Fantasy Commander

Rule Book

SOMMAIRE

COMPOSANTS DU JEU 4
INTRODUCTION 6
PRINCIPAUX MODES DE JEU 7
CHOIX DU SCÉNARIO ET TAILLE DE L'ARMÉE 8
TYPES D'UNITÉS ET CAPACITÉS 9
TACTIQUE PRÉPARATION DU PONT 11
PLACER LA CARTE DU JEU ET L'ARMÉE 12
POINTS DE VICTOIRE ET POINTS DE CAPTURE 13
PROCESSUS DE JEU 14
LES MÉCANISMES DU JEU ET LES PHASES DU TOUR 14
PHASE DE COMMANDE 15
LA GÉNÉRATION D'ORDRES ET LA RÉSERVE D'ORDRES DU JOUEUR. 15
RÉPARTITION DES COMMANDES 16
DÉTERMINER UN JOUEUR AYANT L'INITIATIVE 17
PHASE D'ACTION 19
TABLEAU DES TACTIQUES 20
ORDRE D'ACTIVATION DES UNITÉS 22
ACTIONS DISPONIBLES POUR L'UNITÉ 22
LES CAPACITÉS DE L'UNITÉ 23
L'ENDURANCE ET LA FATIGUE 24
MOUVEMENT DE L'UNITÉ 25
TYPES DE TERRAIN 26
ATTAQUES 28
MELEE 28
PANIQUE 31
SOUTIEN AU MELEE 33
UNITÉ FAIBLE 33
ATTAQUE À DISTANCE 34
PHASE DE FIN DE TOUR 37
CONDITIONS DE VICTOIRE 37
GLOSSAIRE 38
SCÉNARIO 40
ÉLÉMENTS DE SCÉNARIO SUPPLÉMENTAIRES 53

Le siège de Vallor a échoué.
La mort tragique du prince Celebrian - fils de la reine Grypharim Zenobia - a contraint les Grypharim à retirer leurs forces, et le maréchal Roland à retourner auprès de son empereur les mains vides.
Furieux de l'échec de la campagne, l'Empereur a exigé un serment officiel de fidélité de la part de la Reine Grypharim - des conditions que les alliés ailés de l'Empire ne peuvent accepter. Les Grypharim étant partis vers des terres inconnues, le Saint Empire des Grypharim n'existe plus.
On l'appelle aujourd'hui le Nid de Fer en l'honneur de la citadelle imprenable qui sert de Commander's Headquarters à l'empereur. Now in unofficial exile, Marshall
En exil officieux, le maréchal Roland s'est retiré aux frontières de l'Empire avec Styx. Mais il ne compte pas rester inactif.
Il entend de plus en plus de rumeurs inquiétantes sur des morts-vivants, des nécromanciens et pire encore.
Jusqu'à présent, son fidèle et compétent adjoint Pavel Starkov a réussi à tenir les morts-vivants à distance, mais tous deux savent qu'une attaque de Styx est imminente. Ils sont aidés par une mystérieuse voyante, Anna Dark, qui tente désespérément de sauver l'Empire grâce à son don de clairvoyance.
Le trio peut-il arrêter l'avancée imminente des forces obscures ou l'Empire sera-t-il balayé par la marée de morts-vivants sans leurs alliés Grypharim ?
Seul vous, Commandant, le saurez.

COMPOSANTS DU JEU

Le kit de démarrage comprend les éléments suivants:

Composants de base

Carte du jeu

Règlement

Cartes tactiques

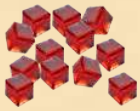
Cartes d'unité

Jeton d'initiative

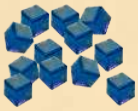
Hexagones de terrain

Écrans de jeu

Figurines d'unité ou jetons d'unité



Jetons de blessure



Jetons de fatigue

Marqueurs de points de capture

Commande de jetons

Dés de jeu

Dans Fantasy Commander, nous utilisons un dé de jeu spécial, dont les symboles correspondent aux dés de jeu D6 habituels de la manière suivante:

- *- 1 (panique);*
- *- 2 (attaque réussie);*
- *- 3 (attaque réussie pour toute l'unité);*
- *- 4 (soutien);*
- *- 5 (défense réussie);*
- *- 6 – (successful defense).*

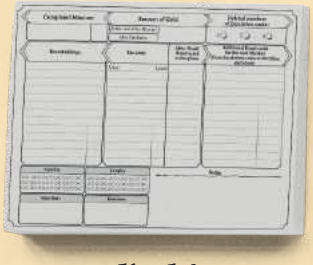
Composants supplémentaires

Livre de campagne

Cartes d'escalade

Cartes de scénario

Cartes de ville



Rapport d'achèvement des missions

Jetons de commande spéciale pour les monstres de la campagne

Fantasy Commander

INTRODUCTION

Fantasy Commander est un jeu de stratégie avec des figurines de 20 mm (échelle 1:72) de Signum Games.
Prenez part à l'affrontement épique qui se déroule dans le monde de Signum, avec des armées de créatures fantastiques et des héros glorifiés au premier plan.
De plus, vous aurez l'occasion unique de parcourir la campagne solo.
Le jeu est conçu avec une mécanique de combat inhabituelle qui permet aux joueurs de prendre presque simultanément toutes les décisions et de diriger leurs armées sur le champ de bataille. Désormais, plus besoin de perdre du temps à attendre le tour de son adversaire.
Agissez rapidement, de manière décisive et simultanée. Et attention! Chaque pas que vous faites peut soit vous rapprocher d'une victoire, soit vous priver d'une couronne bien méritée.
Avant le début d'une nouvelle bataille, vous pouvez facilement modifier la structure de votre armée ou inclure diverses cartes tactiques de votre faction dans la pioche de tactiques. Pendant la bataille elle-même, vous pouvez modifier votre stratégie en fonction des circonstances et même changer de terrain sur la carte à votre guise.

PRINCIPAUX MODES DE JEU

Il existe plusieurs modes de jeu dans Fantasy Commander, qui se distinguent par le style de jeu et les objectifs qui vous sont assignés. Nous nous familiariserons avec chacun d'entre eux plus en détail dans la suite de ce livre de règles. Ce chapitre se contente de les présenter brièvement.

POUR LE PREMIER MATCH

Le mode Scénario est le moyen le plus simple d'apprendre les bases du jeu.

SCÉNARIO

Vous choisissez l'un des scénarios disponibles et suivez les conditions spécifiées. Pour commencer la partie en mode Scenario, vous pouvez utiliser les armées recommandées ou créer votre propre armée, sans dépasser la limite de points.

Le but du jeu: Vous devez atteindre le nombre de VP (points de victoire) spécifié plus rapidement que votre adversaire.

BATAILLE ÉPIQUE

Dans ce mode, vous établissez vous-même la liste de l'armée et la carte tactique. Vous pouvez également placer les hexagones de terrain sur la carte du jeu à votre convenance ou utiliser la carte initialement préparée pour n'importe quel scénario.

Dans ce mode, vous disposez d'une liberté maximale. Nous recommandons ce mode aux joueurs qui connaissent déjà les règles de base. Le but du jeu: Vous devez éliminer complètement l'armée de votre adversaire.

CAMPAGNE INDIVIDUELLE

Ce mode est parfait pour les héros qui n'ont pas peur de défier le destin, en se lançant dans une longue aventure pleine de dangers. Ici, vous devrez fortifier votre village et repousser les raids ennemis, en traversant de nombreux scénarios.

Bien que vos objectifs puissent changer d'une mission à l'autre, la victoire finale dans la campagne sera déterminée par la réputation gagnée et le bien-être de votre ville. Les règles de la campagne autonome sont présentées dans un livre spécial.

TYPES D'UNITÉS ET CAPACITÉS

Avant le début de la partie, choisissez un scénario adéquat et les factions qui s'y opposent.

Chaque tableau d'armée est conçu pour un certain nombre de points qui indiquent le coût de vos Unités. La taille et la force de votre armée dépendent du nombre de points pour lequel votre tableau de service est conçu. La description de chaque scénario indique le nombre de points autorisés pour l'utilisation du tableau de service.

Lorsque vous choisissez la liste de votre armée ou que vous la construisez vous-même, vous devez veiller à ce que la somme des points des Unités de la liste ne dépasse pas la limite indiquée.

Pour vos premières parties, nous vous recommandons d'utiliser nos listes d'armées préparées à l'avance.

Dans le mode Battle Royale, nous vous recommandons d'utiliser les valeurs de roster suivantes pour vos armées:
- Bataille des Unités d'avant-garde: 200 - 250 points
- Bataille des armées principales: 400 points
- Grande bataille: 500 points.

Notez que votre armée ne peut pas comporter plusieurs Créatures Colossales ou Héros portant le même nom.

Types D'unités et Capacités

Il existe trois types d'unités dans le jeu: les unités régulières, les créatures colossales et les héros. Les unités régulières sont en outre divisées en **Infantry and Monstrous**. Bien que les unité régulières puissent inclure des figurines, alors que les héros et les créatures colossales ne sont représentés que par une seule figurine, elles sont toutes considérées comme des unité et disposent de cartes décrivant leurs capacités et leurs caractéristiques.

Il est important qu'une unité régulière possède la caractéristique Taille, qui indique combien de figurines sont initialement incluses dans cette unité.

Si une unité régulière a reçu des dégâts, vous devez retirer autant de figurines de cette unité que le nombre de dégâts qu'elle a reçus. Lorsque toutes les figurines de l'unité ont été retirées de la carte, cette unité est considérée comme détruite.

Les créatures colossales et les héros, pour leur part, ont la caractéristique Santé au lieu de la Taille.

Lorsqu'elle subit des dégâts, ce type d'unité reçoit le nombre correspondant de jetons Blessure.

Dès que le nombre de blessures devient égal à la réserve de santé, l'unité est considérée comme détruite et est retirée du champ de bataille.

