



FATEF RGE

- ХРОНИКИ КААНА -

БИТВА БЕССМЕРТНЫХ

~ Правила дополнения ~

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выполните шаги по подготовке к игре из базовых правил со следующими изменениями.

Вместо того чтобы брать 2 стартовых навыка в начале кампании, каждый герой составляет из своих карт навыков уровня I и II одну колоду, а затем приобретает навыки из неё на сумму не более чем 13 золотых. Любое оставшееся золото можно потратить на еду или сохранить на будущее в сумке отряда.

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ



Буклет правил дополнения



1 пластиковая фигурка чаровницы



1 планшет чаровницы



13 двусторонних фрагментов поля боя



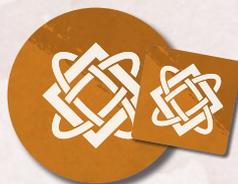
24 карты навыков чаровницы



1 жетон босса



1 жетон порядка хода



2 жетона колдовства



24 двусторонних жетона врагов



1 жетон булыжника



1 жетон порядка хода подручных



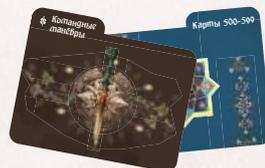
3 жетона судьбы



12 жетонов с результатами бросков



8 карт командных манёвров



2 разделителя для карт



1 коробочка героя



1 коробочка врагов



74 нумерованные карты



4 кубика боя



1 пакетик с изображением дракона



6 фишек энергии



5 фишек здоровья



Запечатанный конверт с планшетом 1 босса

ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ

ТЯЖЁЛАЯ ЖИЗНЬ

Дополнение «Битва бессмертных» отличается большей сложностью, чем базовые «Хроники Каана». Прежде чем приступить к его прохождению, настоятельно рекомендуем вам завершить кампанию базовой игры или хотя бы большую её часть. Если в основной кампании повествование подстраивается как под ваши успехи, так и под ваши провалы в бою (по большей части) и позволяет вам продолжить приключение по другому пути, даже если вы провалили боевую сцену, то в «Битве бессмертных» есть несколько боевых сцен,

в которых только успех позволит продвинуться по сюжету. Провалив такую боевую сцену, игроки смогут попробовать пройти её ещё раз, потратив один из двух имеющихся у них жетонов судьбы (см. на следующей странице). Если в момент провала такой боевой сцены у вас нет жетона судьбы, кампания проиграна и игрокам придётся начать её прохождение с самого начала. Не расстраивайтесь, если это произойдёт: мы создавали «Битву бессмертных» как вызов для опытных игроков.

ЧАРОВНИЦА

Вместе с остальными компонентами чаровница получает 2 дополнительных: большой и маленький жетоны колдовства. Они используются для обозначения места или объекта, на которых чаровница концентрирует своё внимание и магическую энергию. Когда навык предписывает вам использовать жетон колдовства, поместите большой жетон на поле боя, как указывает этот навык, а маленький — на карту самого навыка, чтобы помнить, какое заклинание вы задействовали. Одновременно на поле боя может быть только один жетон колдовства. Если вы активируете другой навык, использующий жетон колдовства, немедленно уберите размещённые жетоны колдовства и разместите их согласно указаниям новой карты навыка.

ПОДДЕРЖАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Жетоны колдовства убираются из игры в фазе подготовки, а не в фазе очистки. Если вы хотите сохранить эффект навыка активным, можете потратить 1 🔥, чтобы оставить жетоны колдовства в игре. В этом случае оставьте жетоны колдовства на поле боя и карте навыка. В свой ход можете повторно применить навык с жетоном колдовства. Если заклинание направлено на определённую цель или набор целей, в этом раунде они остаются теми же. Вы можете разыграть этот эффект, а затем применить

другой навык, использующий жетон колдовства другим способом.



ЖЕТОНЫ СУДЬБЫ



Вы — не простые смертные, а самые настоящие избранники судьбы! Ваш путь к величию проложен божественным провидением. Игра отражает это с помощью жетонов судьбы. Вы начинаете кампанию «Битвы бессмертных» с двумя жетонами судьбы.

Время от времени для продвижения по сюжету вам будет необходимо успешно завершить боевую сцену. Приложение отмечает такие сцены особым образом. Если игроки провалят такую сцену, они смогут потратить 1 жетон судьбы, чтобы перезапустить её. Если в такой момент у вас уже не будет жетонов судьбы, кампания завершится и подойдёт к соответствующей сюжетной концовке.

