



ФАТЕФОРGE

- ХРОНИКИ КААНА -

~ Правила игры ~



ОБ ИГРЕ

В игре «Fateforge: Хроники Каана» вам предстоит взять на себя роль избранных защитников Великого Леса Ундсеноина и отправиться на поиски похищенной соплеменницы в город Исафир, столицу империи Кортасол. По пути вы познакомитесь с целым рядом интригующих персонажей и окажетесь втянутыми во множество передраг, для разрешения которых может потребоваться как всё ваше очарование, так и метко выпущенная в чью-то голову стрела. Сюжетное повествование будет подаваться вам с помощью специального мобильного приложения. Приложение также будет отслеживать и запоминать все ваши решения, успехи и неудачи, а от результатов ваших действий будет зависеть развитие сюжета.

Игра состоит из трёх типов игровых сцен: сюжетных, боевых и сцен отдыха. Во время сюжетных сцен вы будете двигать вперёд повествование, а также демонстрировать свои умения во всевозможных испытаниях, исследовать различные уголки Исафира и его окрестностей и взаимодействовать с персонажами и фракциями, которые будут запоминать ваши слова и действия.

Боевые сцены — самая насыщенная часть игры. Героям часто нужно достичь несколько разных целей за ограниченное число раундов, отбиваясь при этом от разнообразных врагов. Каждый бой начинается с броска определённого набора кубиков, представляющих собой те или иные действия, которые можно изменять с помощью особых навыков. Вам понадобится координировать свои действия с остальными членами отряда и использовать способности своего героя по максимуму. Но и это ещё не всё! Вам также нужно всеми силами избегать получения урона, ведь после каждой боевой сцены вы восстанавливаете лишь небольшое количество здоровья. Кроме того, не забывайте запастись зельями исцеления и едой — поправить здоровье вы сможете только раз в два-три боя!

И наконец, сцены отдыха позволят вам восстанавливать силы, покупать снаряжение и изучать новые навыки, посещая различные локации в Исафире и его окрестностях. На каждую сцену отдыха отводится разное количество времени, которое вы можете потратить по своему усмотрению. По мере прохождения кампании и в зависимости от того, с кем вы познакомитесь и какие локации посетите, вы откроете доступ к новым побочным заданиям и местам отдыха, которые позволят вам разными способами развивать своих героев.

И пусть мудрость Великого Леса укажет вам правильный путь!

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В МИР FATEFORGE

Структура *Fateforge* позволит вам погрузиться в мир игры через сюжет и игровой процесс, развивающиеся с течением времени. По ходу кампании в игру будут входить всё новые дополнительные правила и компоненты, а вместе с этим будет повышаться и сложность боевых сцен. Время от времени игра будет указывать вам «разблокировать правило». В этом случае обратитесь к странице 27 этого буклета, найдите в списке соответствующее правило и зачитайте его. Затем отметьте ячейку, связанную с этим правилом, как напоминание о том, что его нужно учитывать в последующих играх кампании.

Поскольку каждая кампания может содержать разные сюжетные ветки, одни и те же правила могут быть разблокированы в разные моменты приключения. Если вас просят зачитать правило, которое уже разблокировано, игнорируйте это указание.

После завершения основного сюжета вы разблокируете все правила в игре. В последующих прохождениях вам уже не нужно будет открывать все эти правила заново.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Для игры вам необходимо загрузить вспомогательное приложение *Fateforge: Chronicles of Kaan*, которое мы далее будем именовать просто «приложением». Приложение будет отвечать за различные процессы игры, такие как активация врагов в боевых сценах, а также отслеживание и сохранение вашего сюжетного прогресса.

Приложение — неотъемлемая часть игры; вы не сможете играть в «*Fateforge: Хроники Каана*» без доступа к нему! Настоятельно рекомендуем по возможности запустить приложение на планшете.

КОМПОНЕНТЫ

Перед первой партией сверьтесь с листом подготовки. В нём изложено, как разложить компоненты по контейнерам и коробочкам и как хранить компоненты между партиями.

СТРУКТУРА КАМПАНИИ

Игровая кампания разделена на три акта разной продолжительности. Они состоят из чередующихся между собой сюжетных сцен, боевых сцен и сцен отдыха. Во время сюжетных сцен в верхней части экрана будет отображаться шкала вашего прогресса. Она поможет понять, насколько далеко вы продвинулись в рамках одного акта.



Каждый символ обозначает одну главу акта, состоящую из нескольких сюжетных сцен и одной боевой сцены. Успешное прохождение боевой сцены переводит вас в следующую главу. Если вы потерпите неудачу в бою, то либо сразу перейдете к следующей главе, но пойдёте уже по другому сюжетному пути, либо вам придётся успешно завершить ещё одну боевую сцену, чтобы продвинуться дальше.

Каждый символ обозначает сцену отдыха (см. стр. 24), которая позволит вам восстановить силы, улучшить своих героев и заняться доступными побочными заданиями.

В большинстве случаев перед тем, как перейти к сцене отдыха, вам нужно будет успешно пройти две главы, но по мере прохождения кампании условия для этого перехода будут меняться.

ПЕРВАЯ КАМПАНИЯ

1. Перед началом вашей первой кампании выполните все указания, описанные в листе подготовки.
2. Загрузите вспомогательное приложение, отсканировав QR-код на обратной стороне того же листа. Также вы можете загрузить его по адресу: www.mighty-boards.com/fateforgeapp.
3. Затем изучите остальную часть этого буклета, кроме раздела «Дополнительные правила». Приложение обучит вас ведению боя во время первой боевой сцены, но предполагается, что вы сначала изучите книгу правил.
4. Когда вы будете готовы начать свою первую кампанию, запустите приложение, выберите пункт «Новая кампания», а затем раздел «Основной сюжет». После этого игроки перейдут к выбору героев. В приложении вы сможете ознакомиться с предысторией каждого из них, а также с кратким обзором его способностей. Теперь вы готовы начать свою первую кампанию. Нажмите на кнопку «Начать кампанию» и приготовьтесь к погружению в мир *Fateforge*!

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Чтобы сыграть в «*Fateforge: Хроники Каана*» в одиночку, просто выберите пункт «Одиночная игра» в главном меню. Приложение ознакомит вас с дополнительными правилами, применимыми только к одиночной игре. При этом некоторые правила могут быть изменены, поэтому внимательно следуйте всем указаниям приложения.

СОСТАВ ИГРЫ



Буклет правил игры



Лист подготовки к игре



Коробочка для хранения карт



1 фигурка отряда

5 фигурок героев



197 малых нумерованных карт



108 больших нумерованных карт



20 карт страха



22 карты ловушек



30 карт порчи



120 карт навыков



9 разделителей для карт



32 фишки здоровья



8 кубиков силы



6 кубиков интеллекта



6 кубиков дальнего боя



7 кубиков скорости



22 фишки энергии



1 кубик разрешения споров



4 кубика оружия дальнего боя



3 кубика проверок



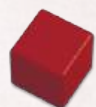
4 кубика оружия ближнего боя



20 фишек самоцветов (5 красных, 5 синих, 10 жёлтых)



5 зелёных фишек оглушения



10 красных фишек урона врага



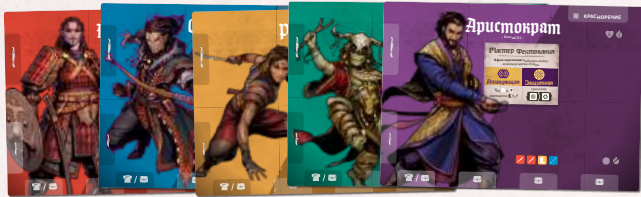
5 больших чёрных фишек отслеживания



20 маленьких чёрных фишек отслеживания



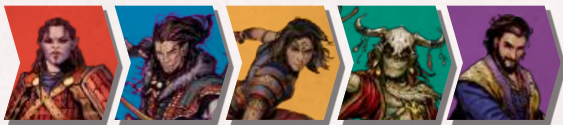
2 контейнера для хранения компонентов



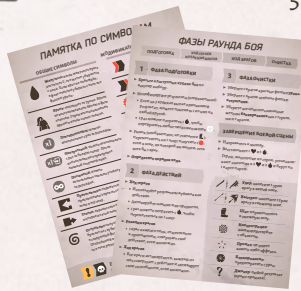
5 планшетов героев



5 коробочек героев



5 жетонов порядка хода



4 памятки игроков



4 коробочки врагов



План Исафира



3 жетона боссов



1 жетон сумки отряда



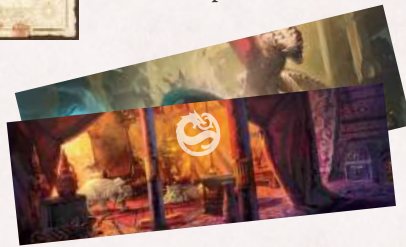
1 коробочка отряда



39 двусторонних фрагментов поля боя



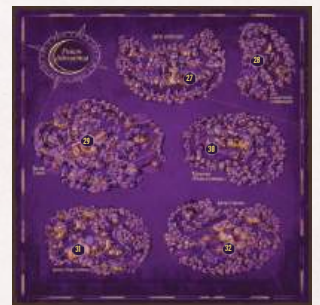
1 картографическая легенда



4 ширмы игроков



План Гадагана



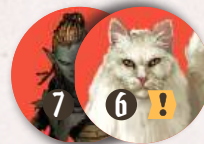
План района Затмения



1 жетон повелителя



1 жетон хода врагов



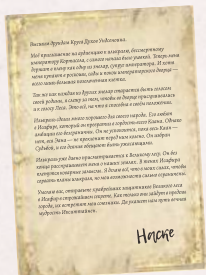
96 двусторонних жетонов врагов



Запечатанный конверт с 3 планшетами боссов



6 пакетиков с изображением дракона



Бумажное письмо



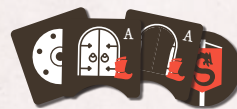
9 жетонов еды



6 жетонов времени



1 жетон реакции врага



50 жетонов боя

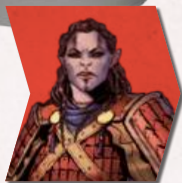


1 жетон стойки



1 жетон засады

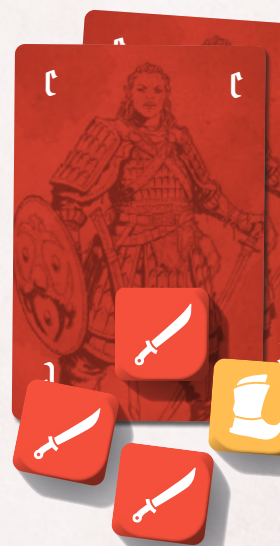
ГЕРОИ



Каждый игрок возьмёт на себя роль могущественного героя Эаны. Прежде чем начать игру, выберите себе одного из них. Возьмите его планшет, коробочку и фигурку и положите их перед собой. Затем возьмите из коробочки героя следующие компоненты (учитывая, что вы завершили её начальную сборку, указанную в листе подготовки).

- Возьмите **жетон порядка хода** вашего героя и положите его рядом с планшетом героя.

- Возьмите из коробочки для хранения карт два **стартовых навыка** героя и положите их выше его планшета. Рубашки их карт отмечены буквой «С».
- Возьмите **ширму игрока** и поместите её перед планшетом героя так, чтобы другие игроки не могли видеть, что находится за ней.
- Возьмите набор кубиков боя вашего героя и положите их на планшет.



Уникальная способность героя

Роль и имя героя

Начальная черта героя

Ячейка для основного оружия

Двуручное оружие занимает обе ячейки

Ячейка для второстепенного оружия

Поместите ваши фишки здоровья и энергии в личный запас

Зона усталости

Число и тип кубиков в вашем наборе на начало игры

Четыре ячейки рюкзака для карт одежды и экипировки

Если в кампании участвуют следующие герои, возьмите указанные дополнительные компоненты.