Si vous utilisez des jetons de carton comme Unité, vous marquez les pertes avec des jetons de blessure, quel que soit le type d'unité.

Outre les caractéristiques énumérées, les unité ont également des capacités spéciales et uniques. Celles-ci peuvent être permanentes ou doivent être activées.

Pour déclencher la capacité activée, le joueur doit payer le coût supplémentaire indiqué à côté de la capacité en jetons d'Ordre au début du tour de l'unité. La capacité activée dure jusqu'à la fin du tour de l'unité.

La plupart des capacités sont indiquées par des mots-clés qui se trouvent dans le glossaire (p. 38).

FANTASY COMMANDER

Les principales caractéristiques et propriétés de chaque unité sont indiquées sur sa fiche.

Liste des paramètres du schéma de la carte de l'unité:

- **Nom de l'unité;**
- **Faction;**
- **Commandement** - le nombre et la couleur des ordres que l'unité génère pendant la phase de commandement;
- **Attack** - le nombre de dés que l'unité utilise lorsqu'elle effectue une attaque de mêlée;
- **Défense** - le nombre de dés que l'unité utilise pour se défendre;
- **Attaque à distance** - le nombre de dés que l'unité utilise pour effectuer une attaque à distance;
- **Taille** - le nombre de figurines que l'unité comprend;
- **Santé** - le nombre de blessures que l'unité peut subir. Les créatures et héros colossaux ont ce paramètre à la place de la Taille;
- **Endurance** - le nombre maximum de jetons de Fatigue que l'unité peut avoir. Si la carte n'a pas cet indicateur, l'unité ne peut pas recevoir de jetons de fatigue;
- **Mouvement** - un paramètre qui a deux valeurs, la première étant la distance de mouvement et la seconde la distance de course. Indique le nombre d'hexagones que l'unité peut déplacer en une seule activation;
- **Coût** - le nombre de points de tableau de service à dépenser pour intégrer cette Unité dans votre tableau d'armée.

Tactique Préparation Du Point

Si vous avez utilisé une carte d'armée avec une liste déjà compilée, vous pouvez également utiliser le jeu de tactiques des cartes recommandées.

La pioche de tactiques contient une carte tactique pour chaque unité de votre armée de départ. La carte indique combien d'exemplaires de ces cartes peuvent se trouver dans la pioche de tactiques.

Pour chaque carte étoile, il doit y avoir trois cartes normales dans le jeu.

Par exemple, pour avoir deux cartes étoiles, il faut qu'il y ait au moins huit cartes dans le jeu: Pour avoir deux cartes étoiles, il doit y avoir au moins huit cartes dans votre jeu. Pour avoir trois cartes, il faut au moins douze cartes.

Une fois que vous avez constitué le jeu de tactiques, vous le mélangez et le placez face cachée devant vous sur la table.

Carte étoilée

Fantasy Commander

Placement de la Carte du jeu et de L'armée

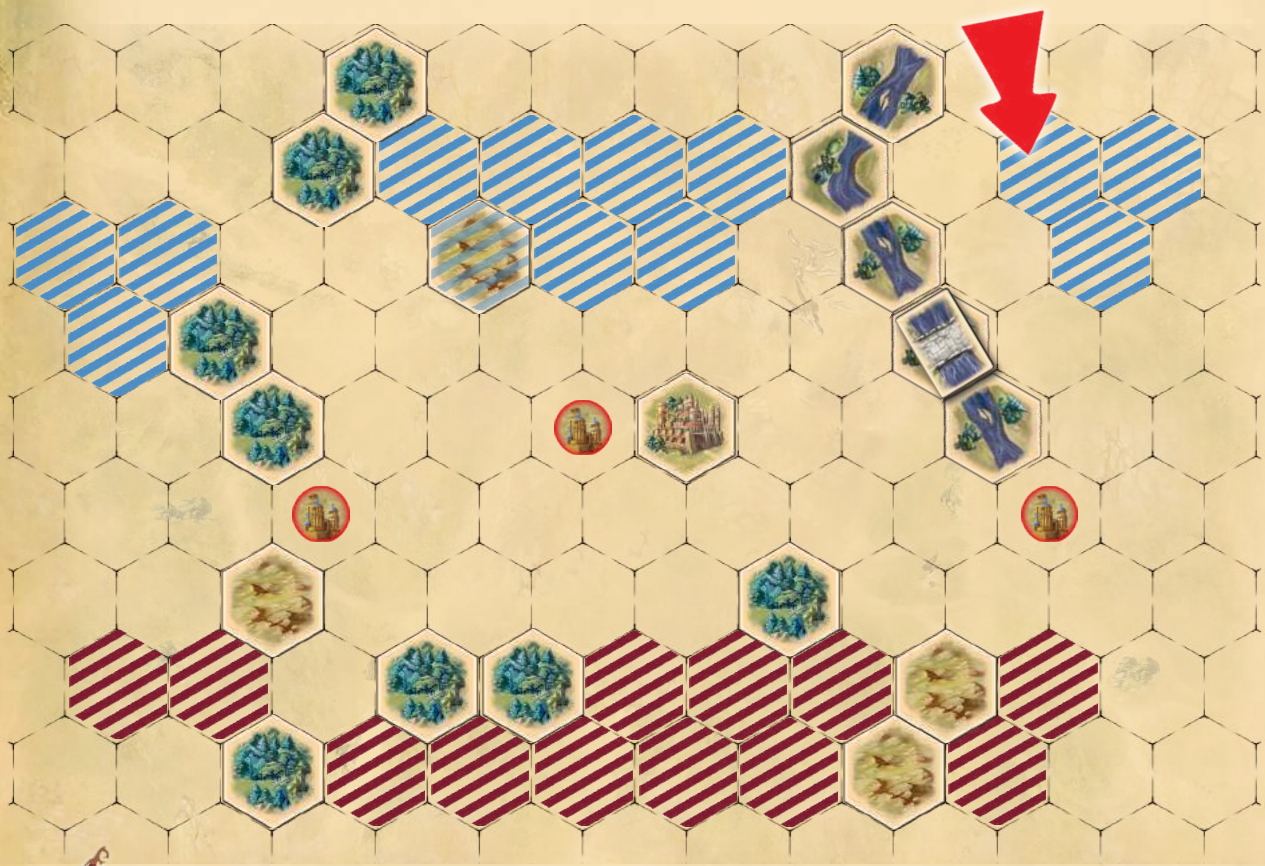
Placez la carte du jeu sur la table et placez les hexagones de terrain requis comme indiqué dans le scénario. Une fois toutes les pièces de terrain placées, les joueurs placent les points de capture (CP) en fonction du scénario choisi.

Le joueur qui possède le plus d'unité reçoit le jeton d'initiative et est le premier à placer une de ses unité sur la carte. Si le nombre d'unité dans les armées est égal, le premier joueur est désigné au hasard.

Les joueurs ne peuvent déployer des unité que dans les zones de déploiement spéciales marquées dans le scénario par les couleurs correspondantes.

Ensuite, le deuxième joueur place l'unité de son choix dans la zone de déploiement de sa faction. Les joueurs déploient donc leurs unité à tour de rôle jusqu'à ce qu'ils aient tous deux déployé leurs armées. Si l'un des joueurs n'a plus d'unité, le second joueur place simplement toutes les unité restantes.

Zone de déploiement



Points De Victoire

Les conditions du scénario indiquent ce pour quoi le joueur reçoit des points de victoire.

Dès qu'un joueur a le nombre de points de victoire spécifié dans le scénario et qu'il a plus de points de victoire que son adversaire, il gagne la partie.

Points De capture

Les points de capture sont des marqueurs spéciaux qui désignent des zones importantes sur la carte du jeu. Selon le mode de jeu, ces points peuvent être utilisés de différentes manières.

Le point est contrôlé par le joueur jusqu'à ce que son unité occupe son hexagone.

PROCESSUS DE JEU

Mécanismes de jeu et phases du tour

Une fois que vous vous êtes familiarisé avec les composants et les détails de base du jeu, il est enfin temps de commencer la bataille.
Le jeu dans Fantasy Commander se compose de tours, qui sont divisés en plusieurs phases successives.

- Phase de commandement

Au cours de cette phase, les deux joueurs génèrent des jetons d'ordre et les répartissent entre leurs unité.

- Phase d'action

Vous activez les Unité sur la carte du jeu en fonction de la couleur des ordres que vous leur avez distribués. Les Unité ayant des ordres rouges sont les premières à être activées, puis les Unité ayant des ordres bleus et les Unité ayant des ordres verts. Les dernières à être activées sont les Unité ayant des ordres jaunes. Avant d'activer chaque Unité, vous devez jouer la carte tactique supérieure de votre jeu.

- Phase de fin de tour

Tous les effets qui étaient actifs jusqu'à la fin du tour se terminent pendant cette phase. Ensuite, les joueurs défaussent les jetons Ordre restants.

Phase De Commande

Il s'agit de la phase de planification stratégique. Les décisions prises par les joueurs détermineront les actions et les performances des unité sur la carte du jeu. Pendant la phase de commandement, les joueurs accomplissent simultanément toutes les étapes énumérées ci-dessous.

Génération D'ordres et Réserve D'ordres du Joueur

Au début de la phase de commandement, chaque joueur génère sa propre réserve d'ordres pour le tour en cours.
Vous recevez un nombre d'ordres de la réserve égal à la somme des commandements de toutes vos unité.

Symboles d'ordre colorés (▲, ◆, ■ et ⬢) indiquer que vous recevez des commandes de des commandes de la couleur correspondante.

indique que vous générez un ordre aléatoire en lançant un dé.

vous permet de relancer gratuitement un dé de la réserve. Vous pouvez le faire avant ou après que toute la réserve ait été lancée selon les règles de base, si vous décidez de l'utiliser.

- ▲ *Red Order*

- ◆ *Blue Order*

- ■ *Commande verte*

Les ordres violets ⬢ ne peuvent pas être générés pendant le jet de dés.