Чтобы переиграть боевую сцену, сбросьте 1 из жетонов судьбы и выберите соответствующий пункт в приложении. После этого приложение вернёт боевую сцену в начальное состояние, а все герои восстановят здоровье и энергию до максимума. Использованные расходимые предметы не восстанавливаются, а все карты порчи, полученные во время этой боевой сцены, замешиваются обратно в колоду.

НАГРАДА ЗА ЛИКВИДАЦИЮ

В «Битве бессмертных» игроки смогут получать дополнительное золото во время некоторых боевых сцен в виде «награды за ликвидацию». Чтобы получить эту награду, вам нужно будет победить всех врагов одного или нескольких определённых типов (цветов). Приложение подскажет, какие именно типы врагов необходимо «ликвидировать».

ВЕРХОВЫЕ ВРАГИ



Верховые враги представляют собой сочетание из 1 врага-всадника и 1 врага-скакуна белого цвета. Всегда размещайте жетон всадника поверх жетона скакуна. Любые атаки, направленные против вражеского скакуна, в первую очередь попадают по всаднику, а не по его скакуну. Как только всадник побеждён, уберите его жетон с поля. Пока всадник жив, ориентируйтесь на его карту со свойством «Верхом». Если всадник побеждён, ориентируйтесь на карту его скакуна.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВЕРХОМ

Поскольку верховые враги передвигаются с большой скоростью, их перемещение подчиняется уникальным правилам. Они могут переместиться к герою, атаковать его, а затем продолжить движение. Сначала верховой враг выбирает целью ближайшего героя (в случае нескольких вариантов отдавая приоритет тем, кто раньше в порядке хода). Проведя атаку, верховой враг может продолжить движение, однако

должен переместиться в зону, отличную от той, из которой пришёл. Если для этого подходят сразу несколько зон, определите зону перемещения случайным образом.

Если верховой враг перемещается и атакует героя в зоне, из которой он может продолжить движение лишь в свою предыдущую зону, поместите его за пределы поля боя вплотную к краю его текущей зоны.



Этот враг считается смежным с зоной, края которой он касается. Герои не могут преследовать врагов за пределами поля боя, но могут проводить по ним дальние атаки. В фазе очистки поместите все жетоны верховых врагов, находящихся за пределами поля боя, в зоны, с которыми они соприкасаются.



Как только всадник побеждён, активируйте его скакуна (враг белого цвета). С этого момента он действует как любой другой враг. Все скакуны без всадника, находящиеся в зоне с жетоном выхода А (но не других выходов), покидают боевую сцену.

Игнорируйте скакунов в рамках правил совершения рывков или перемещения к выходу.

НОВЫЕ СПОСОБНОСТИ ВРАГОВ

Враги из «Битвы бессмертных» обладают новыми способностями и модификаторами действий, описанными далее.

БЫСТРЫЙ

К быстрым врагам относятся все верховые враги, а также некоторые другие. За 1 ход герои могут назначить быстрому врагу в одной зоне с ними только 1 действие с модификаторами. Атаки дальнего боя работают по обычным правилам.

ОБЕЗДВИЖИВАНИЕ

Если герой обездвиген, положите его фигурку набок. Обездвиженные герои не могут ни перемещаться, ни совершать рывки. Для навыков или предметов, игнорирующих ограничения на перемещение, обездвигивание считается не ограничением на перемещение, а состоянием героя. Обездвиженные герои игнорируют эффекты толчка и притягивания. Единственный способ снять это состояние и получить возможность перемещаться — потратить действие на рывок. Обездвигивание нельзя снять с помощью рывка.

Некоторые враги выбирают целью именно обездвигенных героев. Такие атаки обладают модификатором . Если для атаки подходят несколько обездвигенных героев, игроки сами выбирают 1 из них, как обычно. Подручные игнорируют эффекты обездвигивания (см. ниже).

ЛОВЧИЙ

Способность «Ловчий» позволяет врагу обездвигить 1 героя в смежной зоне. Это происходит в дополнение к атаке из ряда его действий, если таковая в нём есть. Враги со способностью «Ловчий» выбирают целью необездвигенного героя в смежной зоне как в рамках своей атаки, так и в рамках способности «Ловчий». Если все герои в смежной с этим врагом зоне обездвигены, игнорируйте способность «Ловчий».

ПОДРУЧНЫЕ

В некоторых боевых сценах вы будете командовать подручными. Подручные действуют так же, как вражеские приспешники, но находятся под вашим контролем. На карте подручного указаны его здоровье и способности, а также действия, которые может совершать каждый такой подручный (представленный на поле боя соответствующим жетоном врага). Игроки сами решают, как распределить контроль над подручными между собой.