РАЗБОЙНИЦА

Поместите **жетон засады** в свой личный запас. Разбойница всегда начинает каждую боевую сцену «в засаде», то есть с жетоном засады в личном запасе.



АРИСТОКРАТ


Возьмите **жетон стойки** и положите его на свой планшет.

ШАМАН

Возьмите «**Шаманский барабан**» (карта № 150) и положите его лицевой стороной вверх в одну из ячеек рюкзака внизу вашего планшета.



ЧЕРТЫ

 Черты могут влиять на проверки во время игры. Наличие у героя черты, соответствующей типу проверки, облегчает её прохождение.

Каждый герой начинает кампанию с одной чертой, указанной на его планшете. Однако по ходу игры вы сможете получать новые черты. Некоторые предметы дают вам доступ к определённым чертам, пока эти предметы экипированы в свою ячейку (см. «Предметы» на стр. 9).

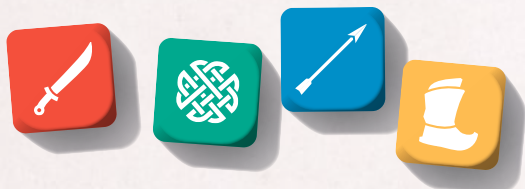
СПОСОБНОСТИ ГЕРОЕВ

Каждый из героев обладает уникальными способностями. Разбойница, к примеру, обладает способностями «Засада» и «Акробатика», а аристократ — способностью «Мастер фехтования». Способности описаны на планшетах героев.

НАБОР КУБИКОВ БОЯ

Набор кубиков каждого героя отражает его боевые умения. Красные кубики отражают силу героя, жёлтые — скорость, синие — навыки дальнего боя, а зелёные — интеллект.

По мере прохождения кампании вы сможете добавлять новые кубики в набор вашего героя.



Однако помните: в каждом раунде боя вы будете бросать **не более 4 кубиков** (См. «Фаза подготовки» на стр. 14), если только какая-либо карта или эффект не указывают иначе.

Каждый кубик даёт вам тот или иной результат соответствующего цвета. Чаще всего результаты бросков кубиков, нужные для активации эффектов карт, изображаются в виде коричневых символов на белом фоне. Это означает, что для активации такого эффекта может быть использован результат любого цвета.

Результаты бросков кубиков можно использовать для активации эффектов навыков или предметов (см. «Активация навыков и предметов» на стр. 15) либо разыграть как действие на поле боя, например переместить героя на одну зону или атаковать врага.

ПОВТОРНЫЕ БРОСКИ



Символ повторного броска показывает, что соответствующий кубик может быть переброшен 1 раз во время фазы подготовки раунда боя. Если какой-либо эффект или карта позволяют игроку **перебросить один или несколько кубиков**, это можно сделать только 1 раз. Однако несколько таких эффектов могут складываться, позволяя совершать несколько повторных бросков одного и того же кубика или кубиков.

РЕЗУЛЬТАТЫ БРОСКОВ КУБИКОВ БОЯ




ШАГ: переместитесь в смежную зону.



УДАР: нанесите 1 урон врагу в вашей зоне.




ТОЧНЫЙ УДАР: считается обычным результатом , если только какой-либо навык, предмет или эффект не указывают иначе.



ВЫСТРЕЛ: нанесите 1 урон врагу в смежной зоне.







ТОЧНЫЙ ВЫСТРЕЛ: считается обычным результатом , если только какой-либо навык, предмет или эффект не указывают иначе.




КОНЦЕНТРАЦИЯ: позволяет взаимодействовать с различными объектами на поле боя. Также используется для активации навыков и некоторых предметов.



ПРОМАХ: провальный результат без какого-либо эффекта.

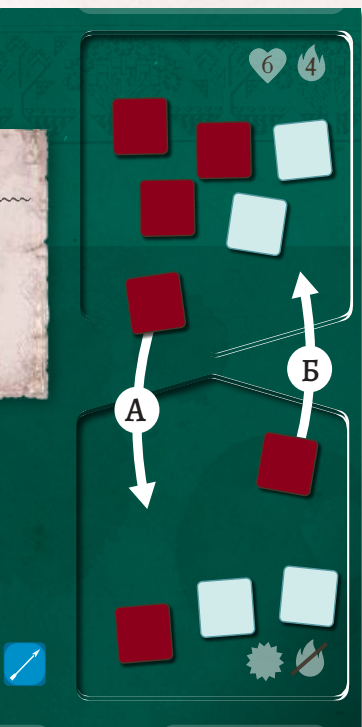
 и  могут использоваться для активации эффектов навыков или предметов как обычные  и  соответственно.

Если на кубике изображены два результата, разделённые чертой (например, ), вы можете использовать любой из них, но не оба.



ЗДОРОВЬЕ И ЭНЕРГИЯ

Держите фишки здоровья и энергии в личном запасе на планшете вашего героя. Число фишек здоровья и энергии в личном запасе не может быть больше стартового максимума, указанного в правом верхнем углу блока личного запаса, если только какая-либо карта или эффект не указывают иначе.



Во время игры вы будете *терять* либо *тратить* здоровье ♥ и энергию 🔥. Чтобы отметить это, переместите указанное число фишек из личного запаса в зону усталости (А). Одна из причин, по которой вы будете это делать, — получение урона ☀; за каждый полученный урон переместите 1 фишку здоровья из личного запаса в зону усталости.

Вы также сможете *восстанавливать* здоровье или энергию. В этом случае переместите указанное число фишек из зоны усталости в свой личный запас (Б).

Внимательно следите за количеством доступного здоровья и энергии. Если у вас не остаётся доступных фишек здоровья, вы выходите из строя и больше не можете участвовать в теку-

щей боевой сцене (см. стр. 21). Если у вас не остаётся фишек энергии, вы больше не можете тратить её на активацию навыков или способностей экипировки, но не выходите из строя.

Если в какой-либо момент вы теряете энергию от эффекта, но энергии у вас не осталось, вместо этого вы теряете столько же здоровья.

Если все герои в отряде выходят из строя, боевая сцена завершается, а её исход считается *провалом*. Пока хотя бы один герой остаётся в строю, вы всё ещё можете одержать победу, если достигнете всех целей боевой сцены.

НАВЫКИ

Навыки оказывают значительное влияние на то, как ваш герой проявляет себя в боевых сценах. Они позволяют манипулировать результатами бросков кубиков боя, увеличивая гибкость действий, открывать особые способности и создавать комбинации навыков, которые расширяют возможности героя в бою. У каждого героя есть уникальная колода навыков, которые можно комбинировать множеством способов, создавая уникальные сборки персонажей.

Вы можете иметь неограниченное число навыков. Однако **активными могут быть только 6 из них**. Вы можете менять активные навыки в любой момент вне боевых сцен и сразу перед началом первой фазы подготовки боевой сцены.



СТОИМОСТЬ НАВЫКА

Стоимость навыка отражает, сколько золота вам придётся заплатить за его приобретение. Навыки можно приобретать в определённых местах отдыха.

ОСОБЕННОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ

Большинство навыков можно использовать только один раз за раунд боя (повторяющиеся навыки). Однако есть ещё два типа навыков: одноразовые и пассивные.

×1 **Повторяющийся:** такие навыки можно использовать только 1 раз за раунд боя.

Одноразовый: такие навыки можно использовать только 1 раз за боевую сцену. **×1 ↕** Применив такой навык, переверните его карту лицевой стороной вниз. В конце боевой сцены переверните его обратно.

∞ **Пассивный:** такие навыки можно использовать сколько угодно раз за раунд боя, пока соблюдаются условия их использования.

Навыки — краеугольный камень развития вашего героя. Вкладывайтесь в них при любой удобной возможности.

ЭФФЕКТЫ НАВЫКОВ

Эффекты навыков описывают, как именно вы можете их использовать. Некоторые карты навыков даруют героям уникальные способности, описанные в тексте, а другие позволяют преобразовывать результаты бросков кубиков или различные жетоны в другие результаты, действия или эффекты.

Результаты представлены коричневыми символами на белом квадрате (обозначающем грань кубика), а **действия** — белыми символами на коричневом фоне. Символы, изображённые на карте навыка слева, указывают, какие результаты и/или жетоны вам нужно потратить, чтобы активировать способность с карты. Начальные результаты вы можете получить, бросив кубики боя или активировав другие навыки, а жетоны берутся из личного запаса вашего героя. Справа на карте навыка указаны соответствующие **результаты** или **действия**, которые вы получите после использования этого навыка. **Результаты**, то есть коричневые символы на белом квадрате, можно использовать либо как действия на поле боя, либо для активации других навыков, собирая мощные комбинации. **Действия** — это исключительно то, что герой делает на поле боя. Следовательно, результаты предпочтительнее действий, поскольку их можно использовать как для активации навыков, так и в качестве действий на поле боя.

Преобразовав результат с помощью навыка, вы можете использовать его в других навыках или картах либо в качестве действия. Если не указано иначе, вы можете использовать преобразованные результаты в любом порядке, а также в комбинации с любыми другими навыками или картами. Вы можете и вовсе не использовать новые результаты.



Пример: навык слева может преобразовать результат в результат , но не наоборот. Однако навык справа может преобразовать либо в , либо в .

Некоторые навыки также могут преобразовывать результаты бросков в действия или их комбинации. **Эти действия не могут быть использованы для активации других способностей. Если серию действий соединяет стрелка вправо, их все нужно совершить в указанном порядке.** Это значит, что для активации такого навыка вы должны быть в состоянии совершить все действия, указанные на карте.



Пример: этот навык позволяет вам преобразовать комбинацию и в действие , за которым следует действие . Чтобы использовать этот навык, вы **должны** быть в состоянии совершить оба этих действия. Другими словами, вы не можете переместиться в зону, где нет врагов, и нанести удар по воздуху.

Символ джокера значит, что для использования какого-либо навыка или предмета (оружия и снаряжения) на место подойдёт любой результат, кроме промаха .

ПРЕДМЕТЫ

В отличие от навыков, предметами можно обмениваться с другими игроками в любое время, **кроме боевых сцен или проверок**. Вы также можете менять предметы на своём планшете в любое время вне боевых сцен. Существует два типа карт предметов: **оружие и снаряжение**. Оба этих типа подчиняются одним и тем же основным правилам, с небольшими отличиями, описанными далее.



СТОИМОСТЬ ПРЕДМЕТОВ

Как и навыки, предметы имеют **стоимость**, которая указывает, сколько стоит их покупка в различных местах отдыха. Некоторые предметы можно получить в боевых или сюжетных сценах, и в этом случае вам не придётся платить за них.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕДМЕТОВ

Предметы могут быть использованы только в определённые моменты, указанные в тексте карты, например во время сюжетной сцены, фазы раунда или какого-то события. Если такого указания нет, предмет можно использовать 1 раз за раунд боя.

Вы можете использовать предмет, только если он находится в нужной ячейке, указанной на его карте. Кроме того, предмет можно поместить в ячейку рюкзака, даже если на нём указана другая ячейка. В этом случае карту нужно положить лицевой стороной вниз, а предмет нельзя использовать, пока он не будет помещён в нужную ячейку.

Если вы получаете новую карту предмета, но все доступные ячейки для предметов заполнены, вы можете поместить её в сумку отряда (см. «Сумка отряда» на стр. 22). Герои могут обмениваться предметами между собой или менять их на предметы из сумки отряда в любой момент, кроме боевых сцен и проверок во время сюжетных сцен.



Одежда помещается в ячейку для одежды (крайняя левая ячейка рюкзака).



Снаряжение с этим символом можно поместить в любую ячейку рюкзака.



Основное оружие помещается в ячейку для основного оружия.



Второстепенное оружие помещается в ячейку для второстепенного оружия.



Двуручное оружие помещается между ячейками для основного и второстепенного оружия и занимает их обе.

