

命運熔爐

FATEFORGE

卡安編年史
- CHRONICLES OF KAAN -

不朽者之爭

擴充遊戲說明書

設置

按照基礎遊戲說明書的步驟進行遊戲設置，並加入如下變化：

在開始戰役時，每位玩家不再拿取2張起始技能牌，而是改為從所有等級1與等級2的技能牌中，選購總價值不超過13枚金幣的技能。玩家購買技能後剩餘的金幣，可用於購買食物或儲存於團隊背包中。

擴充遊戲配件

- 1塊 女巫英雄版圖
- 1個 女巫英雄模型
- 24張 女巫技能牌
- 1塊 回合順位標記
- 2個 咒語標記
- 1個 英雄配件盒
- 3個 命運標記
- 1張 首領牌
- 1個 首領標記
- 13塊 雙面戰鬥地圖板塊
- 74張 戰役盒卡牌
- 8張 小隊戰術牌
- 2塊 牌隔
- 1塊 隨從回合順位標記
- 24個 雙面敵方單位標記
- 4枚 戰鬥骰
- 12個 結果標記
- 1個 巨石標記
- 5個 體力標記
- 6個 能量標記

© 2023 Mighty Boards. All Rights Reserved.

The Fateforge world is © 2023 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

擴充規則

生活艱難


《不朽者之爭》擴充為基礎遊戲增添額外的深度與挑戰。我們強烈建議，玩家在完成、或至少熟悉了基礎遊戲戰役之後，才嘗試加入擴充進行遊戲。在基礎遊戲中，劇情走向大多數情況下取決於玩家完成戰鬥場景目標的情況，並且在玩家戰鬥失敗時提供一個不同的劇情分數。

而在《不朽者之爭》擴充的戰役劇情中，玩家在特定戰鬥場景必須獲勝，否則將無法推進戰役劇情！若玩家在此類戰鬥場景中失敗，團隊可以選擇使用持有的命運標記（詳見下文），以重新挑戰該戰鬥場景。若玩家已用完所有命運標記，則整場戰役都將會失敗。對了，請不要因為戰役失敗而灰心，此擴充的難度設計旨在讓玩家面對艱難的挑戰。

女巫

女巫持有一大一小共2個咒語標記。咒語標記用於標識女巫當前集中其魔法能量的單位或地點。當女巫的技能要求放置咒語標記時，將較大的咒語標記放在戰鬥地圖中，然後將較小的咒語標記放在該技能牌上，以標識該技能當前正在生效。女巫在同一時間中只能有1個咒語標記放置在戰鬥地圖之中，若女巫執行了另1個需要放置咒語標記的技能，則立即取回2個咒語標記並重新放置。

維持

咒語標記會在每個準備階段（而非清理階段）中移除。若玩家想要讓技能持續生效，則需要花費1  以防止咒語標記被移除。若玩家選擇如此處理，則2個咒語標記都會保持在原有位置上。在玩家回合時，可免費再次執行放有咒語標記的技能效果。若該技能需要指定特定的目標，則其目標保持不變。玩家可以先免費再次執行，然後執行另一個需要放置咒語標記的技能。