Tous les dés sont lancés en même temps. Vous pouvez également relancer le résultat obtenu à votre discrétion, mais vous perdez alors un dé pour chaque nouvelle relance. Vous ne pouvez pas relancer votre résultat s'il ne vous reste qu'un seul dé.

Vous placez le pool d'ordres ainsi collectés derrière votre écran.

Votre adversaire peut vous demander de montrer le nombre et la couleur des ordres qui se trouvent derrière votre écran, mais seulement avant que la phase de distribution des ordres ne commence.

Répartition Des Commandes

La distribution des jetons d'ordre entre vos unité est secrète, c'est pourquoi vous placez ces jetons avec le dos vers le haut sur l'hexagone de l'unité. L'ordre d'activation de l'unité sur la carte dépendra de la couleur du jeton d'ordre qu'elle reçoit.Les unité qui ont reçu l'ordre rouge sont activées en premier, puis les unité bleues et vertes respectivement.

Les jetons d'ordre violets sont une exception car ils vous permettent d'activer une unité comme si elle avait un ordre de n'importe quelle autre couleur.

Ordre d'activation

Les joueurs ont un nombre illimité d'Ordres Jaunes en stock, et ils ne nécessitent pas de génération. Les Unité qui reçoivent un ordre jaune sont activées en dernier et ne peuvent effectuer aucune action. A la fin de la phase de commandement, aucune unité ne doit être laissée sans jeton d'ordre. Si un joueur a néanmoins oublié de placer un jeton d'ordre sur l'une de ses unité, au début de la phase d'action, cette Unité reçoit automatiquement un ordre jaune.

Tous les ordres non utilisés sont défaussés à la fin du tour.

**A tout moment de la partie, l'ordre violet dans la réserve d'ordres peut être remplacé par un ordre de n'importe quelle autre couleur.
Si un ordre violet est distribué à une Unité, il peut être remplacé par un ordre de n'importe quelle couleur parmi celles disponibles sur la carte du jeu. L'ordre choisi est retiré de la réserve.**

Déterminer un Joueur Ayant L'initiative

Une fois que les deux joueurs ont terminé la distribution des ordres, tous les ordres placés sur la carte de jeu sont révélés face visible. Le joueur qui a le moins d'ordres rouges et violets distribués au total reçoit un jeton d'initiative jusqu'à la prochaine phase de commandement.
Le joueur ayant l'initiative est appelé le premier joueur ou le joueur ayant l'initiative.

Si les deux joueurs ont placé le même nombre d'ordres rouges et violets sur la carte, le joueur qui avait l'initiative à l'issue de la phase de commandement précédente conserve l'initiative.

Vous ne pouvez pas transférer votre initiative à votre adversaire si vous le souhaitez.

Le joueur ayant l'initiative est le premier à activer ses unité, en commençant par les ordres rouges.

LE JOUEUR A A L'INITIATIVE.

Joueur A

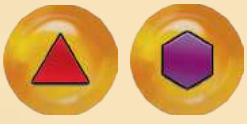
Joueur B

Le joueur B a placé 1 ordre rouge.

Joueur B

Joueur A

Le joueur A a passé 1 ordre rouge et 1 ordre violet.



Le jeton d'initiative va au joueur B

Phase D'action

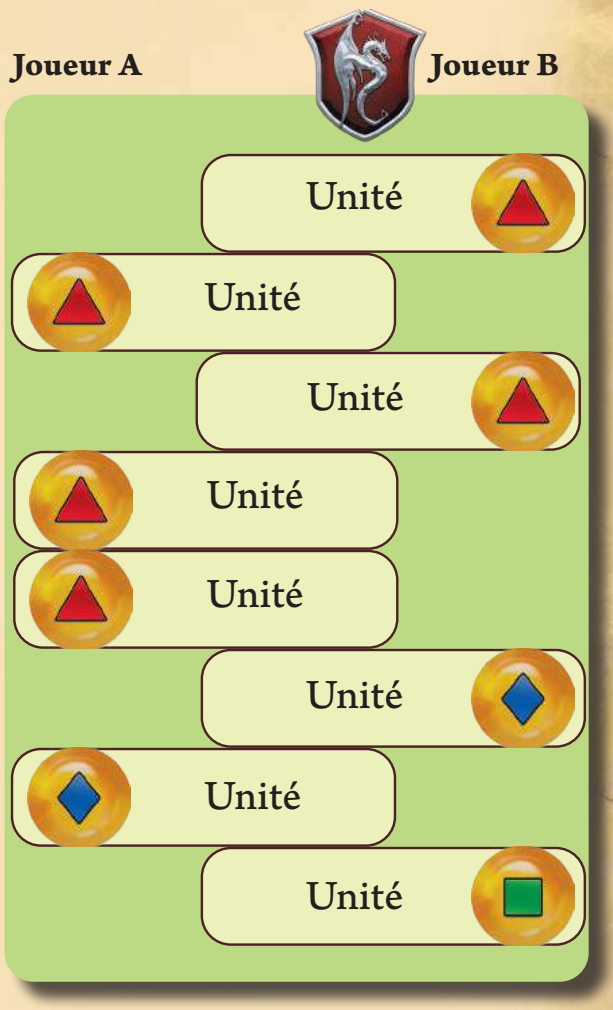
La plupart des actions sur la carte du jeu se déroulent pendant cette phase. Les joueurs activent alternativement leurs unité en fonction de la couleur des ordres reçus. Le joueur qui a l'initiative commence l'activation en premier.

L'activation des unité pour les deux joueurs se fait dans l'ordre suivant:

- Unité avec ordre rouge
- Unité avec des ordres bleus
- Unité avec ordres verts
- Unité avec des ordres jaunes
- Les unité avec des ordres violets peuvent être activées à tout moment pendant le tour de ce joueur, à la demande de ce dernier.

Ordre D'activation des Unité (exemple)

Le joueur B qui a l'initiative est le premier à activer une unité avec un Ordre Rouge. Puis le joueur A. Lorsque toutes les unité ayant un ordre rouge sont activées, le joueur ayant l'initiative est le premier à activer l'unité ayant un ordre bleu. Lorsqu'il n'y a plus d'unité avec l'ordre bleu, le joueur B est le premier à activer une unité avec l'ordre vert.



Cartes à Jouer du jeu de Tactique

Chaque fois avant d'activer son unité, le joueur doit piocher une carte de sa pioche de tactiques et appliquer la tactique indiquée sur celle-ci. Si son effet s'applique également à l'unité activée, cela signifie qu'elle affectera l'unité que le joueur activera après l'avoir jouée.
Une fois que l'effet de la carte a été joué, la carte est placée sur la pile de défausse, face visible. Vous pouvez consulter votre pile de défausse ou celle de votre adversaire à tout moment.

Si vous devez tirer une carte de la pioche Tactique, mais qu'il n'y a plus de cartes dans la pioche, vous devez mélanger la défausse et reformer la pioche.

Lorsqu'une carte Tactique est jouée depuis la pioche Tactique, son effet est appliqué immédiatement. Ensuite, la carte est envoyée dans la pile de défausse. Les capacités fournies par les cartes de la pioche tactique ou les bonus/malus durent jusqu'à la fin de l'activation de l'unité, sauf indication contraire sur la carte.

Si vous ne voulez pas jouer la capacité indiquée sur la carte, vous pouvez prendre l'ordre de la couleur indiquée sur la carte à la place.

Cartes de Terrain

Les cartes de terrain sont un type particulier de cartes tactiques. Elles sont placées dans la pioche de cartes tactiques selon les règles générales.

Lorsque vous jouez une carte Terrain de votre pile Tactique, vous pouvez immédiatement placer le modèle de terrain unique correspondant sur la carte du jeu. Les modèles sont placés sur un hexagone libre d'unité et d'autres terrains, ainsi que de points de capture, à une distance maximale de 2 hexagones de n'importe laquelle de vos Unité. Lorsque l'on joue la carte Terrain unique, elle ne va pas dans la pile de défausse mais reste ouverte dans la zone du joueur. Cette carte n'est plus mélangée dans la pile de tactique.

Si, pour une raison ou une autre, vous ne pouvez pas ou ne voulez pas placer le modèle de terrain sur la carte du jeu, cette carte va dans la pile de défausse.

Cartes de Soins

Les cartes de malédiction - un type particulier de cartes tactiques.

Lorsque vous jouez une carte Malédiction de votre Deck Tactique, vous n'utilisez pas sa capacité mais placez immédiatement la carte dans la défausse de votre adversaire. Ensuite, la défausse de l'adversaire est mélangée dans son deck, et cette carte est jouée selon les règles habituelles, ce qui signifie que votre adversaire ne peut pas retransférer cette carte dans votre défausse.

Vous ne pouvez pas non plus retirer cette carte de la pile de défausse de votre adversaire à votre guise.

Symbole de la carte de terrain

Symbole de la carte d'infirmière

Si le texte de la carte est en contradiction avec les règles, c'est le texte de la carte qui prévaut.

Orde D'activation des Unité

Après avoir joué une carte Tactique, vous choisissez laquelle des unité disponibles vous activez. Le joueur qui a activé son Unité à ce moment-là est appelé le joueur actif. Dans ce cas, le joueur retire le jeton d'ordre de l'unité sélectionnée. Le joueur doit effectuer toutes les actions de son unité avant de passer le tour à son adversaire.

Les joueurs activent à tour de rôle leurs Unité avec des ordres de la même couleur.

Si l'un des joueurs n'a plus d'unité de la couleur d'ordre correspondante, l'autre joueur peut continuer à activer ses Unité sans lui donner le statut de joueur actif. Une fois que toutes les Unité ayant des ordres de la même couleur ont été activées, les joueurs passent à la couleur suivante dans l'ordre suivant: tous les ordres rouges, les bleus, les verts et les jaunes.