ЭФФЕКТЫ ПРЕДМЕТОВ




Как и навыки, некоторые предметы позволяют преобразовывать результаты бросков в другие результаты, которые затем можно использовать в других навыках или картах либо использовать как обычные действия. Часть предметов преобразует результаты в действия или комбинации действий, а другие предметы обладают особыми эффектами, описанными в тексте их карты.

На некоторых картах снаряжения указано ключевое слово «Заряженный». Такую карту можно использовать лишь дважды, после чего её нужно будет сбросить. Используя её впервые, вы получите указание заменить её на другую версию этой карты, которая сбрасывается после использования.




ОРУЖИЕ

Оружие — это предметы, занимающие ячейку для основного или второстепенного оружия либо обе. **Эффекты оружия можно использовать 1 раз за раунд боя.**

Основное и двуручное оружие добавляет к вашему набору кубиков кубик оружия. Это может быть либо кубик оружия дальнего боя , либо кубик оружия ближнего боя . Кубик оружия — это особый кубик боя с символом специальной атаки . Эффект такой атаки определяется картой соответствующего оружия. Этот кубик даётся вам в дополнение к любым другим эффектам, указанным на карте оружия, и доступен всё время, пока оружие занимает свою ячейку (-и), даже если вы уже использовали эффект этого оружия. Каждый раз, когда вы бросаете кубики во время фазы подготовки, вы можете выбрать любые 4 кубика из вашего набора. Это означает, что вместо одного из своих кубиков боя вы можете бросить кубик оружия.

БРОНЯ




Число на символе брони указывает, сколько урона  предмет может поглотить, прежде чем истощит свой ресурс. Когда вы получаете карту предмета с символом брони, положите на неё указанное число чёрных фишек. Получая урон во время боевой сцены, вы можете снять с брони чёрную фишку, чтобы поглотить столько же урона. Чёрные фишки на карте восполняются до указанного числа в конце сцены отдыха, так как у героев есть время на починку брони. При передаче брони другому герою или перемещении её в сумку отряда её фишки не восполняются.



БОЕВЫЕ СЦЕНЫ

ПОЛЕ БОЯ

Боевые сцены всегда проходят на определённом поле боя. Оно складывается из фрагментов, каждый из которых обозначает одну зону поля. В зонах измеряют дальность и перемещение; действие , к примеру, позволяет вам переместить героя из одной зоны (фрагмента) в любую смежную.

Как только вы дойдёте до первой боевой сцены в кампании, приложение поможет вам её подготовить и начать ваш первый бой.

В приложении есть следующие разделы, относящиеся к боевой сцене и её подготовке.

Сводка — краткий обзор боевой сцены, включающий сюжетный контекст и игровые цели, а также вероятные способности врагов, с которыми вам предстоит столкнуться.

Компоненты — карты и жетоны, которые понадобятся для подготовки боевой сцены.

Раскладка — необходимые фрагменты поля боя и схема их раскладки, а также указания по расположению на поле всех жетонов.

Цели — описание целей, которых вы должны достичь для победы, и все особые правила для этой боевой сцены.

Перед началом боевой сцены убедитесь, что все игроки понимают, каковы цели их отряда.

ЖЕТОНЫ ПОЛЯ БОЯ

Помимо жетонов врагов на поле боя могут быть другие жетоны, обозначающие еду, цели, модификации поля и различные объекты для взаимодействия. В начале игры набор таких жетонов будет небольшим, но он будет расширяться по мере прохождения кампании.



ЖЕТОНЫ СТАРТА

Жетон старта отмечает зону или зоны, на которых герои начинают боевую сцену.



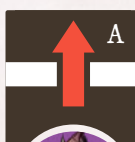
ЖЕТОНЫ ВЫХОДА

Жетоны выхода указывают, в какой зоне (или зонах) герои могут покинуть боевую сцену. Боевая сцена может содержать несколько жетонов выхода, **однако все герои должны покинуть её через один и тот же выход**. Кроме того, часто для победы в боевой сцене необходимо использовать только один определённый выход (см. «Выход из боевой сцены» на стр. 20).



ЖЕТОНЫ ЦЕЛЕЙ

Среди целей некоторых боевых сцен может быть указание собрать жетоны целей. Чтобы сделать это, 1) вы должны находиться в одной зоне с жетоном цели и 2) жетон цели не должен быть охраняемым (см. «Охраняемые жетоны» ниже). Если эти условия выполняются, вы можете подобрать цель, положив её жетон на планшет своего героя. Если герой с жетоном цели выходит из строя, поместите этот жетон цели в текущую зону данного героя.



ОХРАНЯЕМЫЕ ЖЕТОНЫ

Различные жетоны, такие как цели и выходы, могут охраняться врагами. Охраняющие их враги указываются в приложении во время подготовки боевой сцены и помещаются в полукруглую выемку охраняемого жетона. Охраняемые жетоны нельзя использовать, пока охраняющий их враг не будет побеждён.

Оглушённые враги все ещё считаются присутствующими в зоне и, следовательно, продолжают охранять свой жетон.

Все без исключения враги, охраняющие какие-либо жетоны, **никогда** не перемещаются.





ФИШКИ САМОЦВЕТОВ И ЖЕТОНЫ ЕДЫ

В любой зоне могут находиться фишки самоцветов и жетоны еды. Герои автоматически подбирают все фишки самоцветов и жетоны еды в своей зоне, если в ней нет врагов. Фишки самоцветов и жетоны еды хранятся в сумке отряда (см. «Сумка отряда» на стр. 22). Некоторые враги тоже могут переносить самоцветы и еду. Если в раскладке боевой сцены самоцвет или еда помещены поверх жетона врага, они перемещаются вместе с ним. Если такой враг побеждён, поместите жетон, который он нёс, в зону, где он находился в момент поражения. После этого жетон можно подобрать по обычным правилам.



ФИШКИ ОТСЛЕЖИВАНИЯ

Чёрные фишки позволяют отслеживать различные эффекты, броню и объекты на поле боя. Их назначение указано на картах, которые их используют.



ФИШКИ УРОНА ВРАГА

Красные фишки отражают урон, наносимый врагам. Они помещаются на жетоны врагов, когда вы наносите им урон. Они удаляются с поля во время каждой фазы очистки.



ЖЕТОНЫ БЛОКИРОВАНИЯ

Герои могут использовать результаты или действия с карт навыков и предметов, чтобы получать жетоны блокирования. Каждый жетон блокирования можно использовать, чтобы избежать получения 1 урона . Враги также могут получать жетоны блокирования вследствие некоторых эффектов. Сбрасывайте все неиспользованные жетоны блокирования в конце фазы очистки, если только эффект карты не указывает иначе.

ВРАГИ

Термин «враг» относится к любому из противников, которых вы встретите в бою. В игре есть несколько фракций врагов, каждая из которых включает в себя до шести различных типов врагов, обозначенных своим цветом. Цветовое разделение врагов предназначено как для объединения их в группы, так и для того, чтобы игрокам было проще понять, как ведёт себя тот или иной тип врага.

Все враги считаются **приспешниками**, за исключением фиолетовых врагов, представляющих собой **лидеров и боссов**. Боссы — это могущественные враги, битва с которыми будет ждать вас в конце каждого акта. Они не принадлежат ни к одной фракции. Уникальные способности боссов описаны на соответствующих им картах и в приложении.

● БЕЛЫЕ ПРИСПЕШНИКИ

Существа, не принадлежащие к определённой фракции. Они отличаются высокой скоростью и охотятся на игроков с расстояния.

● СИНИЕ ПРИСПЕШНИКИ

Вооружены оружием дальнего боя, что позволяет им атаковать игроков из смежных зон. Они менее эффективны, если находятся в одной зоне с героями.

● КРАСНЫЕ ПРИСПЕШНИКИ

Рядовые бойцы ближнего боя и в большинстве случаев самые многочисленные враги на поле боя.

● ЗЕЛЁНЫЕ ПРИСПЕШНИКИ

Воины, которых сложнее победить. Как правило, они обладают способностью «Помеха», которая не позволяет героям самостоятельно покидать зону с ними.

Способности врага: **ПОМЕХА**: герои в этой зоне не могут покинуть её по своей воле. **ВЫТЯГИВАНИЕ ЖИЗНИ**: когда этот враг наносит урон в своей зоне, добавьте ему 1 одну броню (максимум 2 брони).

Символ активации способности врага:

Ряд действий врага:

Значение брони врага: 1 2

Значение живучести врага: 1 2

Тип врага (здесь зелёный): ЭЛИТНОЕ УМЕРТВИЕ

Фракция врага: НЕЖИТЬ

Жетоны врага:




● ЧЁРНЫЕ ПРИСПЕШНИКИ

Воины-ветераны. Их трудно победить, а их атаки очень опасны. Остерегайтесь их!

● ФИОЛЕТОВЫЕ ЛИДЕРЫ

Обладают одной или несколькими мощными способностями. Их трудно победить, так как они часто облачены в тяжёлую броню.

РЯД ДЕЙСТВИЙ ВРАГА

Когда враг активируется, он совершает одно из действий, указанных в ряду действий на его карте. Враги в основном совершают те же действия, что и герои, такие как ,  и . Они также могут совершать и другие действия, описанные в памятке на стр. 32.






Ряд действий врага может иметь до трёх секций, которые определяют, что будет делать враг при активации. Каждый враг в свой ход совершает только одно действие с приоритетом слева направо. Числа под рядом действий указывают дальность до ближайшего к врагу героя, необходимую для совершения действия. Так, «0» означает, что герой должен находиться в одной зоне с врагом, «1» — в смежной с врагом зоне и так далее.

МОДИФИКАТОРЫ ДЕЙСТВИЙ



Действия врага могут меняться в зависимости от модификаторов действий. Если в ряду врага больше одного действия, эти модификаторы будут влиять на одно или несколько действий — см. «Модификаторы действий врагов» в памятке на стр. 32.

Ниже приведено несколько основных модификаторов действий в качестве примеров. Полный их список можно найти в памятке в конце этого буклета.






Выбирает целью героя, стоящего раньше (левее) в порядке хода. Этот модификатор может влиять на действия ,  или .



Наносит 1 дополнительный урон. Этот модификатор может влиять на действия  или .

СПОСОБНОСТИ ВРАГОВ

У большинства врагов есть особые способности, которые действуют либо во время этапа «Ход героев» , либо когда враги активируются во время этапов «Реакция врагов» и «Ход врагов» . Символы способностей врагов можно найти как на их картах, так и на их жетонах. Многие из этих способностей влияют на действия героев в их ход, поэтому следите за врагами, на которых есть .

ЗНАЧЕНИЕ ИНИЦИАТИВЫ


Число на жетоне врага — это значение его инициативы. Оно используется, чтобы определить, кто из врагов отвечает на действия героев и в каком порядке они активируются на этапе «Ход врагов».

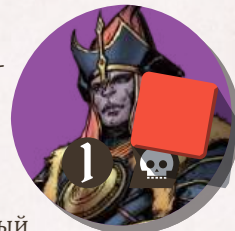
Наименьшее число имеет наивысший приоритет.

Более подробно см. в разделе «Реакция врагов» на странице 16.



ЖИВУЧЕСТЬ

У всех врагов есть значение живучести, отражающее, сколько урона вы должны нанести врагу за **1 раунд боя**, чтобы победить его. Нанося урон врагу, кладите на его жетон 1 фишку урона (красную) за каждый полученный им урон .



Если число фишек урона на жетоне врага равно его живучести или превышает её, он побеждён: уберите его из игры. Во время фазы очистки снимите фишки урона со всех непобеждённых врагов (см. «Фаза очистки» на стр. 20).



БРОНЯ

В отличие от живучести, которая восстанавливается во время каждой фазы очистки, броня исчезает, когда истощается её ресурс. Броня есть только у некоторых врагов. В начале боевой сцены положите на жетон такого врага столько чёрных фишек, каково значение его брони. Нанося урон врагу, убирайте 1 чёрную фишку за каждый урон, который он должен получить. Вы должны убрать с врага все чёрные фишки, прежде чем начнёт уменьшаться его живучесть. Если вы нанесли врагу больше урона, чем составляет его оставшаяся броня, положите на жетон врага красные фишки урона в количестве, равном излишку урона. Во время фазы очистки не восстанавливайте броню врага.