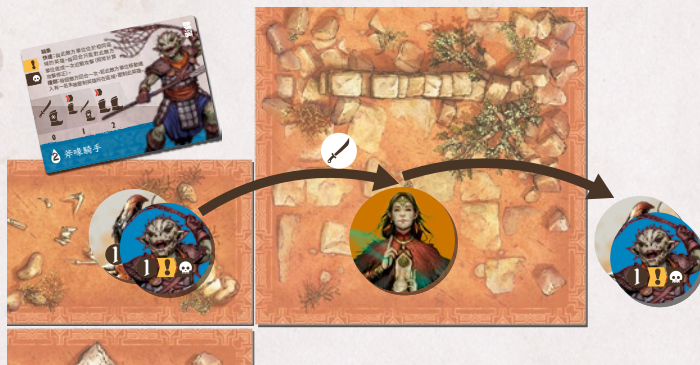
命運標記



玩家的英雄並不是一般普羅大眾，而是命中注定的天選之人！在遊戲過程中，這個特點將會通過命運標記有所體現。玩家們在戰役開始時，會持有總共2個命運標記。

某些戰役需要玩家們成功完成特定的戰鬥場景，才能夠繼續推進劇情。這些特殊的戰鬥場景在程式中會有所標註。若玩家未能成功完成此類戰鬥場景，可以使用命運標記重新挑戰。若此情況下玩家們已無命運標記，則戰役立即結束，程式會向玩家顯示戰役的結局。

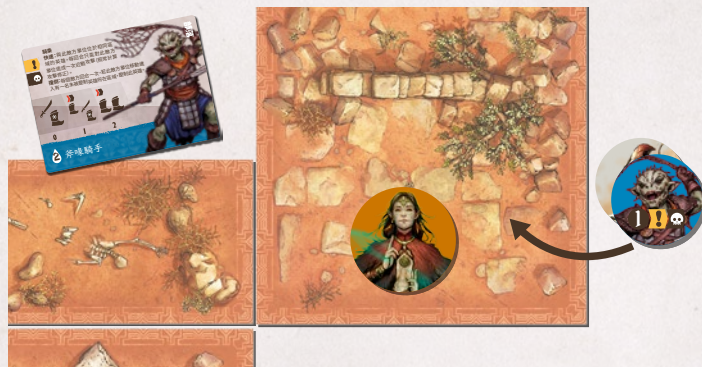
當玩家想要重新挑戰戰鬥場景時，棄置1個命運標記，並在程式中點擊確認操作。程式會將戰鬥場景復原至初始狀態，所有英雄的體力與能量都會恢復至最大值。請注意，在上一次挑戰戰鬥場景時使用的消耗道具不會恢復，但在上次挑戰過程中，英雄們獲得的腐化牌會被洗回牌庫。



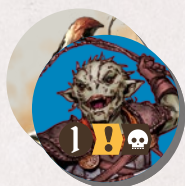
當一個騎乘敵方單位被消滅後，其坐騎就會啟用，並會像其他敵方單位一樣進行行動。任何位於出口A（而非其他出口標記）所在區域，而沒有騎手的坐騎則會被移出遊戲。

殲滅獎勵

在《不朽者之爭》中，英雄們有機會在特定戰鬥場景中，通過殲滅獎勵而獲得額外金幣收入。若要獲得殲滅獎勵，玩家需要在戰鬥場景中擊敗所有特定類型（顏色）的敵方單位。程式會顯示何時出現殲滅獎勵，以及殲滅目標敵人類型。



騎乘敵方單位



騎乘敵方單位包括一個騎手類型的敵方單位，與一個白色的坐騎敵方單位。在遊戲設置時，將騎手標記疊放在坐騎標記上。所有針對騎乘敵方單位的攻擊，都會優先對騎手而非坐騎造成傷害。當騎手被消滅後，將其標記移出遊戲。在騎手存活時，該敵方單位使用騎手的敵方單位牌進行反應及行動回合，在騎手被消滅後，該敵方單位則改為使用坐騎的卡牌。

在英雄結算衝刺與離開戰鬥地圖時無視所有沒有騎手的坐騎。

騎乘移動

騎乘敵方單位的移動非常迅速，亦會擁有自己的一套行動規則。騎乘敵方單位可以向一名英雄移動、進行攻擊，然後再次進行移動。在首次移動中，騎乘敵方單位將會以距離最近的英雄為目標（若有多個可選目標，則選擇其中回合順位最前的英雄）。在攻擊後，騎乘敵方單位可以再次移動。然而，其不能移動到首次移動前所在的區域。若有多個目標區域，則隨機選擇一個。