Cela continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'unité avec des jetons d'ordre sur la carte de jeu.

Joueur A

Joueur B

Actions Disponibles Pour L'unité

Chaque unité avec un jeton d'ordre doit être activée pendant la phase d'action. Lorsqu'une unité est activée, le jeton d'ordre est immédiatement défaussé.

Actions que l'unité peut effectuer lors de son activation:

- mouvement et/ou combat de mêlée (uniquement dans cet ordre);
- courir;
- Attaque à distance;
- déclarer la défense;
- repos

Les unité avec un Ordre Jaune ne peuvent effectuer aucune action,
y compris l'activation de leurs capacités de surcharge, à l'exception du Repos pendant leur activation.

Les Capacités de L'unité

Si une unité a des capacités qui ne nécessitent pas de surcharge dans les ordres, ces capacités sont toujours actives.

Si vous voulez activer les capacités d'une Unité avec une surcharge indiquée sur sa carte, vous devez le faire au début de l'activation de l'unité et payer le nombre d'ordres spécifié de votre réserve d'ordres. Les capacités avec une surcharge ne sont actives que jusqu'à la fin de l'activation de l'unité.

Si votre pool de commandes contient une commande violette, celle-ci peut être utilisée comme une commande de toute autre couleur moyennant un supplément.

Capacités de Surtaxe

Au moment de l'activation de votre Unité, si elle est activée avec un ordre autre que Jaune, vous pouvez utiliser la capacité Activé de cette unité.

Pour ce faire, vous devez payer le nombre de commandes indiqué sur la carte à partir de votre réserve de commandes. Si vous n'avez pas assez d'ordres pour payer la capacité correspondante, vous ne pouvez pas l'activer. Les capacités de surcharge ne durent que jusqu'à la fin de l'activation de votre unité.

Les capacités de l'unité qui ne nécessitent pas de paiement supplémentaire dans les ordres sont considérées comme actives en permanence.

Vous ne pouvez pas utiliser une capacité activée en activant une autre unité ou lorsque votre Unité est attaquée.

Des capacités toujours actives.

Capacités activées

Endurance et Fatigue

Presque toutes les unité de Fantasy Commander ont de l'endurance.
Ce paramètre indique le nombre de jetons de fatigue que l'unité peut accumuler. La plupart des Unité ont une valeur d'Endurance de 2, ce qui signifie qu'elles peuvent accumuler au maximum deux jetons de Fatigue.

L'utilisation de l'endurance permet à vos Unité d'effectuer une attaque décisive au moment le plus crucial de la bataille. N'oubliez pas que si vous utilisez trop souvent l'endurance de vos Unité, elles perdront rapidement leurs forces et risqueront d'être vaincues. Un commandant avisé sait certainement qu'au moment critique d'une bataille, il est nécessaire de concentrer tous les efforts sur l'objectif à atteindre.

Les unité peuvent recevoir un jeton de Fatigue au maximum une fois par activation.
De plus, une unité peut recevoir un jeton de Fatigue lorsqu'elle est attaquée, mais pas plus d'une fois par attaque.

Une unité peut recevoir un jeton de Fatigue afin de:
- ajouter 1 dé au jet d'attaque (en mêlée ou à distance);
- attaque de mêlée après avoir couru;
- entrer dans le terrain difficile en utilisant la course;
- ajouter 1 dé au jet de défense;
- réduit les dégâts de 1.

Une unité dont le nombre de jetons Fatigue est égal à son Endurance est dite épuisée. Une telle Unité ne peut pas recevoir de nouveaux jetons de fatigue tant qu'elle ne s'est pas reposée.
Si les règles du jeu obligent une Unité épuisée à recevoir un jeton de Fatigue, l'unité doit à la place perdre une figurine ou recevoir une blessure. Ceci s'applique également aux Unité sans paramètre d'Endurance.

Certains effets de terrain ou de carte peuvent amener une Unité à recevoir un jeton de fatigue. Dans le même tour, cette Unité peut encore recevoir un jeton de fatigue afin d'obtenir un avantage si son endurance le permet.

Repos

Afin de retirer tous les jetons de Fatigue accumulés, l'unité doit effectuer l'action Repos. Pour se reposer, l'unité doit dépenser son activation et ne pas effectuer d'autres actions. Une telle Unité ne doit pas se trouver sur un hexagone adjacent à l'ennemi.
Vos unité peuvent prendre du repos même si elles ont un ordre jaune.
Les jetons de fatigue sont retirés lorsque c'est au tour de l'unité de s'activer. L'unité qui n'a pas d'Endurance ou de jeton d'Ordre ne peut pas déclarer de Repos.

Mouvement des Unité

L'unité activée peut se déplacer dans n'importe quelle direction pour un nombre d'hexagones égal à sa valeur de mouvement (le premier chiffre, par exemple - 2 dans la gamme 2-4).

Lorsqu'elle se déplace, une Unité ne peut pas traverser d'autres Unité ou des terrains infranchissables, y compris des rivières. Une fois qu'elle a terminé son mouvement, une Unité peut déclarer une attaque de mêlée. Une Unité ne peut pas déclarer de mouvement après avoir effectué une attaque.

Course

Comme les Unité peuvent avoir besoin de couvrir rapidement de longues distances sur la carte du jeu, vous pouvez utiliser la fonction Courir à cette fin.

En courant, l'unité se déplace selon les règles générales de mouvement à une distance égale à la vitesse maximale de l'unité (le deuxième chiffre, par exemple - 4 dans la gamme 2-4). Dans ce cas, l'unité ne peut pas déclarer de combat en mêlée, à moins qu'elle ne reçoive un jeton de fatigue pour attaquer un ennemi pendant le mouvement (voir Endurance et Fatigue).

DÉCLARER LA DÉFENSE

Pendant l'activation, l'unité peut déclarer une défense. Jusqu'à la fin de la phase d'action, elle gagne un jeton de défense, ce qui lui permet de lancer des dés de défense lorsqu'elle est attaquée (voir Attaques en mêlée et à distance).

Déclarer une défense consomme toute l'activation de l'unité. L'unité ne peut pas déclarer de défense si elle s'est déplacée, a attaqué ou s'est reposée pendant son activation. Mais elle peut activer la capacité de surcharge.

Si l'unité avec un ordre est attaquée, elle peut immédiatement perdre l'ordre et se déclarer en défense. Cette Unité ne sera plus activée pendant le tour en cours.

Types de terrain

Dans Fantasy Commander, il existe des types de terrain de base et de faction.

Les terrains de base sont placés sur la carte de jeu selon les conditions du scénario avant le début de la partie.

Les terrains de faction, quant à eux, sont placés après avoir joué la carte terrain appropriée de la pioche tactique du joueur. Les terrains de faction n'influencent que les unité de la même faction.

Le terrain est considéré comme étant sous le contrôle du joueur si son unité occupe son hexagone.

Terrain difficile.

Lorsqu'une Unité entre dans un hexagone de terrain difficile depuis un autre type de terrain, elle doit terminer son tour immédiatement. Si une unité sans la capacité de Vol utilise la règle de Course, elle peut entrer dans un Terrain Difficile en utilisant son Endurance. Les unité avec la capacité de Vol peuvent librement traverser des hexagones avec un Terrain Difficile, mais si elles terminent leur mouvement dans un tel hexagone, elles mettent immédiatement fin à leur activation.

Terrain impraticable

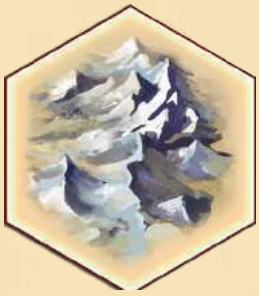
Les unité ne peuvent pas traverser ou terminer leur mouvement sur un terrain infranchissable.

Bloque la ligne de vue

Si le terrain bloque la ligne de vue, cela signifie qu'il n'est pas possible de tracer une ligne de vue (LdV) à travers lui.

Aura

L'effet affecte l'unité située dans le rayon X de l'hexagone.



Rochers

Infranchissable. Bloque la ligne de vue.

Forêt

Bloque la ligne de mire. Terrain difficile. Les Unité dans la forêt ignorent 1 dans le jet de l'adversaire.

Colline

Bloque la ligne de mire. Terrain difficile. Les unité sur la colline gagnent +1 dé d'attaque en mêlée et sont capables de tracer une LdV à travers les Unité alliées.

Le fleuve

Infranchissable.

Gué

Difficult Terrain.
Terrain difficile.
Permet de traverser la rivière.

Pont

Permet de traverser la rivière.

Ville

Terrain difficile.
Bloque la ligne de vue.
Les Unité dans la ville ignorent un dégât de n'importe quel type d'attaque.
Les Unité restaurent en outre 1 figurine ou 1 blessure lorsqu'elles se reposent.

Si l'unité est affectée par plusieurs effets au début de l'activation, le joueur qui l'active décide dans quel ordre ils sont déclenchés. Par exemple, au début de l'activation, les légionnaires peuvent:
- perdre un jeton de Fatigue en utilisant une capacité activée;
- obtenir un jeton de Fatigue des Terres Maudites;
- perdre un jeton de Fatigue du terrain de l'Autel de la Guérison.
Le joueur choisit l'ordre dans lequel il active ces effets afin de minimiser les dégâts.

ATTAQUES

Mêlée

Votre unité peut engager un combat en mêlée si elle est en contact avec une unité ennemie au début de son tour, ou si elle entre en contact à la fin de son mouvement. Dans ce cas, le joueur actif est considéré comme l'attaquant, et le joueur dont l'unité est attaquée est le défenseur

Lors d'une attaque, l'attaquant est le premier à lancer et relancer tous les dés d'attaque. Ensuite, c'est au tour du défenseur.

Ordre de Mêlée

- Le joueur attaquant détermine le nombre de dés d'attaque. Le nombre de dés d'attaque est égal au paramètre d'attaque de base de l'unité, mais peut être modifié par les cartes Tactique, les terrains, les capacités activées de l'unité, etc.