ПОВЕЛИТЕЛЬ



Перед началом боевой сцены игрокам важно ознакомиться со способностями врага. Любой игрок, кроме следящего за приложением, назначается «повелителем», берёт жетон повелителя и кладёт его перед собой. Теперь этот игрок отвечает за действия врагов и активацию их способностей.



РАУНД БОЯ

Каждая боевая сцена проходит в течение серии раундов, указанной в приложении. В каждом раунде вам предстоит разыграть по порядку каждую из следующих трёх фаз:

- фаза подготовки;
- фаза действий:
 - ход героев;
 - реакция врагов;
 - ход врагов;
- фаза очистки.

По окончании указанного числа раундов герои должны будут покинуть поле боя через подходящий выход (см. «Завершение боевой сцены» на стр. 20). Чтобы начать раунд боя, выберите в приложении пункт «Начать бой».

ФАЗА ПОДГОТОВКИ

В фазе подготовки вы будете совершать броски кубиков, определять порядок хода игроков и обсуждать тактику предстоящего боя. Ваши успехи в бою во многом будут зависеть от слаженности отряда: важно каждый раунд обсуждать общую стратегию и свои планы. Однако помните, что во время этой фазы нельзя показывать остальным результаты своих бросков или прямо обсуждать их.

Все игроки одновременно выполняют следующие шаги фазы подготовки в указанном порядке:

1. Бросьте 4 кубика.
2. Совершите одно или несколько необязательных действий.
3. Определите порядок хода игроков.

БРОСКИ КУБИКОВ

Для начала выберите и бросьте 4 кубика боя/оружия из вашего набора кубиков за своей ширмой игрока.

Затем совершите любые или все из следующих необязательных подготовительных действий в любом порядке: повторный бросок, три в ряд и рывок.

Если в вашем наборе больше 4 кубиков, вы можете выбирать для броска разные их комбинации из 4 в каждом раунде боя.

НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

ПОВТОРНЫЙ БРОСОК

Если на **любых ваших кубиках выпал промах** ❌, вы можете потратить 1 🔥, чтобы перебросить любое число кубиков, на которых выпал промах. Вы можете сделать это только 1 раз за раунд боя.

ТРИ В РЯД

Если на 3 ваших кубиках выпал одинаковый результат (но не промахи), вы можете поменять 1 из результатов на любой другой результат. Обратите внимание, что учитываются именно идентичные *границы* кубиков, а *цвета* кубиков значения не имеют. Это значит, что если вам выпадет 🎲, 🎲, 🎲 и 🎲, то вы не сможете поменять 1 из результатов, так как грани кубиков совпадают не полностью.

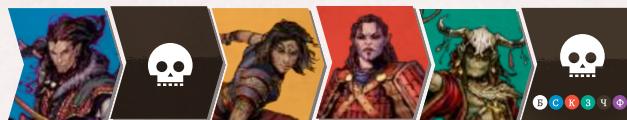
РЫВОК

Наконец, решите, будет ли ваш герой совершать **рывок**, чтобы переместиться в смежную зону. Вы можете совершить рывок независимо от того, позволяют ли результаты ваших бросков совершить действие 🏃. Если решили совершить рывок, переместите своего героя в любую смежную зону. Обратите внимание, что это не считается действием 🏃 и поэтому не может быть использовано для взаимодействия с элементами поля, требующими для этого действия 🏃.

Если в зоне, которую вы покинули рывком, есть враги, получите 1 🔥. В противном случае у рывка нет негативных последствий. Обратите внимание, что вы получаете урон только при рывке, но не при совершении действия 🏃 во время вашего хода.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОРЯДКА ХОДА ИГРОКОВ

Последнее, что вам нужно сделать во время фазы подготовки, — это определить порядок хода игроков. Решите, в каком порядке игроки будут делать свои ходы, и расположите жетоны порядка хода игроков в желаемой последовательности. **Жетон реакции врага** нужно будет расположить в месте, указанном в приложении, а жетон хода врага — в самом конце. В фазе действий враги действуют дважды: между или перед **ходами героев** разыгрываются **реакции врагов**, а в конце фазы действий разыгрывается **ход врагов**. Приложение укажет вам, в какой именно момент враги будут реагировать.



В этом раунде боя первым ходит страж леса, затем разыгрывается реакция врагов, и лишь после этого ходит разбойница

Порядок хода также может влиять на то, каких героев враги будут выбирать своими целями (см. «Как враги выбирают цели» на стр. 19). Некоторые враги будут атаковать героев, стоящих раньше в порядке хода (с приоритетом слева направо). Таким образом, чем раньше герой начнёт действовать в раунде, тем больше вероятность того, что он привлечёт внимание врагов.

Завершив фазу подготовки, нажмите в приложении на кнопку «Начать фазу действий».

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Каждый герой делает ход, совершая желаемые действия согласно порядку хода, прежде чем передать ход следующему участнику боя (герою или врагу). В определённый момент часть врагов разыгрывают свою реакцию. После того как каждый герой сделает ход, свой ход сделает каждый враг.

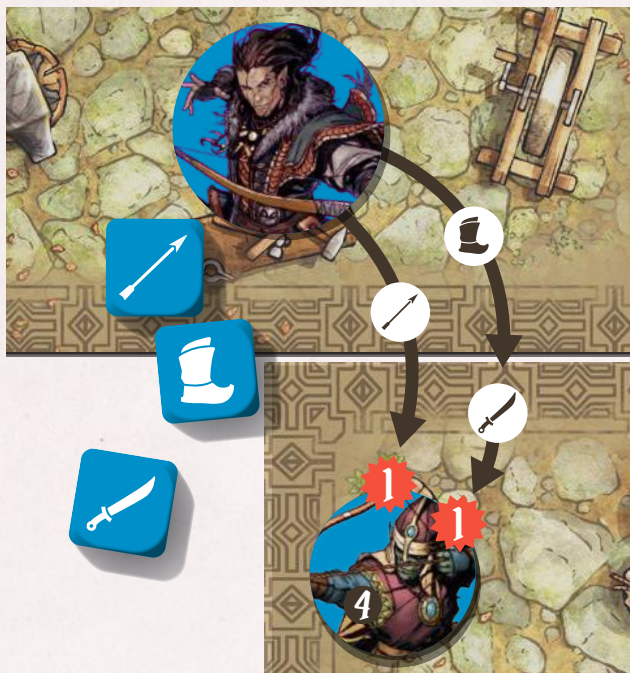
ХОД ГЕРОЕВ









Во время хода своего героя вы можете в любом порядке сделать что угодно или всё из следующего:

- совершение действий;
- трата энергии на перемещение (1 раз);
- активация навыков и предметов.

СОВЕРШЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

В свой ход вы можете использовать результаты, выпавшие на ваших кубиках боя, чтобы совершать действия на поле боя или активировать свои навыки и предметы (см. ниже).





Пример: на кубиках стража леса выпали 3 значимых результата: ,  и . Теперь он может использовать эти результаты для совершения соответствующих действий в любом порядке, например нанести 1  врагу в смежной зоне () , переместиться в эту зону () и нанести ещё 1  тому же врагу ().

КАК ГЕРОИ ВЫБИРАЮТ ЦЕЛИ

Герои могут выбрать своей целью любого врага в пределах дальности действия или навыка, если только какая-либо вражеская способность не запрещает им это делать (например, способности «Хранитель» и «Засада»).






ТРАТА ЭНЕРГИИ НА ПЕРЕМЕЩЕНИЕ








1 раз за ход вы можете потратить 1 , чтобы совершить дополнительное действие . Это считается **действием**, а не результатом броска, поэтому его нельзя использовать для активации навыков и предметов, но можно использовать для активации жетонов на поле боя.




АКТИВАЦИЯ НАВЫКОВ И ПРЕДМЕТОВ

Вы можете назначать результаты на навыки, оружие и снаряжение, чтобы активировать их эффекты (см. «Навыки» на стр. 8 и «Предметы» на стр. 9) и получать новые результаты или действия на этот ход. Полученные таким образом результаты можно использовать в любой момент во время вашего хода. Все неиспользованные результаты сгорают в конце вашего хода, если только эффект какой-либо карты не указывает иначе.



Пример: стражу леса выпали , ,  и .  не приносит ему никакой пользы.

Герой выбирает на кубике  результат , а затем использует свой навык «Ловкие руки», чтобы преобразовать  в . Теперь у него есть результаты  и , и он решает использовать их оба, чтобы нанести 2  стражнику в смежной зоне. Живучесть врага равна 3, так что он ещё не побеждён.

Страж леса также экипирован предметом «Сапоги стремительности», который даёт ему дополнительное действие . Он использует его, чтобы переместиться в смежную зону. Там он использует результат  со своего последнего кубика, наносит стражнику ополчения 1  и побеждает его.

ЗАВЕРШЕНИЕ ХОДА

Ваш ход завершается, когда:

- у вас заканчиваются доступные действия;
- вы решаете больше не совершать действий;
- в силу вступает какой-либо особый игровой эффект.

РЕАКЦИЯ ВРАГОВ

В начале раунда боя приложение укажет, в какой момент в порядке хода враги будут реагировать. Когда вы дойдёте до этой точки в раунде боя, нажмите в приложении на кнопку «Реакция врагов». Приложение укажет вам на **двух врагов** разных типов (цветов), каждый из которых активируется. Если на поле боя присутствует босс, он также совершает действие. Если приложение указывает на врага, которого больше нет на поле, нажмите на кнопку «Враг уже побеждён» рядом с картой врага, и приложение укажет на нового врага, который будет реагировать вместо него.

Чтобы определить, какие жетоны врагов на поле боя активируются, выполните следующие шаги:

1. Начните с крайнего левого врага, указанного в приложении, и проверьте, есть ли герой на дальности, указанной в крайней левой секции ряда его действий. Это значение равно 0 у всех врагов, кроме синих приспешников (они дальнобойные и их приоритетная дальность равна 1).
2. Если на дальности есть герой, враг активируется. Если одновременно могут активироваться сразу несколько врагов, активируется только враг с наименьшим значением инициативы на жетоне.



Если оба этих ассасина могут активироваться, та из них, чья инициатива равна 1 (слева), действует раньше той, чья инициатива равна 4 (справа).

3. Если на дальности есть сразу несколько героев, обратитесь к разделу «Как враги выбирают цели» на стр. 19, чтобы определить, кто из героев станет целью врага.
4. Если на дальности нет героев, проверьте дальность, указанную в следующей секции ряда действий врага, и повторите шаги с 1 по 3.
5. Если на любой дальности ни одного из врагов этого типа нет героев, ни один из них не активируется. Перейдите к следующему типу врага.

Может произойти так, что определённый враг, который должен активироваться, не способен совершить действие, указанное в ряду его действий. Причиной тому могут быть эффекты действий игроков, например оглушение, ограничения поля боя либо правило, запрещающее охраняющим врагам перемещаться.

Если враг не может действовать из-за таких ограничений, проигнорируйте его и активируйте следующего подходящего врага того же типа. Если таковых нет, не активируйте никого из них и перейдите к следующему типу врагов.

Как только вы завершите активацию всех врагов, нажмите в приложении на кнопку «Продолжить».




Пример: приложение указывает, что реагируют враги «Сторожевой пёс» и «Лучник». Реагирует 1 враг каждого указанного цвета, начиная с крайнего левого — сторожевого пса.