Подручные активируются в конце фазы действий, после того как последний игрок сделал свой ход. Поместите жетон порядка хода подручных после жетона последнего героя в порядке хода игроков.

Каждый подручный (представленный жетоном) может совершить 1 из действий, указанных на его карте, и применить любые подходящие способности. Обра-



тите внимание, что некоторые способности подручных срабатывают на шаге «Реакция врагов» или «Ход врагов».

Враги могут выбирать подручных целями так же, как и героев, с той лишь разницей, что, если в одной зоне с подручным находится герой, целью сперва становится герой, если это возможно. Если целью врага может стать сразу несколько подручных, он отдаёт приоритет жетону подручного, на котором больше всего фишек урона, если это возможно. Подручные восстанавливают свою живучесть в фазе очистки так же, как и враги.

Подручные игнорируют пересечённую местность, не могут взаимодействовать с жетонами поля боя, такими как двери, сундуки, порталы и т. д., а также не собирают самоцветы и еду. На подручных могут действовать способности врага. Во время выхода из боевой сцены подручные покидают поле боя автоматически.

Подручные участвуют в боевой сцене только в том случае, если это указано в подготовке к боевой сцене.

ПАМЯТКА

ОБЩИЕ СИМВОЛЫ



Символ жетона колдовства: указывает на то, что навык использует жетон колдовства, а герой может поддерживать его эффект в игре, если потратит на это 1 действие.

МОДИФИКАТОРЫ ДЕЙСТВИЙ ВРАГОВ



Случайное перемещение: случайным образом изменяет направление одного действия из ряда действий врага или подручного. Верховые враги перемещаются в случайную смежную зону, отличную от той, в которой они начали свой ход.



По возможности выбирает целью обездвигенного героя. Если ни один из героев не обездвиген, игроки сами решают, кто из героев станет целью.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор идеи: Гордон Кальеха

Дополнительный игровой дизайн: Дэвид Чиркоп

Арт-дирекция: Гордон Кальеха, Хайко Гюнтер, Марк Каша

Иллюстрации: Studio Agate, Юсуф Артун, Яма Орка, Макс Кошек, Тони Мюнтан, Джакомо Вичи, Арджуна Шушини

Разработка: Кристиан Паллер, Харалампос Апартоглу, Дэвид Чиркоп

Сценарий: Даниэль Велла

Графический дизайн: Хайко Гюнтер, Марк Каша, Крис Борг

Фигурки: Славек Костюкевич

3D-рендер: Марвин Заммит, Самвел Борг

Управление проектом: Гордон Кальеха

Редактура: Гордон Кальеха, Эвелин Фубер, Эмануэла Пратт, Роберт Пратт

Ведущие тестировщики: Кристиан Паллер, Харалампос Апартоглу, Леонардо Сантосо, Александр Лимож

Маркетинг: Эвелин Фубер

Разработка приложения: Стивен Пейс Спадаро, Марвин Заммит

UX/UI-дизайн приложения: Горациу Сасу, Джоанна Сафран

Производство: Крис Борг, Марк Каша

Особая благодарность: сердечная благодарность всем нашим бекерам за то, что позволили воплотить этот проект в жизнь, а также нашим семьям за их терпение и энтузиазм на протяжении всего времени нашей работы.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Дмитрий Кравченко

Редактор и корректор: Мария Шульгина

Переводчики: Дмитрий Кравченко и Дмитрий Марчук

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дмитрий Ворон

Лицензионный менеджер: Александр Ильин

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно



«Fateforge: Летописи Эаны» — это уникальный и самобытный сеттинг для настольных ролевых игр, использующий знакомую систему 5e.

«Искатели приключений» — это основная книга правил для погружения в мир Эаны. В ней вы найдёте предыстории и правила по созданию героя, описание девяти игровых рас, восемнадцати цивилизаций и тринадцати классов, основы мироустройства и ключевые игромеханические элементы.

«Гримуар» — это главное дополнение для ваших приключений. В этой книге представлены правила модульной системы магии, подробности о магическом Пробуждении и геомагии, а также правила порчи и безумий, которые могут настичь ваших героев. Вас ждут более чем 360 заклинаний, представленных в традициях средневековых гримуаров.

Отправьтесь на поиски Кузни Судьбы, способной исполнить желания, которым не смогут противостоять даже сами боги, и впишите своё имя в историю Эаны!



© 2024 Mighty Boards. All Rights Reserved.

The Fateforge world is © 2024 Studio Agate. FATEFORGE and its logo are trademarks of Agate Editions in France and other countries. All Agate Editions characters and character names, and the distinctive likenesses thereof, are trademarks of Agate Editions. www.fateforge.org