Lorsque l'unité est attaquée, elle peut immédiatement déclarer une défense si elle a l'ordre de n'importe quelle couleur, y compris le jaune. Si l'unité n'a pas déclaré de défense, elle ne lance pas de dé contre l'attaque de l'adversaire.

Vous pouvez renforcer l'attaque ou la défense de votre Unité d'un dé en plaçant un jeton de Fatigue sur cette unité avant la Mêlée. Voir Endurance et Fatigue.

- Le joueur défenseur détermine le nombre de dés de défense. Les capacités du terrain et les capacités passives de l'unité sont également appliquées à la défense de base de l'unité.
- Le joueur attaquant lance ses dés pour déterminer le résultat de l'attaque.

Les résultats suivants peuvent être obtenus en mêlée pour l'attaquant:

- l'unité en défense panique (voir Panique) et recule d'un hexagone.
- inflige 1 dégât si l'unité n'est pas Faible.
- inflige 1 point de dégâts.
- inflige 1 dégât si l'unité attaquante bénéficie d'un soutien (voir Soutien).
- / - bloque une touche sur l'unité (, , ou).

- Le joueur défenseur lance ses dés de défense.

Les résultats suivants peuvent être obtenus en mêlée pour le défenseur:

- l'unité en défense panique (voir Panique) et recule d'un hexagone.
- inflige 1 dégât si l'unité n'est pas Faible.
- inflige 1 point de dégâts.
- / - bloque une touche sur l'unité (, , or).
- bloque une touche sur l'unité si l'unité en défense a un soutien (voir Soutien).

Le joueur en défense doit d'abord bloquer le , et .

Les roulés sont bloqués en dernier.

*Toutes les deux unité alliées en contact avec l'unité lui permettent d'ignorer 1 - c'est ce qu'on appelle la **Formation.***

Calcul des Pertes

S'il y a des dégâts non bloqués, l'unité subit des pertes. Pour chaque résultat obtenu sur et l'unité perd 1 figurine ou 1 point de vie.

Pour chaque Unité débloquée, celle-ci panique et doit battre en retraite (voir Panique).

Si la dernière figurine de l'unité est retirée ou s'il ne reste plus de points de vie, l'unité est considérée comme détruite.

Si l'unité en défense met l'attaquant en panique, l'attaquant ne peut pas poursuivre ou déclarer une Avance. En même temps, le défenseur ne peut pas avancer et poursuivre pour quelque raison que ce soit.

La cavalerie morte-vivante déclare une attaque.

Les légionnaires ont un jeton de défense. La cavalerie morte lance 3 dés selon sa valeur d'attaque. Les légionnaires lancent 2 dés selon leur valeur de défense. La cavalerie morte bénéficie du soutien d'une Unité alliée.

La valeur est donc un succès d'attaque. Ils ont donc trois succès d'attaque. Les légionnaires obtiennent 1 et 1 .

 inflige 1 point de dégâts à la cavalerie morte. Et le bloque 1 dégât. Les légionnaires infligent donc 1 dégât et en subissent 2.

Dans ce cas, la cavalerie morte-vivante n'a pas de Soutien à l'attaque.

Elle n'a donc que 2 dés d'attaque réussis.

Les Légionnaires bloquent 1 dégât et forcent la cavalerie morte à paniquer. Ils les forcent à reculer de 1 après le combat.

Panique

Une Unité est considérée comme paniquée s'il reste des non bloqués après un jet d'attaque.
L'unité paniquée doit reculer en ligne droite, strictement dans la direction opposée à l'attaquant.

Dans le cas d'une attaque à distance, s'il est impossible de choisir une direction, l'unité paniquée se déplace de manière à augmenter la distance qui la sépare de l'attaquant. Le joueur dont l'unité est en panique choisit l'itinéraire de déplacement de son unité.

L'unité paniquée doit reculer d'un nombre d'hexagones égal au nombre de non bloqués. Si cela n'est pas possible, par exemple si la retraite est bloquée par une barrière infranchissable ou si l'unité entre en terrain difficile - l'unité paniquée subit 1 dégât pour chaque hexagone non franchi.

L'unité paniquée perd un jeton d'ordre si elle en a un et ne peut pas être activée ce tour-ci.

Exemple de mêlée, où l'unité panique pendant deux , bat en retraite, subit des dégâts et perd l'ordre.

Avancer

Si l'unité attaquée en Mêlée a détruit une Unité ennemie, l'a mise en Panique, ou l'a forcée à se déplacer par une capacité comme la Ruée, cette unité attaquante peut occuper l'hexagone libéré, qu'il s'agisse d'un hexagone libre ou d'un terrain. Cette action peut être effectuée même si l'unité se déplaçait à pleine vitesse avant l'attaque.

Si l'unité attaquante a paniqué, elle ne peut pas avancer.

Soutien à la mêlée

Lorsque votre unité attaque en mêlée une unité ennemie qui est en contact avec votre autre unité, vous bénéficiez d'un soutien à l'attaque. Dans ce cas, tous les obtenus sont considérés comme des succès pour l'attaquant.

Lorsque votre unité se défend en mêlée contre un ennemi qui est au contact de votre autre Unité, vous bénéficiez d'un soutien en défense. Dans ce cas, tous les obtenus sont en plus considérés comme des jets de défense réussis.

Formation

Si l'unité en défense est en contact avec deux unité alliées ou plus, elle ignore un pour deux Unité alliées.

Unité faible

Une unité est considérée comme faible si sa taille devient 1 figurine. Dans ce cas, seuls les et sont considérés comme des touches réussies pour elle.

L'unité faible peut toujours avoir et fournir un soutien. Les héros et les Unité colossales ne peuvent pas être faibles.

Elles réussissent toujours à toucher lors des jets de , et quels que soient les points de vie de l'unité.

Attaque à Distance

Si l'unité a une attaque à distance, elle peut la déclarer pendant son activation. L'unité ne peut pas déclarer d'attaque à distance si elle est en contact avec l'unité ennemie, si elle s'est déjà déplacée lors de l'activation en cours, ou si elle ne peut pas tracer une ligne de vue vers la cible.

Si l'unité a une attaque à distance, elle peut la déclarer pendant son activation. L'unité ne peut pas déclarer d'attaque à distance si elle est en contact avec l'unité ennemie, si elle s'est déjà déplacée lors de l'activation en cours, ou si elle ne peut pas tracer une ligne de vue vers la cible.

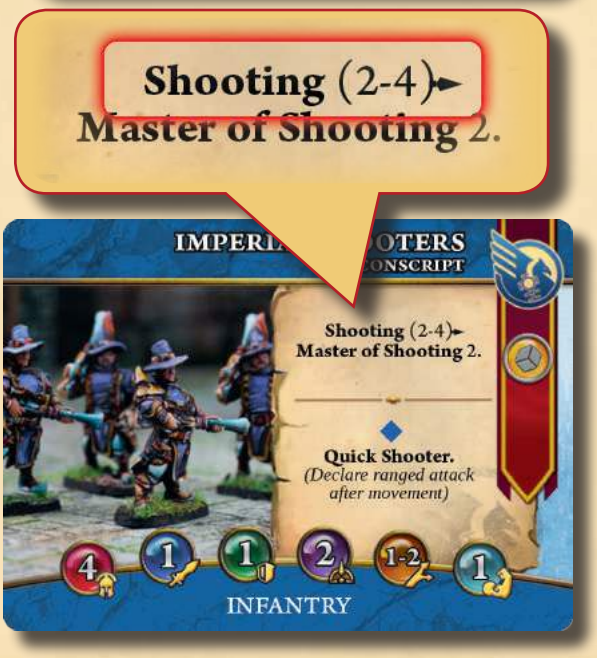
Si la LDV longe l'hexagone occupé, le tir est possible. Si la LdS passe entre les hexagones occupés, le tir n'est pas possible.

Lorsqu'elles effectuent une attaque à distance, les Unité ne peuvent pas recevoir de soutien en attaque et en défense.

Types D'attaques à Distance:

Tir

Le tir est effectué à la distance de la plage de distance de tir indiquée sur la carte de l'appareil. La distance de tir est indiquée par deux chiffres.
La distance de tir de base est indiquée par le premier chiffre et peut être exécutée sans pénalité.
Le second chiffre indique la distance maximale à laquelle l'unité peut effectuer l'attaque à distance.



L'efficacité de ces tirs diminue et l'unité n'inflige pas de dégâts sur .