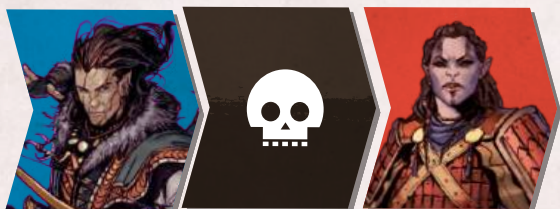
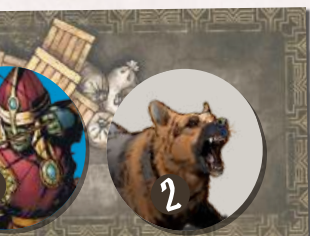
В одной зоне с героями (дальность 0) псов нет, поэтому ни один из псов не может совершить действие из крайней левой секции ряда их действий (0).

Действие из следующей секции (1) могут совершить 2 пса, находящиеся в смежных с героями зонах. Так как реагирует только 1 враг одного типа (цвета), это будет враг, чья инициатива выше: пёс с цифрой 1 на жетоне (А).

Он перемещается и атакует стража леса, потому что модификатор его действия указывает выбрать целью героя, стоящего раньше в порядке хода.

Далее реагирует враг синего цвета. В одной зоне с героями находится 1 лучник, однако действие из крайней левой секции в ряду действий лучника имеет дальность 1. Поэтому вместо него реагировать будет лучник в смежной зоне.

Лучник с цифрой 2 на жетоне (Б) проводит дальнюю атаку. Поскольку это действие не имеет модификатора, игроки сами решают, кто из героев станет целью атаки. Они выбирают целью наёмницу, так как страж леса уже получил 1  от пса.



ХОД ВРАГОВ


После того как каждый герой завершил свой ход, все непобеждённые враги делают свой ход, совершая применимые действия со своих карт. Враги, которые уже активировались во время шага «Реакция врагов», могут активироваться снова во время шага «Ход врагов». Враги активируются в порядке приоритета. Сначала приоритет хода определяется типом (цветом) врага в следующем порядке: белый, синий, красный, зелёный, чёрный, фиолетовый. Затем активируются боссы (если есть). Внутри одного цвета приоритет определяется инициативой врага. Первым ходит враг с наименьшей инициативой: например, белый враг с инициативой 1 ходит раньше белого врага с инициативой 5 и т. д.



Когда враг активируется, он совершает 1 из действий, указанных в ряду действий его карты. Если на поле боя присутствует босс, приложение укажет вам, какие действия он совершает. Выполните следующие шаги для активации каждого типа врагов:

1. Проверьте для каждого врага, начиная с врага с наименьшей инициативой, есть ли герой на дальности действия из крайней левой секции в ряду действий врага (обычно 0, т. е. в зоне врага).
2. Если герой есть и враг способен совершать действия (например, не оглушён), совершите действие этого врага (см. стр. 13).
3. Если герой есть, но враг не может активироваться из-за наложенных на него эффектов (например, оглушения) или ограничений перемещения, он не совершает никаких действий. Перейдите к следующему врагу в порядке приоритета.
4. Если героев нет, проверьте дальность, указанную в следующей секции ряда действий врага, и повторите шаги с 1 по 3. Если на дальности всех секций ряда действий врага нет героев, этот враг не активируется.

Выполнив эти шаги для одного врага, сделайте то же для следующего врага этого типа, пока все они не сделают ход или пропустят его.

Не забудьте проверить способности, указанные на картах врагов и боссов: способности  применяются именно на этом шаге и активируются всегда, если это возможно.



Пример: во время шага «Ход врагов» все враги активируются в порядке приоритета их типа (цвета) и инициативы, поэтому первым активируется лучник с числом 1 на жетоне (А). Ему доступно только 1 действие из его ряда действий, поэтому он стреляет в стража леса, находящегося в смежной зоне.

В смежной зоне лучника с числом 2 (Б) нет героев, а на его карте нет действия с дальностью 0, поэтому он не активируется.

Далее активируется боец 1 (В), но у него нет действия с дальностью 1, поэтому он также бездействует.

Боец 2 (Г) атакует наёмницу, так как она единственный герой в его зоне (на дальности 0).

Затем активируются надсмотрщики и совершают крайнее левое действие из своего ряда действий. Ближайший герой, которого может выбрать целью надсмотрщик 1 (Д), — наёмница в смежной зоне. Он перемещается к своей (единственной возможной) цели.

У надсмотрщика 2 (Е) есть две возможные цели, так как и наёмница, и страж леса находятся на дальности 2 зон от него. Поскольку первое применимое действие (3-я секция) из ряда его действий имеет модификатор, указывающий выбрать целью героя, стоящего раньше в порядке хода, он перемещается на одну зону по направлению к стражу леса.

Наконец, активируется лейтенант (Ж). На дальности его единственного действия нет героев, поэтому он бездействует. Однако срабатывает его способность «Лидер», и боец 2 (Г), ближайший к нему красный приспешник, перемещается на 1 зону в сторону лейтенанта.

КАК ВРАГИ ВЫБИРАЮТ ЦЕЛИ

Если на дальности действия врага находится несколько героев и на карте не указано, кто из них является его целью, то цель действия выбирается игроками.

Если действие врага не имеет модификатора, игроки выбирают целью 1 любого из подходящих героев на дальности действия врага.

Если действие имеет модификатор **»**, враг выбирает целью того из героев на дальности действия, который находится раньше остальных в порядке хода (крайнего левого). Если действие имеет модификатор **»**, враг выбирает целью того из героев на дальности действия, который находится позже остальных в порядке хода игроков (крайнего правого). Большинство действий врагов имеют первый модификатор (**»**). Таким образом, обычно наибольшее внимание врагов будет привлекать крайний левый в порядке хода игрок.

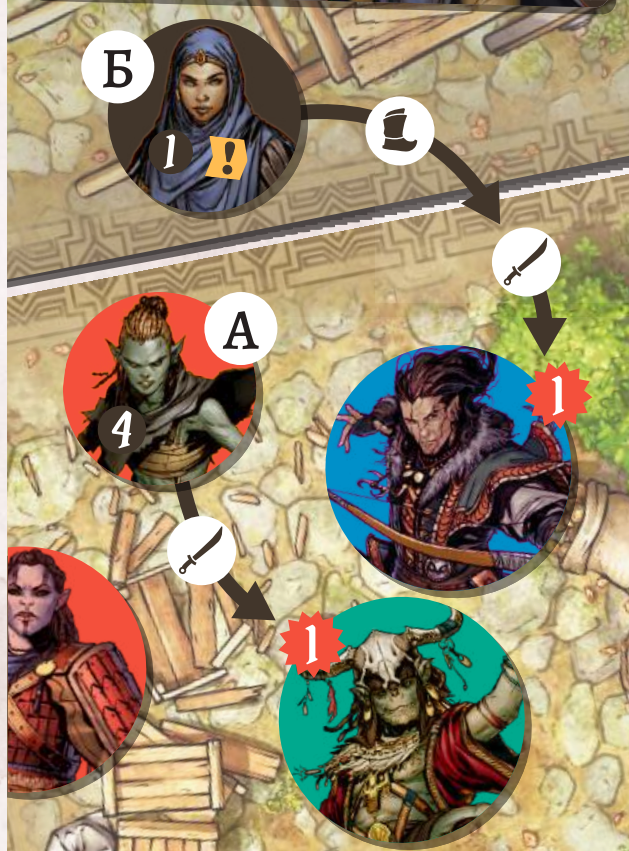
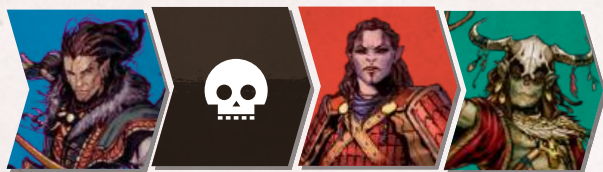
Обратите внимание, что цели всех действий, связанных с перемещением, выбираются в зависимости от порядка хода, а цели атак чаще всего (хотя и не всегда) выбираются игроками. Чёрные приспешники, лидеры и боссы могут иметь особые цели.

Враги могут атаковать только тех героев, которых способны выбрать целью. Если этому мешают навык героя, предмет или жетон поля боя, враг игнорирует такого героя и выбирает целью другого героя. Если и другие герои не могут быть выбраны целью, враг не совершает действие. Если во время шага «Реакция врагов» враг не совершает действие, действие совершает другой враг того же типа, если это возможно.

Пример: с героями сражаются два врага: рекрут (А) и ассасин (Б). Поскольку красные враги активируются раньше чёрных, рекрут активируется первым.

После активации рекрута проверьте, может ли он совершить действие из первой секции ряда своих действий (В). В одной зоне с ним (дальность 0) находятся сразу три героя, и все они могут стать целью его атаки, поэтому рекрут активируется. Вы и ваши товарищи по игре решите, кто из героев попадёт под удар, и выбираете шамана.

Следующим активируется ассасин. Сначала вы проверяете, может ли она совершить действие из первой секции ряда своих действий (Г). Поскольку в одной зоне с ней (дальность 0) нет героев, она не может использовать первое действие из ряда, поэтому проверяется следующая секция. Поскольку в смежной зоне находятся три героя и все они могут стать целью её атаки, ассасин активируется. Она перемещается на 1 зону и атакует одного из героев. Её атака отмечена модификатором, и она выбирает целью героя, стоящего раньше остальных в порядке хода. Этим героем является страж леса.



ФАЗА ОЧИСТКИ

Это заключительная фаза каждого раунда боя. У некоторых врагов есть способности, которые срабатывают именно в этой фазе.

ОЧИСТКА ПОЛЯ БОЯ

- Верните в общий запас все неиспользованные жетоны блокирования (как с героев, так и с врагов).
- Снимите с врагов все зелёные фишки оглушения.
- Снимите с непобеждённых врагов все красные фишки урона.

ОТМЕТКИ В ПРИЛОЖЕНИИ


Если кто-либо из героев вышел из строя, отметьте это в приложении. Если все герои вышли из строя, приложение завершит текущую боевую сцену и продолжит повествование по соответствующему пути.

После фазы очистки игра перейдёт к фазе подготовки следующего раунда боя.

ЗАВЕРШЕНИЕ БОЕВОЙ СЦЕНЫ


Разыграв до конца последний раунд боя, перейдите к фазе очистки, как обычно. Затем герои должны покинуть поле боя через один из выходов, если только в условиях данной боевой сцены не указано иначе.

ВЫХОД ИЗ БОЕВОЙ СЦЕНЫ

В конце фазы очистки последнего раунда боя герои **должны** направиться из своей текущей зоны к одному из выходов (например, к выходу А, выходу Б и т. д.), который не охраняется врагом. **Охраняемый выход — это выход, к которому прикреплен жетон врага.** Если выход не охраняется, в одной зоне с ним всё ещё могут быть враги. Герои получают по 1  за каждую зону хотя бы с 1 врагом, через которую они перемещаются, включая как зону, в которой они начинают идти к выходу, так и саму зону выхода. Выход с поля — это автоматическое действие, которое происходит в конце фазы очистки и не требует никаких затрат со стороны героев. Герои могут покинуть поле боя только в последнем раунде боя, предусмотренном приложением, но не раньше!

Все герои должны покинуть поле боя через **один и тот же выход**.



Пример: разбойница направляется к выходу. Она должна пройти через две зоны, в одной из которых находятся враги, а в её собственной зоне находится сторожевой пёс. Таким образом, чтобы успешно покинуть поле боя, она должна получить 2 .

На пути же стража леса нет ни одного врага, поэтому он может покинуть поле боя, не получив урона.

УСПЕХ И ПРОВАЛ В БОЮ

По завершении последнего раунда приложение укажет отметить все достигнутые вами цели. Если вы достигли всех целей, боевая сцена заканчивается успехом. Если нет, то она заканчивается провалом. Если вы достигли только части целей, сцена всё равно заканчивается провалом, но её исход может быть другим. Если в приложении не указано иначе, все собранные героями предметы и ресурсы переносятся в сумку отряда. Провал не завершит вашу кампанию, а лишь изменит ход приключения. Если достигнете всех целей до начала последнего раунда боя, вам всё равно придётся разыграть все оставшиеся раунды, указанные в приложении, прежде чем вы сможете завершить боевую сцену. Успех в боевых сценах постепенно приближает вас к получению особых наград (см. «Награды за успех в бою» на стр. 22).

