinové získat karty taktiky družiny. Ty fungují podobně jako dovednosti, avšak umožňují spouštět efekty kombinací výsledků na kostkách více hrdinů. Výsledky mohou hráči přiřazovat ke kartě taktiky ve fázi přípravy. Hrdinové mohou mít více karet taktiky družiny, před začátkem boje si však musí zvolit vždy pouze jednu.

ŽETONY OSUDU

Nejste obyčejní smrtelníci, jste vyvolení osudem! Bohové vás předurčili k velikosti. To je ve hře představováno žetony osudu. Kampaň z tohoto rozšíření začínáte se dvěma žetony osudu.

Některé bojové scény je třeba dokončit úspěšně, abyste mohli v kampani pokračovat. Aplikace zobrazí, které z nich to jsou. Pokud tyto bojové scény skončí neúspěchem, mohou je hráči zopakovat utracením jednoho ze dvou dostupných žetonů osudu. Pokud vám nezbyvají žádné žetony osudu, hra končí a spustí se odpovídající konec příběhu.

Když chcete znovu spustit bojovou scénu, odložte jeden ze svých žetonů osudu a klepněte na příslušné tlačítko v aplikaci. Aplikace vrátí bojovou scénu do výchozího stavu. Všichni hrdinové si obnoví zdraví a energii až do své maximální úrovně. Všechny spotřebované předměty zůstávají spotřebovány a všechny karty stavu, které během této bojové scény hrdinové získali, se vrátí do balíčku a zamíchají se.

BONUSY ZA LIKVIDACI

V rozšíření *Střet nesmrtelných* máte během některých bojových scén možnost získat další zlaté za likvidaci nepřátel. Abyste získali tento bonus, musíte porazit všechny nepřátele jednoho nebo více typů (barev). Aplikace určí, které typy nepřátel je třeba zlikvidovat.

JÍZDNÍ NEPŘÁTELÉ

Jízdní nepřátelé jsou kombinací bílých nepřátel a jezdců, který na nich sedí. Položte žeton jezdce na žeton bílého nepřítele.

Útoky vedené proti jízdním nepřítelům zasáhnou nejprve jezdce, nikoliv nepřítele, na němž sedí. Když je jezdec poražen, odstraňte jeho žeton. Dokud je jezdec naživu, použijte jeho jízdní kartu. Když je jezdec poražen, použijte kartu tvora, na němž jel, k vyřešení jeho akcí a reakcí.

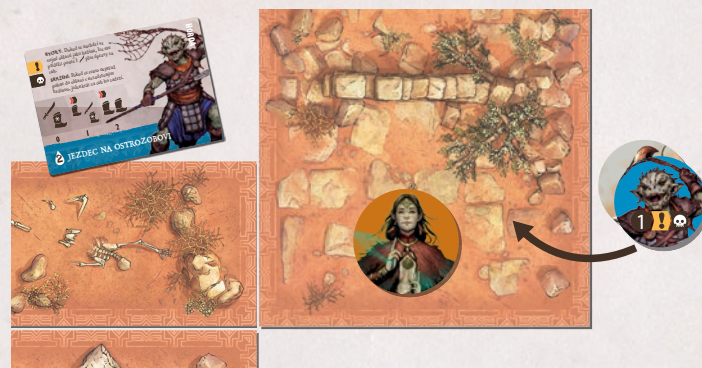
POHYB JÍZDY

Protože jízdní nepřátelé jsou rychlí, mají speciální pravidla pro pohyb. Jízdní nepřátelé se mohou pohybovat směrem k hrdinovi, zaútočit a pokračovat v pohybu. V první části této sekvence se jízdní nepřítel zaměří na nejbližšího hrdinu (pokud jsou dva nebo více cílů ve stejném dosahu, upřednostní hrdiny v pořadí podle hráčů). Po provedení útoku se mohou jízdní nepřátelé pohybovat dál. Musí se přesunout do jiné oblasti, než ze které vyjeli. Pokud existuje více než jedna oblast, do které se mohou pohnout, vyberte cílovou oblast náhodně.

Pokud se jízdní nepřítel pohne a zaútočí na hrdinu na dílku, z něhož není jiná možnost následného tahu než zpět na ten, ze kterého jízdní nepřítel vyjel, umístěte jízdního nepřítele mimo bojovou mapu, těsně vedle okraje dílku, z něhož vyjel.



Tento nepřítel se počítá jako sousedící s oblastí, jejíž okraje se dotýká. Hrdinové nesmí následovat nepřítele mimo bojovou mapu, ale mohou na něj střílet. Během úklidu umístěte všechny jízdní nepřátele mimo bojovou mapu zpět na dílek, jehož se dotýkají.



Když je jezdec poražen, aktivujte bílého jízdního tvora. Nyní se chová jako každý jiný nepřítel. Všichni jízdní tvorové bez jezdce v oblasti s žetonem východu A (nikoliv s jiným východem) jsou odstraněni z bojové mapy.

Pro účely přesunu a opuštění mapy jízdní tvory ignorujte.



NOVÉ SCHOPNOSTI NEPŘÁTEL

Nepřátelé v rozšíření *Střet nesmrtelných* mají nové úpravy akcí popsané níže:

VZDÁLENOST 2+

Pokud je v pruhu akcí úplně vpravo uvedena vzdálenost 2+, znamená to, že se taková akce provede vždy, pokud je nejbližší hrdina vzdálen dvě nebo více oblastí.