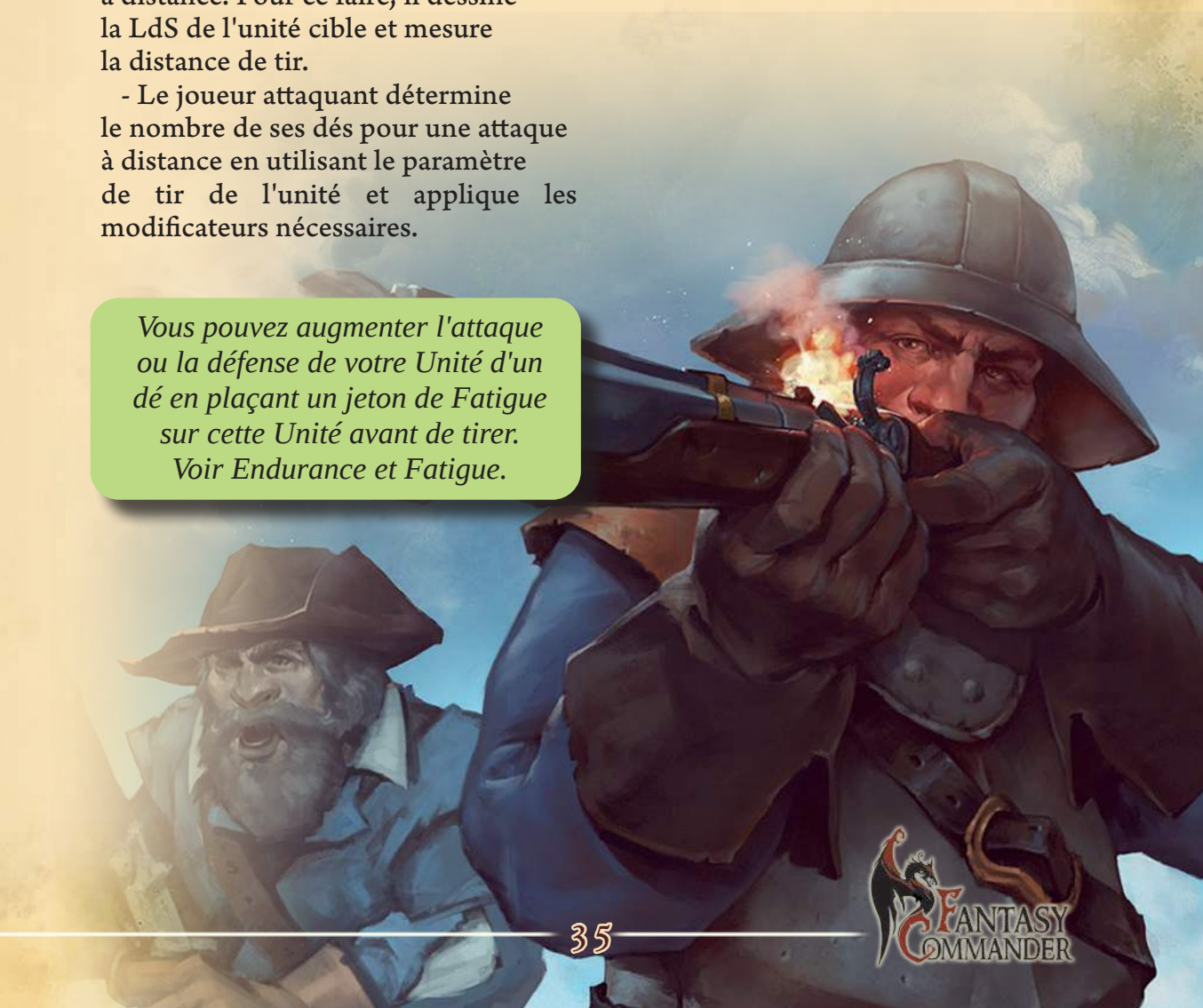
Après avoir vérifié la LdS, l'attaque à distance est effectuée selon les règles générales des attaques de mêlée. Sauf que le joueur attaquant détermine le nombre de ses dés pour l'attaque à distance en utilisant la statistique d'attaque à distance de son Unité.

Ordre d'attaque à distance

- Le joueur attaquant vérifie la possibilité d'une attaque à distance. Pour ce faire, il dessine la LdS de l'unité cible et mesure la distance de tir.
- Le joueur attaquant détermine le nombre de ses dés pour une attaque à distance en utilisant le paramètre de tir de l'unité et applique les modificateurs nécessaires.

Vous pouvez augmenter l'attaque ou la défense de votre Unité d'un dé en plaçant un jeton de Fatigue sur cette Unité avant de tirer. Voir Endurance et Fatigue.

Lorsque l'unité est attaquée, elle peut immédiatement déclarer une défense si elle a l'ordre de n'importe quelle couleur, y compris le jaune. Si l'unité n'a pas déclaré de défense, elle ne lance pas de dé contre l'attaque de l'adversaire. Notez que lors d'un tir, l'unité qui a déclaré une défense ne peut pas infliger de dégâts à l'attaquant.



- Le joueur en défense détermine le nombre de dés de défense, s'il déclare une défense.

- Le joueur attaquant lance ses dés pour déterminer le résultat de l'attaque.

Les résultats suivants sont considérés comme des succès pour l'attaquant:

- oblige l'unité à paniquer;
- inflige 1 dégât si l'unité n'est pas Faible;
- inflige 1 point de dégâts;
- inflige 1 dégât si le tireur se trouve à une portée de tir de base;

- Le joueur en défense lance ses dés de défense, s'il déclare une défense:

/ - bloque une touche sur l'unité. Le joueur en défense doit d'abord bloquer le , et . Les roulés sont bloqués en dernier.

Every two allied Unités in contact with the defending Unité allow it to ignore 1 .

- Calcul des pertes

S'il y a des dés d'attaque non bloqués après le jet de défense, le défenseur subit des pertes. Pour chaque , (si le tir se fait à distance) et (si l'attaquant n'est pas faible) obtenu, le défenseur perd 1 figurine ou 1 point de vie.

Pour chaque non bloqué, l'unité en défense panique et doit battre en retraite (voir Panique). Suite aux pertes, si la dernière figurine de l'unité est retirée ou qu'il ne reste plus de santé, une telle Unité est considérée comme détruite.

Tir magique

Le tir magique est calculé de la même manière qu'un tir normal, sauf que l'unité ennemie ne peut pas se défendre contre cette attaque. Par conséquent, lors d'un tir magique, le joueur attaquant lance les dés et tous les dégâts sont infligés immédiatement.

Phase de Fin de Tour

Pendant la phase de fin de tour, tous les effets temporaires prennent fin et vous retirez leurs jetons de la carte de jeu. Vous défaussez également tous les jetons Ordre restants et inutilisés de votre main.

Certaines des conditions indiquées dans le scénario nécessitent un contrôle à la fin du tour. Si la condition du scénario est remplie, le joueur qui l'a remplie prend autant de points de victoire qu'indiqué.

Conditions de Victoire

La partie est terminée lorsque l'un des joueurs atteint le nombre de points de victoire requis alors que son adversaire en a moins. Tant que les joueurs ont le même nombre de points de victoire, la partie continue.

GLOSSAIRE

Capacités

Armure [**Armour**] - l'unité ignore un on jet de dé de l'adversaire en mêlée

Aura X: [**texte**] - [texte] s'applique à une distance de X hexagones de la source de l'Aura.

Courageux [**Brave**] - l'unité ignore un sur le dé de l'adversaire.

Charge X - lorsque l'unité attaque en mêlée après un mouvement, elle dispose de X dés supplémentaires pour cette attaque, une fois par activation. La charge ne peut pas être effectuée si l'unité attaque l'ennemi à côté duquel elle a commencé à se déplacer.

Contrecoup [**Counterblow**] - lorsque l'unité est attaquée, elle peut effectuer un jet de défense même si elle n'a pas déclaré de défense.

Défenseur [**Defender**] - si une unité ennemie annonce une attaque en mêlée contre votre unité qui est à côté de l'unité avec cette capacité, vous pouvez rediriger l'attaque vers cette unité.

Terrain Difficile [**Difcult Terrain**] - lorsqu'une unité entre dans un hexagone de terrain difficile à partir d'un type de terrain différent, elle doit terminer son activation immédiatement. Si une unité sans la capacité de Vol utilise la règle de Course, elle peut entrer dans le Terrain Difficile en utilisant son Endurance.

Domination [**Dominance**] - lorsque l'unité attaque, le jet de it est toujours considéré comme réussi.

Vol [**Flight**] - l'unité peut se déplacer en ignorant les obstacles. Et courir sur un terrain difficile sans recevoir de jeton de fatigue. Si une unité avec la Fuite arrête son mouvement sur un certain terrain, elle peut utiliser ses propriétés. Cette unité ne peut pas arrêter son mouvement sur les hexagones d'autres Unité et les terrains infranchissables.

Forgé [**Forged**] - Lorsque l'unité est attaquée, elle ignore tous les sur le jet de dé de l'adversaire. Les capacités Vampirisme et Maraudeur n'affectent pas cette unité.

Fortitude - l'unité ne peut pas être affaiblie.

Maraudeur - lorsque l'unité inflige des dégâts, elle perd un jeton de Fatigue, une fois par attaque.

Maître de L'attaque [**X Master of Attack X**] - lorsque l'unité attaque en mêlée, elle peut relancer X dés au choix du joueur.

Maître de la Défense X [**Master of Defense X**] - lorsque l'unité se défend contre des attaques en mêlée ou à distance, elle peut relancer X dés au choix du joueur

Maître du Tir X [**Master of Shooting X**] - lorsque l'unité effectue une attaque à distance, elle peut relancer X dés au choix du joueur

Attaque Multiple [**Multiple Attack**] - Lorsque l'unité effectue une Attaque multiple, elle attaque chaque unité ennemie en contact à son tour. Elle peut obtenir le jeton Fatigue et +1 jusqu'à

la fin du tour. Le joueur choisit l'ordre dans lequel il attaque les unité ennemies. Pendant et après l'Attaque Multiple, vous ne pouvez pas faire de Progression. Si l'unité attaquante panique, l'attaque multiple est interrompue. Une Attaque Multiple compte comme une seule attaque pour tous les effets, tels que Maraudeur et Vampirisme.

Nécromancie [**Necromancy**] - lorsque l'unité détruit une unité ennemie, vous pouvez invoquer une unité de conscrits des Guerriers Zombies sous votre contrôle dans son hexagone.

Persécution X - après avoir effectué la Progression (voir la Progression page 26), l'unité peut déclarer une autre attaque de mêlée. Après la Progression, l'unité peut se déplacer de X hexagones supplémentaires. Lorsqu'elle utilise la Persécution, l'unité ne peut pas retourner dans l'hexagone à partir duquel elle a déclaré la première attaque, et ne peut pas se déplacer vers un hexagone à partir duquel elle ne peut pas déclarer de combat en mêlée, ne peut pas l'effectuer en se déplaçant sur le Terrain Difficile.
L'unité peut utiliser la Persécution une fois par tour.

Tireur Rapide [**Quick Shooter**] - l'unité peut déclarer une Attaque à Distance après s'être déplacée, mais pas après avoir couru.