Обратите внимание, что после провала в бою повествование чаще всего будет идти дальше. Быть может, последствия вашего провала и будут не самыми приятными, но игра всё равно продолжится. Время от времени обстоятельства будут ставить вас перед трудным выбором относительно того, чему отдать приоритет в боевой сцене. К примеру, если вы вступаете в тяжёлый бой при низком уровне здоровья и/или энергии и у вас нет еды или зелий исцеления, может быть полезнее собрать самоцветы и еду, а не достичь боевых целей.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Независимо от того, завершилась боевая сцена успехом или провалом, вы **восстанавливаете** 1 ♥ и 1 🔥. Если к концу боя вы вышли из строя, вместо этого возьмите 1 карту порчи и установите значения в 2 ♥ и 2 🔥. После боевой сцены приложение попросит вас указать текущее здоровье. Введите значения здоровья каждого героя после восстановления и подтвердите их. Восстановите все одноразовые навыки и предметы, перевернув их карты лицевой стороной вверх.

Если в сумке отряда есть самоцветы, оставьте их там. Во время сцен отдыха любой герой может тратить их на приобретение навыков, снаряжения, еды и многих других вещей.

ВАЖНО: СОХРАНЕНИЕ ЗДОРОВЬЯ

Обратите внимание, что на протяжении всей игры ваши здоровье и энергия не будут восстанавливаться до максимума сами по себе. Поэтому важно минимизировать получение урона и расход энергии. Энергию можно восстанавливать бесплатно во время сцен отдыха. Восстановление здоровья будет стоить 1 золотой за каждые 2 ♥. Однако золото — ценный ресурс, и его лучше тратить на улучшение навыков и покупку предметов, чтобы подготовиться к боевым сценам, которые со временем становятся всё сложнее.

ВЫХОД ИЗ СТРОЯ И ВОЗРОЖДЕНИЕ

Если ваш герой **выходит из строя** во время боевой сцены, вы больше не можете совершать действия. Положите фигурку своего героя набок. Когда настает ваша очередь в порядке хода, полностью пропустите свой ход. Если у вас есть какие-либо пассивные способности, игнорируйте их.

Любой другой герой может **возродить** вышедшего из строя соратника. Для этого он перемещается в его зону и тратит ? + ?, а также 1 ♥ и 1 🔥. Затем вышедший из строя герой восстанавливает 2 ♥, берёт 1 карту порчи, эффект которой немедленно применяется, и ставит свою фигурку в вертикальное положение. С этого момента его могут атаковать враги. Возрождённый герой вновь сможет совершать ходы со следующего раунда боя. Снимите с него статус «Герой вышел из строя» во время фазы очистки.

Если на конец боевой сцены ваш герой вышел из строя, не восстанавливайте 1 ♥ и 1 🔥 по обычным правилам. Вместо этого возьмите 1 карту порчи, а затем установите значения в 2 ♥ и 2 🔥.

Если ваш герой выходит из строя во время сюжетной сцены, вы больше не можете проводить проверки.

Если в сюжетной сцене остаются проверки, которые должен пройти ваш герой, они автоматически провалены. Если у других игроков есть навыки или снаряжение, которые могут исцелить вас вне боевой сцены, они могут это сделать. В этом случае вы перестанете считаться вышедшим из строя и сможете проводить проверки, как обычно. Если на конец сюжетной сцены ваш герой вышел из строя, возьмите 1 карту порчи, затем восстановите 2 ♥.

Если ваш герой выходит из строя, получив урон от карты порчи, не берите дополнительную карту порчи.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ РАУНД БОЯ

Бывают случаи, когда даже самые невероятные усилия не приносят успеха. В такие моменты отряд может принять коллективное решение выйти за границы своих возможностей и разыграть дополнительный раунд боя — но за это придётся заплатить. В конце последнего раунда боя приложение спросит вас, хотите ли вы разыграть дополнительный раунд. Если вы захотите это сделать, то каждый герой, который не вышел из строя, должен взять 1 карту порчи из колоды. Затем все эти герои разыгрывают ещё один раунд боя. Если у кого-то из героев уже есть 4 или более карт порчи, **весь отряд не может разыграть дополнительный раунд боя**.

ПОРЧА



Когда вы разыгрываете дополнительный раунд боя, каждый герой берёт из колоды 1 карту порчи. Примените её эффект к своему герою, затем в зависимости от указанного на ней эффекта либо положите карту рядом с планшетом вашего героя, либо сбросьте её. Как упоминалось ранее, если у одного из героев уже есть 4 или более карт порчи, отряд больше не может разыграть дополнительный раунд боя.

ТАИНСТВЕННЫЙ ШЁПОТ

Проводя проверку, бросайте дополнительный кубик (но не больше 3 кубиков на проверку). Чтобы успешно пройти проверку, вы обязаны получить успех (через черту или другим способом) и на этом дополнительном кубике.

Вы больше не можете спокойно побыть наедине с собой. Голоса повсюду следуют за вами, нашептывая слова, которые вы мечтаете лишь забыть.

Пример: карта порчи «Таинственный шёпот» усложняет прохождение проверок, требуя от игрока бросать дополнительный кубик, а значит, и выбросить дополнительный успех.

Также вы должны взять карту порчи, если ваш герой выходит из строя или игра напрямую указывает вам это сделать. В этом случае только этот герой берёт карту из колоды, и он должен сделать это, даже если у него уже есть 4 или более карт порчи.

Если карта порчи велит вам потерять энергию, но у вашего героя больше нет энергии, вместо этого потеряйте столько же здоровья. Если при этом вы выходите из строя, вы не берёте вторую карту порчи, но выбываете из игры до конца боевой или сюжетной сцены.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА БОЯ

ОГЛУШЕНИЕ

6 Игнорируйте все способности оглушённых приспешников, такие как «Помеха» или «Хранитель». На шаге «Реакция врагов» оглушённые враги бездействуют, но реагируют другие враги того же типа. На шаге «Ход врагов» оглушённые враги не активируются. Когда герой оглушает приспешника, он кладёт на него зелёную фишку оглушения. Фишка оглушения, а вместе с ней и сам эффект оглушения снимаются с врага в фазе очистки.

Если герой становится оглушённым, положите на его планшет зелёную фишку оглушения. В следующей фазе подготовки такой герой бросает на один кубик меньше обычного и сразу снимает фишку оглушения со своего планшета. У героя или врага может быть только 1 фишка оглушения одновременно. Игнорируйте все эффекты оглушения, полученные после первого.

ТОЛЧОК И ПРИТЯГИВАНИЕ

➡ Толчок: перемещение противника из его текущей зоны в смежную. Герои могут толкать только приспешников, но не лидеров или боссов. Когда герой толкает приспешника, он перемещает его в любую смежную зону. Если враг толкает героя, зона, в которую он попадает, определяется случайным образом, как описано ниже в разделе «Спорные ситуации».

◀ Притягивание: перемещение противника из смежной зоны в зону притягивающего. Если враг притягивает героя, следуйте стандартным правилам выбора целей. Герои могут притягивать только приспешников, но не лидеров или боссов. Герой сам решает, какого приспешника притянуть.

СПОРНЫЕ СИТУАЦИИ

Иногда в игре будут возникать ситуации, у которых может быть несколько возможных исходов, не предусмотренных правилами. К примеру, после того как враг выбрал героя целью, он может переместиться к нему несколькими путями. В этом случае вам следует выбрать путь с помощью **шестигранного кубика**. Присвойте одному пути результаты 1, 2 и 3, а другому — 4, 5 и 6 (🎲). Затем бросьте кубик, чтобы определить исход спорной ситуации. То же происходит, когда враги толкают героев (см. «Толчок и притягивание» выше). Система правил не указывает, в какую зону будет вытолкнут герой, и так и задумано. Для определения этой зоны вам также следует бросить шестигранный кубик.

НАГРАДЫ ЗА УСПЕХ В БОЮ

Каждый раз, когда боевая сцена из основного сюжета (не из побочного задания) завершается успехом героев, вы получаете победное очко. Набрав определённое число победных очков, вы можете выбрать в приложении и получить 1 из 2 ценных наград. Чтобы сделать это, просто следуйте указаниям приложения.

СУМКА ОТРЯДА

Когда вы подбираете самоцветы или еду во время боевой сцены, сразу кладите их в сумку отряда, если не указано иного. Всё, что находится в сумке отряда, не может быть использовано до окончания боевой сцены.



Содержимое сумки отряда может быть использовано любым игроком и сохраняется в сумке независимо от того, завершилась боевая сцена успехом или провалом, даже если все герои вышли из строя. Когда у игроков появляется такая возможность, они вместе решают, как именно желают потратить содержимое сумки отряда. Жёлтые самоцветы стоят 1 золотой, красные — 3 золотых, а синие — 5 золотых.

РЕЖИМ ПОВЫШЕННОЙ СЛОЖНОСТИ (ВАРИАНТ ИГРЫ)

Если вы желаете испытать свои силы, можете попробовать разыграть кампанию в режиме повышенной сложности. В этом режиме игроки могут обсуждать свои планы и стратегию боя только во время фазы подготовки. Во время фазы действий говорить может только активный игрок. Другим игрокам запрещено говорить или каким-либо образом влиять на решения активного игрока.




В этом режиме отряд будет иметь время на командную подготовку только перед битвой, а в пылу сражения каждый герой будет предоставлен сам себе.

СЮЖЕТНЫЕ СЦЕНЫ



События игры разворачиваются в городе Исафире, расположенном в обширном регионе под названием Каан в мире Эаны. Вселенная Эаны богата на детали, а её просторы и глубина неуклонно растут по мере того, как создатели проекта из Studio Agate раскрашивают этот мир новыми красками. В «Хрониках Каана» вам предстоит исследовать улицы знойного Исафира и его окрестности, а также взаимодействовать с населяющими эти места разнообразными персонажами. В ходе сюжета вам не раз придётся делать сложный выбор, а все ваши решения будут влиять на окружающий вас мир. У приключений есть разные пути развития, которые зависят как от результатов проверок и решений игроков, так и от достигнутых во время боевых сцен целей. Большинство принятых вами решений и ваших действий в боевых сценах будут иметь долгосрочные последствия — иногда незначительные, а иногда и серьёзные, разветвляющие сюжет и, в некоторых случаях, влияющие на развязку всей истории. Будьте осторожны!

ПРОВЕРКИ

Некоторые игровые ситуации будут требовать от героев провести проверку. Некоторые проверки проводят сразу все герои, другие — только один из них. Если игра не указывает иного, всегда выбирайте 1 героя, который будет проводить проверку. У проверок 3 уровня сложности: лёгкий, средний и тяжёлый. Для проведения лёгкой проверки нужно бросить 1 кубик, средней — 2 кубика, тяжёлой — 3. Чтобы успешно пройти проверку, вы должны выбросить успех на каждом брошенном кубике.

1 результат с символом  даёт 1 успех. Если на кубике выпал символ , вам засчитывается 1 успех, **если у вас есть черта, соответствующая типу проверки.** Обладание соответствующей чертой также позволяет вам потратить 1 , чтобы 1 раз за проверку перебросить все кубики.

Если вы успешно проходите среднюю или тяжёлую проверку, приложение выдаёт вам особые очки черт, за которые отряд будет получать новые черты.

Пример: герои пытаются выследить кабана на болоте за городом. Приложение указывает им пройти среднюю проверку с ключевым словом «Внимательность». Игроки выбирают для проведения проверки стража леса, так как на его планшете есть черта «Внимательность». Страж леса бросает 2 кубика, и ему выпадает 1  и 1 . Поскольку у него есть черта «Внимательность», он успешно проходит проверку, что приводит к положительному сюжетному исходу и приносит отряду очко черты в приложении.