RYCHLÝ

Rychlí nepřátelé zahrnují všechny jízdní nepřátele a několik dalších. Hrdinové jim mohou přidělit pouze 1 útok, což znamená 1 plus modifikátory za tah na *Rychlé* nepřátele ve stejné oblasti. Střelecké útoky fungují normálně.

ZADRŽENÍ

Když je hrdina zadržen, položte jeho figurku na bok. Zadržení hrdinové se nemohou nijak pohybovat ani přesouvat. Zadržení se nepovažuje za omezení pohybu pro účely dovedností a předmětů, které ignorují omezení pohybu, ale za stav, ve kterém se hrdina nachází. Zadržení hrdinové ignorují efekty odstranění a přitažení. Jediný způsob, jak odstranit efekt zadržení a mít tak možnost se pohybovat, je použít . Přesun nelze použít k odstranění zadržení.

Někteří nepřátelé se zaměřují speciálně na zadržené hrdiny. Ti mají útok upravený symbolem . Pokud je několik zadržených hrdinů ve stejném dosahu, mohou si hrdinové zvolit, komu bude uděleno zranění, jako obvykle. Pomocníci ignorují efekt zadržení (viz níže).

SÍŤ

Schopnost *Sítě* umožňuje nepřátelům zadržet hrdinu v sousední oblasti. To se provádí nad rámec útoku na jejich pruhu akcí. Nepřátelé se schopností *Sítě* se pokusí zacílit na nezadrženého hrdinu v sousední oblasti, a to jak pro svůj útok, tak pro svoji schopnost *Sítě*. Pokud jsou všichni hrdinové v sousední oblasti zadržení, ignorujte schopnost *Sítě*.

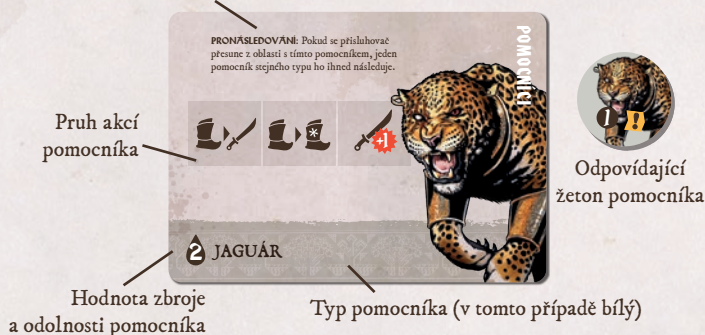
POMOCNÍCI

V některých bojových scénách můžete velet pomocníkům. Pomocníci fungují podobně jako nepřátelští přísluhovači, ale jsou pod vaší kontrolou. Na kartě pomocníků jsou uvedeny akce, které může každý žeton pomocníka provést, spolu s jejich zdravím a schopnostmi. Pomocí odpovídajících žetonů nepřátel můžete na bojové mapě znázornit pomocníky. Hráči se mohou rozhodnout, jak si mezi sebou rozdělí kontrolu nad těmito pomocníky.

Pomocník se aktivuje na konci fáze akcí poté, co poslední hráč dokončí svůj tah. Umístěte dílek pořadí pomocníků za dílek pořadí posledního hráče.

Každý žeton pomocníka může provést jednu z akcí uvedených na kartě a aktivovat případné schopnosti. Všimněte si, že některé schopnosti se spouštějí během nepřátelských reakcí nebo nepřátelských tahů.

Schopnosti pomocníků



Nepřátelé se zaměřují na pomocníky stejným způsobem jako na hrdiny s tím rozdílem, že pokud se hrdina nachází ve stejné oblasti jako žeton pomocníka, je hrdina vždy zaměřen jako první, pokud je to možné. Pokud mohou nepřátelé cílit na více pomocníků, budou vždy cílit na žeton, který má na sobě nejvíce kostiček zranění, pokud je to možné. Pomocníkům se během úklidu obnovuje odolnost stejným způsobem jako nepřátelům.

Pomocníci ignorují obtížný terén a nemohou interagovat s žádnými žetony na bojové mapě, jako jsou dveře, truhly, portály atd., ani nesmí sbírat drahokamy ani jídlo. Platí na ně schopnosti nepřátel. Mapu opouštějí automaticky.

Pomocníci se do bojové scény přidávají pouze tehdy, pokud je to výslovně uvedeno v pokynech k přípravě.

PŘEHLED SYMBOLŮ

OBECNÉ SYMBOLY



Symbol žetonu kouzla: Znamená, že dovednost používá žeton kouzla a umožňuje udržet kouzlo ve hře spotřebováním 1 .

ÚPRAVY AKCÍ NEPŘÁTEL



Náhodný pohyb: Náhodně určuje směr jednoho na pruhu akcí nepřítele nebo pomocníka. Jízdní nepřátelé se musí náhodně pohnout do jiné sousední oblasti, než ze které vyjeli.



Pokud je to možné, zacílí na zadrženého hrdinu. Pokud není žádný hrdina zadržený, hráči rozhodnou, na kterého hrdinu se zaměří.