若一個騎乘敵方單位完成首次移動與攻擊後，沒有可選區域進行第二次移動，則將其移出戰鬥地圖，放在其被移出的區域旁邊。該敵方單位被視為與其旁邊的區域相鄰。英雄們無法跟隨該敵方單位離開戰鬥地圖，但可以對其進行遠程攻擊。在清理階段時，將所有戰鬥地圖外的騎乘敵方單位放回其相鄰的區域之中。



全新敵方單位能力

《不朽者之爭》中的敵方單位擁有全新的能力與目標修正，詳見下文：

快速

快速敵方單位包括所有騎乘敵方單位與少部分其他敵方單位。英雄在其每個回合中只能對所在區域的一個快速敵方單位進行一次近戰攻擊（照常計算攻擊修正）。英雄可如常對快速敵方單位進行多次遠程攻擊。

壓制

當某英雄被壓制，將其模型放倒。被壓制的英雄不可進行衝刺或使用任何行動與效果進行移動。壓制是英雄身處的狀態，而不是移動限制效果，因此並不會被技能或道具效果消除或者無視。被壓制的英雄不會受到推動與拉拽效果影響。英雄可以在自己的回合中使用一個行動解除自己的壓制狀態。另外，衝刺不能用作解除壓制狀態。

部分敵方單位會以被壓制的英雄為目標，此類目標修正以圖標表示。若該行動有多個可選目標英雄，則玩家可以從中選擇英雄作為行動的目標。隨從則無視壓制的效果（詳見下文）。

捕網

捕網能力允許敵方單位壓制相鄰區域中的英雄。若帶有捕網能力的敵方單位擁有遠程攻擊行動，則捕網能力會在其攻擊時被啟用。帶有捕網能力的敵方單位在確定遠程攻擊與捕網能力之目標時，會優先選擇相鄰區域中未被壓制的英雄。若相鄰區域中所有的目標英雄都被壓制，捕網能力則不會啟用。

隨從

在某些戰鬥場景中，玩家可以指揮隨從單位。隨從單位的行動與功能與敵方爪牙相似，但其行為由玩家控制。隨從牌上標有對應隨從標記可執行的行動，以及其體力值與能力。在設置戰鬥場景時，放置對應的敵方單位標記以標識隨從。玩家們可自由討論由哪位玩家控制某個隨從的行動。

在行動階段所有玩家都執行行動後，隨從就會執行自己行動。在準備階段時，將隨從的回合順位標記放在最後一名玩家回合順位標記之後。

每個隨從標記都可以執行其卡牌上的一個行動，並可執行其能力。請注意，部分隨從能力會在敵方單位反應階段，或者是敵方單位回合中被啟用。



敵方單位在確定行動目標時會將隨從視作英雄，但如在同一區域中同時存在隨從與英雄時，敵方單位會優先以英雄為目標（若可）。若敵方單位的可選目標中有多個隨從，則其會選擇擁有最多傷害標記的隨從（若可）為目標。隨從與敵方單位一樣，會在清理階段移除所有的傷害標記。

隨從無視所有的困難地形，其無法與大門、寶箱、傳送門等地圖元素互動，也不會收集寶石或食物。隨從同樣會被敵方單位的能力影響。在戰鬥場景結束時，玩家無需為隨從結算離開戰鬥地圖。

程式會特別說明哪些戰鬥場景會出現隨從。

圖標列表

通用圖標



咒語標記：此圖標代表對應技能需要使用咒語標記。在放置咒語標記後，玩家可在之後的準備階段中花費1以防止咒語標記被移除。

敵方行動修正



咒語標記：敵方單位或隨從在執行對應行動時隨機決定移動的方向。騎乘敵方單位在隨機移動時不能移動回其回合開始時所在的區域。



以被壓制的英雄為目標（若可）。若沒有被壓制的英雄，玩家們共同決定目標英雄。



栢龍玩具有限公司
Broadway Toys Limited

<http://www.broadwaygames.com.hk>

bw-hk@longshore.com.hk

Tel: +852 23631998

© 2024 版權屬栢龍玩具有限公司，保留一切權利。

Copyright © 2024 Broadway Toys Limited. All Rights Reserved.