РЕПУТАЦИЯ

Приложение также отслеживает **репутацию** вашего отряда. Большинство принятых вами решений будут влиять на отношения героев с различными персонажами и фракциями, и в зависимости от этого сюжет приключения будет развиваться по-разному. Чем выше ваше значение репутации с тем или иным персонажем или фракцией, тем более дружелюбно они будут к вам относиться. Чтобы ознакомиться с вашей текущей репутацией, обратитесь к соответствующей вкладке в приложении.

ИССЛЕДОВАНИЕ МИРА

На стадии исследования мира вам предстоит изучать улицы города. Герои впервые оказались в Исафире, но, к счастью, у них есть примерный план местности, который поможет им ориентироваться. Как и любым другим странникам, оказавшимся на чужбине, игрокам придётся использовать имеющийся у них план Исафира, чтобы сначала определить своё текущее местоположение, а затем решить, куда они хотят поехать, и понять, как туда добраться.



В этот момент приложение отобразит подсказку, которая поможет героям определить цель путешествия и добраться к ней и описание того места, где находится отряд. Найдите это место на плане Исафира и поместите туда фигурку отряда. Затем определитесь с направлением вашего пути и выберите соответствующий пункт в приложении, чтобы узнать, куда вы пришли. Найдите это новое место на плане и переместите туда фигурку отряда. Продолжайте действовать таким образом, пока не завершите стадию исследования мира. Одному из игроков следует управлять приложением, а остальным — следить за перемещением отряда по печатному плану местности. Исследование мира может быть частью как основного сюжета, так и побочных заданий.

СЮЖЕТНАЯ КОЛОДА

По ходу кампании ваш отряд будет собирать сюжетные карты, отражающие историю ваших приключений. Именно они и будут составлять сюжетную колоду. Как только приложение даст вам соответствующее указание, возьмите нужную карту из коробочки для хранения карт и добавьте её в эту колоду. Сохраняйте сюжетную колоду после каждой игровой сессии (см. «Сохранение кампании» на стр. 25).

СЦЕНЫ ОТДЫХА



ЖЕТОНЫ ВРЕМЕНИ



Количество времени, отведённое героям на отдых, обозначается жетонами времени. Во время сцены отдыха вы можете потратить жетоны времени, чтобы посетить место отдыха или выполнить побочное задание. В начале каждой сцены отдыха приложение сообщит вам, сколько жетонов времени нужно положить в общий запас героев. Жетоны времени **не переносятся** в другие сцены отдыха; сбрасывайте неиспользованные жетоны времени в конце каждой сцены отдыха.

МЕСТА ОТДЫХА

Места отдыха — это островки спокойствия и дружелюбные персонажи. Герои могут посетить их, чтобы восстановить силы, потренироваться, купить предметы и исследовать мир игры. Некоторые места отдыха доступны с самого начала игры, а другие будут открываться в зависимости от ваших действий и решений, а также по ходу сюжета. На посещение различных мест отдыха тратится разное число жетонов времени (указанное на картах этих мест).

В левом верхнем углу некоторых карт мест отдыха вместо  указан . Это лавки, выставяющие на продажу предметы, которые вы можете просмотреть, прежде чем купить. Вы можете посещать такие места, чтобы посмотреть, что там продаётся, без траты жетонов времени, однако вам придётся потратить указанное на карте число жетонов времени, если вы захотите купить один или несколько предложенных там предметов. Подробную информацию о различных местах отдыха можно найти на их картах.

Когда сцена отдыха завершается, положите карты мест отдыха в сумку отряда на будущее, если только приложение не укажет вам сбросить какие-либо из них.


ПОБОЧНЫЕ ЗАДАНИЯ

Некоторые карты представляют собой побочные задания, которые ваш отряд может выполнить во время сцены отдыха. Некоторые подробности таких заданий можно узнать из текста их карт, однако включённые в них сюжетные и боевые элементы по-прежнему управляются приложением. Побочные задания можно выполнять до, после или между посещениями мест отдыха. В нижней части каждой карты побочного задания в виде ряда черепов указан уровень угрозы от 1 до 4, указывающий на то, насколько опасно его выполнение. Большинство побочных заданий удаляются из игры после 2–3 сцен отдыха, так что старайтесь правильно расставлять приоритеты!

ВОССТАНОВЛЕНИЕ БРОНИ И ЭНЕРГИИ



В конце сцены отдыха каждый герой восстанавливает все жетоны энергии, находящиеся в зоне усталости, и все чёрные фишки на картах брони.



ИСЦЕЛЕНИЕ

Когда вы посещаете место отдыха, предлагающее исцеление, вы можете потратить любое количество золота, чтобы восстановить 2  за каждый потраченный золотой. Восстановленное здоровье может быть свободно распределено между героями и необязательно в количестве, кратном 2 на героя.

ЕДА



В некоторых местах вы также сможете купить еду. Обычно вы покупаете 1 жетон еды за 1 золотой и кладёте его в сумку отряда. Герой может сбросить жетон еды в любое время вне боевой сцены, чтобы восстановить 1  и 1  за каждый сброшенный жетон еды.

Поскольку после каждой боевой сцены вы автоматически восстанавливаете только 1  и 1 , а во время сцены отдыха за исцеление нужно платить золотом, крайне важно иметь еду и/или зелья исцеления про запас. Сцены отдыха будут доступны героям только раз в 2–3 боевых сцен, поэтому, если вас сильно потрепали в раннем бою, вам будет трудно одержать верх в оставшихся боевых сценах без пополнения здоровья за счёт еды или зелий.



УПРАВЛЕНИЕ КАМПАНИЕЙ

ХРАНЕНИЕ КАРТ

По мере прохождения кампании вы будете брать различные карты из **коробочки для хранения карт**. Некоторые из этих карт вы сохраните, а другие удалите из игры после использования. Карты и жетоны, которые лежат на столе перед вами или в вашей колоде навыков, между игровыми сессиями хранятся в коробочке вашего героя или в коробочке отряда (см. «Сохранение кампании» ниже).

Когда вы удаляете карты из игры, они либо «возвращаются», либо «сбрасываются». *Возвращённые* карты помещаются либо в коробочку для хранения карт в порядке их нумерации, если они пронумерованы, либо в соответствующую колоду, если они не пронумерованы. В последнем случае эту колоду следует перемешать.

Когда карта *сбрасывается*, она помещается в секцию **кладбища** коробочки для хранения карт. Такие карты не могут быть использованы до конца кампании. Некоторые карты указывают вам *заменить* их другими. В этом случае сбросьте текущую карту и возьмите указанную карту. Карты порчи всегда сбрасываются в секцию кладбища.

Карты врагов, которые уже использовались в боевой сцене, часто используются повторно в будущих боевых сценах. Поместите их в секцию «Встреченные враги» коробочки для хранения карт. Когда боевая сцена укажет вам достать нужные карты врагов, быстро просмотрите эту растущую колоду на предмет уже использованных карт врагов, а затем возьмите новые карты врагов из их секции, как обычно.

СОХРАНЕНИЕ КАМПАНИИ

СОХРАНЕНИЕ ПЕЧАТНЫХ КОМПОНЕНТОВ

В игре предусмотрена возможность сохранять свой прогресс как в приложении, так и с помощью печатных компонентов.

Чтобы сохранить сессию, возьмите все приобретённые навыки, текущие предметы, карты порчи, а также доступные компоненты с планшета героя (здоровье, энергия и особые жетоны) и поместите их в прилагаемый зиплок-пакетик. Затем поместите этот пакетик вместе с компонентами из зоны усталости планшета героя (здоровье, энергия и особые жетоны) и всеми оставшимися (неприобретёнными) навыками в коробочку героя.

В **коробочке отряда** хранятся общие компоненты отряда, такие как самоцветы и сюжетная колода. Когда вы будете готовы к следующей игре, выдайте каждому игроку планшет и коробочку его героя, а общие компоненты положите рядом, в пределах досягаемости всех игроков.

СОХРАНЕНИЕ ДАННЫХ ПРИЛОЖЕНИЯ

При закрытии приложение автоматически сохранит ваш прогресс. При повторном запуске приложения вам будет предложено возобновить одну из предыдущих кампаний или начать новую. Приложение способно хранить до четырёх кампаний одновременно.

ИЗМЕНЕНИЕ ЧИСЛА ИГРОКОВ И ПЕРЕЗАПУСК АКТА

Вы можете перезапустить текущий акт в любой момент вне боевой сцены, нажав на соответствующую кнопку в меню настроек приложения. Приложение запомнит сюжетные решения и результаты боёв, имевшие место на начало текущего акта. Вы также можете изменить число игроков и сменить активных героев, позволив игрокам присоединиться к кампании или покинуть её.

После перезапуска акта вам будут выданы все предметы, кроме расходных, которые имелись у вас на начало акта. Вы сохраните все свои карты черт, вернёте все карты порчи и восстановите всё здоровье и энергию. Наконец, вы получите дополнительное золото, которое можно потратить на любые навыки, доступные вам на начало акта. Чтобы сделать это, следуйте указаниям приложения.

СМЕНА ГЕРОЕВ

В любой момент вне боевой сцены вы можете поменять одного из активных героев на нового. В отличие от изменения числа игроков, эта функция не требует перезапуска акта. Её следует использовать только в том случае, если в вашей группе произошла замена игрока и новый игрок хочет управлять другим героем. Для этого выберите соответствующий пункт в меню настроек приложения. Новый герой сможет приобрести навыки, суммарная стоимость которых в золоте равна суммарной стоимости навыков героя, покидающего кампанию. Новый герой также сохраняет карты порчи и черты героя, покидающего кампанию.

ТАКТИЧЕСКИЙ РЕЖИМ

Для тех, кто предпочитает звон оружия рассказам бардов об удивительных приключениях, «Fateforge: Хроники Каана» предлагает альтернативный самостоятельный режим игры, рассчитанный на прохождение за 1 игровую сессию.

Тактический режим включает в себя несколько отдельных линейек заданий разного уровня сложности. Прохождение каждой линейки занимает от 2 до 3 часов и состоит из нескольких боевых сцен, сменяющихся сценами отдыха. Боевые сцены в тактическом режиме — это усложнённые версии битв из кампании с изменёнными тематическими элементами во избежание спойлеров.

Если вы достигаете всех основных целей в каждой боевой сцене линейки, вы одерживаете победу и получаете медаль: медную, серебряную или золотую — в зависимости от того, насколько хорошо вы справились. Если весь отряд выходит из строя в рамках 1 боевой сцены, вы проваливаете всю линейку заданий.

НАЧАЛО ИГРЫ

Выберите пункт «Тактический режим» в главном меню приложения. Затем выберите героев и сыграйте первую сцену отдыха, как указано. После этого выберите одну из доступных линеек заданий; в приложении указаны их сложность и продолжительность вместе с количеством боевых сцен и сцен отдыха. В начале каждого задания вы, как обычно, получаете 2 стартовых навыка и запас золота, которое можно потратить, прежде чем отправиться в путь.

ПОРЧА

Игрокам разрешается сыграть лишь 1 дополнительный раунд боя за **всю** линейку заданий. Если вы решаете разыграть дополнительный раунд боя, **каждый** герой берёт 1 карту порчи, как обычно. Правила восстановления здоровья и энергии, а также правила выхода из строя действуют как обычно — но только при успехе боевой сцены!

ДОБЫЧА

По всему полю боя будет разбросана различная добыча. Собирать её или нет — решать вам.

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




ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

НЕ ЧИТАЙТЕ эти правила до тех пор, пока приложение не укажет вам сделать это. Как только то или иное правило будет разблокировано, отметьте его, чтобы указать, что это правило уже открыто.