Ranger - l'unité ignore la capacité Terrain difficile. Si cette unité attaque, l'unité ennemie qui se trouve sur un certain terrain ne reçoit pas de bonus.

Régénération - au début de l'activation de l'unité, elle restaure 1 figurine ou soigne 1 blessure.

Regroupement [**Regroup**]- lorsque l'unité est attaquée, elle peut remplacer un point de dégât par de la Panique (voir page 25). Seulement si elle peut retraiter.

Résurgence [**Flight**] - infliger des dégâts au lieu de Panic pour cette unité.
La formation fonctionne comme d'habitude.
Les capacités Vampirisme et Maraudeur n'affectent pas cette unité.

Rush - s'il y a au moins 1 lancé pendant l'attaque, il déplace la cible de 1 hexagone vers la direction de l'attaque; si la cible ne peut pas se déplacer, elle reçoit 1 blessure à la place. Si l'unité panique, au lieu de ce qui précède, sa distance de retraite est augmentée de 1.

Survivable - lorsque l'unité est attaquée, elle ne peut pas perdre plus de deux figurines ou recevoir plus de deux blessures en une seule attaque.

Terrifiant [**Terrifying**] - lorsque l'unité attaque en mêlée, elle a 1 résultat supplémentaire ajouté à son jet.

Vampirisme [**Vampirism**] - lorsque l'unité inflige des dégâts, elle restaure 1 figurine ou soigne 1 blessure, une fois par bataille. La caractéristique est déclenchée après que les dégâts ont été infligés, mais avant de déterminer quelle escouade est morte et quelle escouade a paniqué.
Le vampirisme restaure 1 figurine, même s'il ne reste plus de figurines dans l'escouade après avoir compté les pertes. Les dégâts reçus par l'unité ennemie lors du processus de panique ne comptent pas dans les dégâts infligés.

Scénario 1:
PREMIÈRE BATAILLE

Le troisième jour du mois d'Emrys, 36 ans après le Cataclysme.

L'Empire du Nid d'Acier envoie des détachements militaires dirigés par le maréchal Roland le Fier pour rétablir l'ordre dans les terres bordant le Styx. Les troupes ont été envoyées après que des rapports sur l'apparition de gangs de morts-vivants près des villes frontalières aient commencé à être diffusés presque chaque semaine. Le conseil militaire, dirigé par l'empereur Demian, a donc décidé d'envoyer une légion d'élite. La présence du maréchal Roland le Fier devait montrer l'importance de cette guerre pour l'empire.

Le but de l'opération était simple et très clairement défini: reconnaître la situation dans la zone désignée, obtenir autant d'informations que possible sur les tactiques des batailles de morts-vivants et, si possible, détruire autant de forces de morts-vivants ennemies que possible.

La veille de la bataille, Roland ordonna à son jeune mais prometteur écuyer Pavel Starkov, ainsi qu'à un petit détachement de légionnaires, de couvrir le pont stratégiquement important qui traversait la rivière, et il élabora lui-même un plan de campagne toute la nuit au sein d'un cercle de vétérans expérimentés. Au matin, lorsque l'armée de l'empire s'approcha de la rivière, qui transportait les eaux en douceur au-delà de deux petites villes - Ginnoh et Keran, les premiers zombies et la cavalerie mort-vivante avaient déjà commencé à s'aligner dans la forêt à l'extérieur des villes.

À la tête de l'armée de morts-vivants, Imelstar le mangeur d'âmes en personne se pavane sur un étalon en décomposition.

La première bataille de l'empire du Nid de Fer contre Styx a commencé ...

Jeu jusqu'à: 10 VP

DES CONDITIONS DE SCÉNARIO SUPPLÉMENTAIRES:

1 PV pour chaque Unité ennemie éliminée.
1 PV pour chaque Point de Capture contrôlé par le joueur à la fin du tour.
Styx reçoit 1 PV supplémentaire pour avoir éliminé Roland le Fier.
Pour chaque Unité dans la ville, un ordre supplémentaire est généré pendant la phase de commandement.
Styx commence le placement en premier."

Exemples de listes:

EMPIRE: 193

69 Legionnaires x3
54 Imperial Shooters x2
40 Equestrian knights x1
30 Roland the Proud x1

Prayer Before Fight
Reconnaissance Raid
Breakthrough
Powerful Strikes
Flanking Maneuver
Deafening volley
Counterblow

STYX: 188

60 Zombie Warriors x4
30 Zombie Archers x2
70 Undead Cavalry x2
28 Imelstar the Soul Eater x1

Terrifying Attack
Unstoppable Undead
Abyss Scream
On the Wings of Death
Crushing Blow
Regeneration
Frightening Shadows
Claws of Darkness
Claws of Darkness

Scénario 2:
HORREUR À PLUSIEURS CHEMINS

Onzième jour du mois d'Emrys, 36 ans après le Cataclysme.

Deux éclaireurs rampent dans les sous-bois humides. Malgré la nuit, la pluie, la boue, les branches qui grimpent au visage et l'humidité qui s'infiltre dans les bottes. L'ordre de Roland le Fier était très clair: examiner la situation au sud de la ville, déterminer le nombre de soldats dans les rangs de l'ennemi et, en même temps, savoir si le démon Imelstar ne préparait pas quelque méchanceté.

La tête de cette mesquinerie apparut derrière la colline la plus proche. Puis la deuxième. La troisième. L'hydre démoniaque ronflait paisiblement sous la pluie, et l'expression de ses visages laissait penser que le monstre rêvait d'un dîner de légionnaires impériaux. Les éclaireurs se figèrent. L'un d'eux fit signe qu'il retournerait auprès de Roland pour faire un rapport sur l'hydre, mais l'autre devait partir à la recherche d'autres informations.

Roland n'était manifestement pas dans son assiette à cette nouvelle. C'est une chose de combattre des morts-vivants ordinaires, même s'ils sont menés par un démon, et c'en est une autre de diriger une petite armée contre une hydre. Il regarda attentivement la carte de la région, prit quelques notes et envoya constamment Starkov chercher du tabac. Finalement, il se retira dans sa tente, jetant par-dessus son épaule quelque chose à propos d'une récompense spéciale pour celui qui tuerait le monstre à plusieurs têtes.

Le second scout n'est jamais revenu au camp.

Jeu jusqu'à: 10 VP

DES CONDITIONS DE SCÉNARIO SUPPLÉMENTAIRES:

1 PV pour chaque Unité ennemie éliminée.
1 PV pour chaque Point de Capture sous contrôle du joueur à la fin du tour.
L'Empire reçoit 1 VP supplémentaire pour l'élimination de l'Hydre Démoniaque.
Le joueur qui contrôle deux Bourgades gagne 1 VP à la fin du tour, mais génère 1 ordre de moins lors de la prochaine Phase de Commandement.
Les Unité de l'Empire peuvent déclarer un Repos en Bourgade même si des Unité ennemies sont au contact.
Les joueurs décident eux-mêmes qui commencera le placement en premier.

Exemples de listes:

EMPIRE: 210

46 Legionnaires x2
54 Imperial Shooters x2
80 Equestrian knights x2
30 Roland the Proud x1

STYX: 208

65 Demonic Hydra x1
45 Zombie Warriors x3
70 Undead Cavalry x2
28 Imelstar the Soul Eater x1

Commander's Headquarters
Deafening volley
Jaeger Regiments
Jaeger Regiments
Powerful Strikes
Flanking Maneuver
Flanking Maneuver

Necromancer Ritual
Poison Cloud
Unstoppable Undead
Frightening Shadows
Incorporeal
Dark Plans
Abyss Scream

Scénario 3:
DÉCISION DIFFICILE

Quinzième jour du mois d'Emrys, 36 ans après le Cataclysme.

Roland le Fier était assis dans sa tente et attendait. Il attendait les renforts de la capitale, dont il avait envoyé la demande avec le fidèle Starkov il y a quatre jours. Roland comprenait qu'il était peu probable qu'il attende quelque chose de vraiment important, capable de changer l'équilibre des forces sur le champ de bataille. Le haut commandement militaire de l'empire, et même l'empereur Demian lui-même, ne considéraient pas la mission aux frontières occidentales comme quelque chose de super important.

Les renforts n'arrivaient pas, les troupes de Styx s'approchaient des murs de la ville frontière de Basalbena. Si Roland ne voulait pas se laisser capturer, il fallait engager la bataille dès maintenant. Tactique, stratégie, plan de campagne, tout pouvait partir en fumée si l'attaque des morts-vivants réussissait.

En conséquence, Roland, en commandant expérimenté, décida d'agir avec les forces disponibles. Il divisa son armée en deux escadrons et envoya le plus petit d'entre eux au nord - pour attaquer les troupes du démon Imelstar par le flanc. En cas d'échec de la manœuvre, le détachement pouvait se replier vers les murs de la ville d'Uragita.

Le gros de l'armée de l'empire se rassembla en un seul poing d'acier et se lança dans la bataille.

Jeu jusqu'à: 12 VP

DES CONDITIONS DE SCÉNARIO SUPPLÉMENTAIRES:

1 VP for each eliminated enemy Unité.
1 VP for each Capture Point under player control at the end of turn.
Styx receives an additional 1 VP for eliminating Imperial automaton «Crusader».
Styx starts the placement frst.

Exemples de listes:

EMPIRE: 238

69 Legionnaires x3
54 Imperial Shooters x2
40 Equestrian knights x1
45 Imperial automaton «Crusader» x1
30 Roland the Proud x1

STYX: 188

60 Zombie Warriors x4
30 Zombie Archers x2
70 Undead Cavalry x2
28 Imelstar the Soul Eater x1

Powerful Strikes	Poison Cloud
Healing Herbs	Abyss Scream
Signal Lights	Necromancer Ritual
Prayer Before Fight	On the Wings of Death
Flanking Maneuver	Crushing Blow
Jaeger Regiments	Frightening Shadows
Commander's Headquarters	Regeneration
Counterblow	Unstoppable Undead
	Incorporeal

Scénario 4::
MIRACLES DE LA MÉCANIQUE

Le vingt-et-unième jour du mois d'Emrys, 36 ans après le Cataclysme.