1 СУНДУКИ



В сундуках хранится ценная добыча, которая может пригодиться героям в их приключениях. Чтобы открыть сундук, потратьте действие  и нажмите на соответствующий жетон сундука в приложении. Герой, получивший таким образом новый предмет, может экипировать его в соответствующую ячейку и сразу использовать. Если у вас нет свободных ячеек рюкзака или если вы не хотите экипировать его, вы можете положить его в сумку отряда.



2 БАРРИКАДЫ



Жетоны баррикад представляют собой сооружения, которые защищают зону от дальних атак. На жетоне баррикады изображена серия перекрещенных стрел. Герои или враги не могут стрелять в зону с жетоном баррикады, в том направлении в котором указывают стрелы. С других направлений они могут





стрелять как обычно. Также они могут стрелять в зоны за пределами защищённой, если их атаки обладают достаточной дальностью.

Пример: страж леса (А) в левой зоне не может / в лучника (Б) в правой зоне. Однако лучник ополчения может / в стража леса.

3 ПЕРЕСЕЧЁННАЯ МЕСТНОСТЬ



Зоны, отмеченные жетоном пересечённой местности, замедляют героев. Вы не можете покинуть зону с пересечённой местностью с помощью рывка. Чтобы покинуть зону с жетоном пересечённой местности, вам нужно потратить результат с  в дополнение к стандартному действию .



4 ИСЦЕЛЯЮЩИЕ ФОНТАНЫ



На каждом исцеляющем фонтане находится определённое количество чёрных фишек, указанное в приложении. Когда герой начинает или заканчивает свой ход в зоне с исцеляющим фонтаном и в этой зоне нет врагов, он может убрать чёрные фишки с исцеляющего фонтана, чтобы восстановить столько же фишек здоровья или энергии на своём планшете героя. Если на исцеляющем фонтане не осталось чёрных фишек, он истощается и вы больше не можете его использовать.



5

ПОРТАЛЫ



Жетоны порталов соединяют отдалённые зоны между собой, позволяя перемещаться из одной в другую. Иногда зона выхода из портала указана, иногда нет. Как именно работают порталы в каждой боевой сцене, вам подскажет приложение.

Чтобы воспользоваться порталом, вы должны потратить действие (не рывок), находясь в той же зоне, что и неохраняемый портал. В охраняемые порталы входить нельзя. Войдя в портал, поместите свою фигурку в зону выхода из портала или нажмите на соответствующий жетон портала в приложении и следуйте указаниям.

Зоны, соединённые порталами, считаются смежными только для перемещения героев, но не для стрельбы или других дальних эффектов. **Враги не могут выбирать героев целью через порталы или каким-либо образом перемещаться через них.**

Порталы нельзя использовать во время выхода из боевой сцены, если в приложении не указано иного.

6

ОХРАНЯЕМЫЕ ВРАГИ



Во время некоторых боевых сцен одни враги будут охранять других. Приложение отражает это в разделе «Подготовка боевой сцены» в виде двух сложенных в стопку жетонов врагов. Поместите жетон охраняющего врага поверх охраняемого. Охраняемые или охраняющие враги никогда не перемещаются, независимо от любых действий, эффектов или способностей. Охраняемых врагов нельзя выбрать целью, пока охраняющий их враг не будет побеждён.

7

УЛУЧШАЕМЫЕ НАВЫКИ



Некоторые навыки уровня I можно улучшить до их же версии уровня II. В названии улучшенной версии всегда есть римская цифра II, например «Наступление» и «Наступление II». Чтобы приобрести версию навыка уровня II, вы должны обладать этим же навыком уровня I. Улучшив навык, сбросьте карту навыка уровня I и замените её версией уровня II.

8

СОЮЗНИКИ



Во время первой фазы подготовки боевой сцены выберите не более 1 союзника, который присоединится к вам. Некоторые боевые сцены требуют использования определённого союзника, и в этом случае вы должны выбрать именно его. Выберите героя, который будет сопровождать союзника. Поместите карту союзника выше планшета этого героя, чтобы указать, что именно этот герой сопровождает его.

У каждого союзника есть 2 кубика боя. Во время подготовки бросьте их и положите на карту союзника. Перебрасывайте все промахи столько раз, сколько нужно, чтобы на обоих кубиках не значилось промахов. В свой ход любой герой в одной зоне с героем, сопровождающим союзника, может либо сбросить один из своих кубиков, чтобы использовать в этот ход один из результатов союзника, либо сбросить один из кубиков союзника, чтобы использовать одну из способностей союзника. Эти кубики не восполняются до конца боевой сцены.

Каждый раз, когда сопровождающий герой получает урон, кладите 1 фишку урона на карту союзника. Если союзник получает столько урона, сколько у него здоровья, он выбывает из игры на время этой боевой сцены. Переверните карту союзника лицевой стороной вниз. Она не может быть использована до конца боевой сцены. В конце боевой сцены уберите фишки урона с карты союзника и переверните её обратно. Союзников нельзя исцелять во время боевой сцены. Если герой выходит из строя раньше союзника, этот союзник также выбывает из игры на время этой боевой сцены, даже если у него осталось здоровье.

9

ЖЕТОНЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ




Жетон взаимодействия указывает на то, что в зоне есть что-то интересное, с чем герои могут взаимодействовать. Чтобы сделать это, вы можете потратить действие , находясь в той же зоне, что и жетон взаимодействия, а затем нажать на соответствующий символ в приложении. Приложение поведает вам о том, что вы обнаружили, и выдаст дальнейшие указания.

10

ЛОВУШКИ




Жетоны ловушек обозначают различные приспособления, способные навредить героям, если те не будут осторожны. Когда вы входите в зону с жетоном ловушки, вы можете либо а) сбросить , чтобы проигнорировать ловушку, либо б) задействовать ловушку, взяв карту из колоды ловушек и применив её эффекты, либо в) применить способность, убирающую ловушку, если это возможно. Если взяли карту, сбросьте жетон ловушки. Ловушки считаются врагами во время выхода из боевой сцены и наносят урон, если находятся на пути героя к выходу.

11

ДВЕРИ



У дверей есть два состояния: открытое и закрытое, — представленные двумя сторонами жетона двери. Чтобы открыть или закрыть дверь, потратьте действие , находясь в одной зоне с дверью, нажмите на соответствующий жетон в приложении и переверните печатный жетон, чтобы указать, что дверь теперь открыта/закрыта. Герои и враги не могут перемещаться или стрелять через закрытые двери. Двери можно открывать и закрывать любое количество раз. Герои не могут открывать охраняемые двери. Враги не открывают и не закрывают двери, если приложение не указывает иного.

12

СЛАБОЕ МЕСТО



У некоторых боссов есть слабые места, указанные на их картах. Чтобы нанести урон по слабому месту, игроки могут разыграть результаты, соответствующие символам слабых мест босса, чтобы сделать его более уязвимым. Разыграв нужный результат с кубика, положите чёрную фишку на соответствующий символ на планшете босса. Как только все символы будут закрыты, слабое место будет повреждено. Нажмите на символ слабого места в приложении и следуйте указаниям. Чёрные фишки не удаляются со слабого места в фазе очистки.

13

СТРАХ







Некоторые враги вселяют страх даже в самых храбрых из героев. Когда вы входите в зону с врагом, внушающим страх, или когда враг, внушающий страх, входит в вашу зону, немедленно возьмите карту из колоды страха и примените её эффекты. Затем положите эту карту лицевой стороной вверх или вниз, как указано. Карты, лежащие лицевой стороной вверх, остаются активными до конца боевой сцены. **Каждый герой берёт только одну карту страха за 1 раунд боя.** Если вы взяли карту страха, которая в данный момент активна у другого героя, сбросьте её и возьмите другую. В конце боевой сцены верните все карты страха в колоду страха и перемешайте её.

14

УРОН ЯДОМ



Когда вы получаете урон ядом, снимите 1 фишку  за каждый полученный урон ядом и положите их рядом с планшетом героя (а не в зону усталости). Эти фишки больше нельзя использовать. Если вы потеряете все фишки здоровья, вы выйдете из строя. **В конце боевой сцены верните все снятые фишки здоровья в личный запас.** Если у вас есть урон ядом, когда вы выходите из строя, верните соответствующие фишки здоровья в личный запас после возвращения в строй. Любой эффект, восстанавливающий здоровье, может быть использован для восстановления и этих фишек. Вы можете блокировать  так же, как . Кроме того, вы можете использовать броню, чтобы предотвратить снятие 1 . Если герой, получивший урон ядом, сопровождает союзника, на этого союзника урон ядом не действует.

FATEFORGE

- ХРОНИКИ КААНА -

БИТВА БЕССМЕРТНЫХ



«БИТВА БЕССМЕРТНЫХ» — ДОПОЛНЕНИЕ К НАСТОЛЬНОЙ ИГРЕ «FATEFORGE: ХРОНИКИ КААНА».

Вас ждёт новая сюжетная кампания более чем на 12 часов игрового времени. История уведёт вас далеко за пределы величественного Исафира и отправит в увлекательное путешествие по широким просторам знойного Каана!

Кроме того, «Битва бессмертных» вводит в игру несколько новых механик, в том числе верховой бой, исполнение командных манёвров и управление подручными. Это дополнение призвано бросить вызов опытным игрокам, и потому успешное завершение кампании потребует исключительной смекалки и слаженной работы всего отряда.

В «Битве бессмертных» к отряду присоединится ещё 1 герой с новым набором уникальных навыков и способностей — чаровница. Также дополнение включает нового босса, два новых набора фрагментов поля боя, побочные задания, места отдыха, оружие, предметы и целую орду новых врагов.

НАБОР ФИГУРОК БОССОВ



С помощью «Набора фигурок боссов» вы можете прокачать свою игру «Fateforge: Хроники Каана», заменив жетоны боссов на пластиковые фигурки. Ваши сражения на просторах Каана станут ещё эпичнее!





«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!

ПАМЯТКА ПО СИМВОЛАМ

ОБЩИЕ СИМВОЛЫ



Живучесть: когда живучесть врага достигает 0, его жетон убирается с поля. Если враг не побеждён, в фазе очистки уберите с него все фишки урона.



Броня: защищает от урона. Враги не восстанавливают броню в фазе очистки. Герои восстанавливают броню в конце сцены отдыха.



Повторяющийся: можно использовать 1 раз за раунд боя.



Одноразовый: можно использовать 1 раз за боевую сцену. После использования переверните лицевой стороной вниз.



Пассивный: можно использовать сколько угодно раз за раунд боя.



Повторный бросок: перебросьте указанный кубик 1 раз.



Оглушение: оглушённый герой бросает на 1 кубик меньше в следующей фазе подготовки. Оглушённый враг не активируется в этом раунде.



Притягивание: переместите приспешника/героя из смежной зоны в эту зону.



Толчок: переместите приспешника/героя из этой зоны в смежную.



Ключ: переместите в сторону этого врага жетон ближайшего приспешника указанного типа, ещё не находящегося в зоне этого врага.



Блокирование: используйте, чтобы активировать навык или получить 1 жетон блокирования. Сбрасывайте жетоны блокирования в фазе очистки.



Джокер: может считаться любым результатом, кроме промаха.

МОДИФИКАТОРЫ ДЕЙСТВИЙ ВРАГОВ



Выбирает целью героя, стоящего раньше (левее) в порядке хода.



Выбирает целью героя, стоящего позже (правее) в порядке хода.



Наносит 1 дополнительный урон.



Влияет на : перемещается в сторону указанного выхода. Если это невозможно, бездействует.



Выбирает целью 1 приспешника указанного типа (цвета). Если это невозможно, бездействует.



Выбирает целью 1 приспешника указанного слева типа (цвета), если это возможно. Если это невозможно, выбирает целью 1 приспешника указанного справа типа (цвета). Если и это невозможно, бездействует.



Дальность +1: выбирает целями соперников на 1 зону дальше обычного.



Урон ядом: уберите 1 из вашего личного запаса и поместите её рядом с планшетом своего героя. Верните её в конце боевой сцены.