Finalement, après une bataille acharnée contre Styx, les renforts tant attendus sont arrivés. Et il ne s'agissait pas d'une douzaine de nouvelles recrues, ni même d'une douzaine de vétérans expérimentés. Le prototype du dernier développement de la mécanique impériale, l'automate à vapeur "Crusader", arriva sur le champ de bataille. C'est grâce au "Crusader" que l'armée de Roland a non seulement réussi à repousser l'attaque des morts-vivants, mais qu'elle est également passée à l'offensive et qu'elle a maintenant bouclé l'anneau autour d'un des détachements.

Malheureusement, les troupes de Demon Imelstar n'étaient pas que des zombies stupides. Les guerriers de l'Empire du Nid de Fer ont appris à leurs dépens que les morts-vivants pouvaient s'entraîner et se battre aussi bien que les vétérans impériaux.

A la tête de ses hommes sévères et blindés, Roland le Fier ne peut s'empêcher de se remémorer les batailles passées. Des guerres mineures, lorsqu'il n'était encore qu'un simple légionnaire, un siège infructueux de Vallor, qui avait mis un terme à sa brillante carrière...
Mais à présent, les troupes convergeaient, le fer s'entrechoquait, la chair vivante affrontait les morts, et le passé n'existait plus, seul le présent sentait le sang et la pourriture.

Dans cet hexagone et à 1 hexagone de celui-ci, les unité de Styx gagnent du **Vampirisme, du soutien en attaque et du soutien en défense.**

Jeu jusqu'à: 12 VP

DES CONDITIONS DE SCÉNARIO SUPPLÉMENTAIRES:

1 PV pour chaque Unité ennemie éliminée.
1 PV pour chaque point de capture contrôlé par le joueur à la fin du tour.
Les joueurs décident eux-mêmes qui est le premier à commencer le placement.

Exemples de listes:

EMPIRE: 269

27 Legionnaires Veteran x3
34 Imperial Shooters Veteran x2
45 Equestrian knights Veteran x2
30 Roland the Proud x1

STYX: 208

20 Zombie Warriors Veteran x3
20 Zombie Archers Veteran x2
40 Undead Cavalry Veteran x2
28 Imelstar the Soul Eater x1

Powerful Strikeseng	Force Drain
Iron March	Claws of Darkness
Strong Onslaught	Claws of Darkness
Breakthrough	On the Wings of Death
Flanking Maneuver	Frightening Shadows
Jaeger Regiments	Regeneration
Jaeger Regiments	Unstoppable Undead
Counterblow	Incorporeal

Scénario 5
UNE BARRIÈRE ÉCRASANTE

Le vingt-cinquième jour du mois d'Emrys, 36 ans après le Cataclysme.

L'Hydre crachait et sifflait. Le Colosse s'entrechoquait et soufflait des jets de vapeur. Les soldats impériaux avaient les oreilles en compote et la tête en compote à cause du bruit sur le champ de bataille. Mais ils avançaient encore et encore vers la rivière maudite, qui devenait un obstacle très difficile à franchir. Et tout cela à cause de cette maudite hydre, qui pouvait s'asseoir dans l'eau et attaquer de là, tandis que l'automate se déplaçait impuissant d'un pied à l'autre sur la terre ferme.

La bataille pour la rivière menace de s'éterniser. Le courant turbulent et les archers sans vie rendaient vaines toutes les tentatives de franchissement de la barrière d'eau,

il ne restait plus qu'à chercher des solutions de contournement. Mais il y avait un certain risque, car les morts-vivants pouvaient tenter de percer jusqu'à la rive contrôlée par les troupes impériales. Et Roland n'avait manifestement pas assez de forces pour à la fois tenir ses positions et contourner l'ennemi par le flanc.

Jeu jusqu'à: 15 VP

DES CONDITIONS DE SCÉNARIO SUPPLÉMENTAIRES:

L'hydre démoniaque peut se déplacer dans les hexagones de rivière.

Lorsqu'elle se trouve sur un hexagone de rivière, elle combat comme si elle était faible.

Styx commence le placement en premier.

1 PV pour chaque Unité ennemie éliminée.

1 PV pour chaque point de capture sous le contrôle du joueur à la fin du tour.

Chaque joueur reçoit un VP supplémentaire pour chaque Héros et Colosse qu'il a détruit.

Si l'Empire contrôle deux Bourgades, il gagne 1 PV à la fin du tour.

Styx gagne 1 PV à la fin de son tour pour chaque ville qu'il contrôle.

Exemples de listes:

EMPIRE: 361

32 Legionnaires Champion x3
45 Imperial Shooters Champion x2
50 Equestrian knights Champion x2
30 Roland the Proud x1
45 Imperial automaton «Crusader» x1

STYX: 343

25 Zombie Warriors Champion x4
30 Zombie Archers Champion x2
65 Demonic Hydra x1
45 Undead Cavalry Champion x2
28 Imelstar the Soul Eater x1

Powerful Strikes	Poison Cloud
Herbes curatives	Force Drain
Signal Lights	Necromancer Ritual
Prayer Before Fight	On the Wings of Death
Flanking Maneuver	Terrifying Attack
Deafening volley	Claws of Darkness
Iron March	Regeneration
Counterblow	Unstoppable Undead
Will to victory!	Incorporeal
	Incorporeal

Scénario 6:
BATAILLE DÉCISIVE

Le trentième jour du mois d'Emrys, 36 ans après le Cataclysme.

Roland le Fier et Imelstar la Mangeuse d'âmes savaient tous deux que cette bataille serait décisive. Les deux armées avaient déjà été passablement malmenées au cours des batailles précédentes, mais les Impériaux avaient l'avantage de se battre pour leur terre et leur peuple. Cela leur donnait la volonté de vaincre et forçait les soldats à serrer leurs armes.

Cette fois, l'objectif des troupes de l'Empire était de protéger quatre villes - Kargaf, Silira, Naida et Zur - et d'empêcher les morts-vivants de les transformer en immenses cimetières fétides. Si cela se produisait, l'Empire du Nid de Fer perdrait non seulement la bataille, mais toute la campagne, et les conséquences seraient terribles pour le monde des vivants. Conscient de cela, Roland le Fier adressa un discours à ses guerriers. Il se souvint du chemin qu'il avait parcouru, mentionna l'empereur Demian et, à en juger par les visages éclairés de chacun, y compris de l'éternel sombre Thulius, il parvint à toucher le cœur des soldats.

Dans cet hexagone et à 1 hexagone de celui-ci, les unité de Styx gagnent du **Vampirisme, du soutien en attaque et du soutien en défense.**

À peine Roland a-t-il prononcé les derniers mots de son discours enflammé que l'armée de morts-vivants passe à l'attaque.

Jeu jusqu'à: 10 VP

DES CONDITIONS DE SCÉNARIO SUPPLÉMENTAIRES:

"1 PV pour chaque Unité ennemie éliminée.
Lorsqu'une Unité de Styx entre dans une Bourgade, elle marque 1 PV et la Bourgade devient un Cimetière.
A la fin du tour, l'Empire marque 2 PV si aucune ville n'est détruite.
Ou 1 PV si au moins une Bourgade n'est pas détruite.
Si toutes les villes sont détruites, l'Empire perd la partie.
Styx commence le placement en premier."

Exemples de listes:

EMPIRE: 269

25 Zombie Warriors Champion x4
30 Zombie Archers Champion x2
65 Demonic Hydra x1
45 Undead Cavalry Champion x2
28 Imelstar the Soul Eater x1

STYX: 278

25 Zombie Warriors Champion x4
30 Zombie Archers Champion x2
65 Demonic Hydra x1
45 Undead Cavalry Champion x2
28 Imelstar the Soul Eater x1

Powerful Strikes	Necromancer Ritual
Strong Onslaught	On the Wings of Death
Signal Lights	Terrifying Attack
Breakthrough	Claws of Darkness
Flanking Maneuver	Claws of Darkness
Iron March	Unstoppable Undead
Counterblow	Incorporeal
Will to Victory!	Incorporeal
	Frightening Shadows

ÉLÉMENTS DE SCÉNARIO SUPPLÉMENTAIRES

Des éléments de scénario supplémentaires que vous pouvez utiliser dans des scénarios existants pour les diversifier ou pour créer vos propres scénarios. Vous pouvez imaginer vos propres propriétés et règles supplémentaires pour vos propres scénarios.

Tombes

L'unité résurgente dans cet hexagone a une **Régénération de 2.**

Autel du Styx

Les Unité de Styx sur un hexagone et dans un rayon de 2 hexagones de l'Autel gagnent +1 **attaque** et +1 **défense.**

Arbre

Si une Unité se trouve dans un hexagone avec un arbre et qu'il n'y a pas d'unité ennemies au contact, vous recevez un ordre vert supplémentaire lors de la phase de commandement.

Chariot D'approvisionnement

Si une Unité se trouve dans un hexagone avec un chariot de ravitaillement et qu'aucune Unité ennemie n'est en contact, vous recevez un dé supplémentaire lorsque vous générez des ordres. Vous pouvez relancer n'importe quel nombre de dés une fois.

Statue du Guerrier Saint

Les Unité de l'Empire sur un hexagone et dans un rayon de 2 hexagones de la Statue du Guerrier Sacré gagnent +1 **attaque** et +1 **défense**.

Fortifications de campagne

Terrain difficile.
L'unité d'infanterie dans cet hexagone a **Contrecoup** et **Courage**. L'unité attaquante ne peut pas **Advancer** dans un hexagone avec un champ de fortifications.

Cercueils enchaînés

L'unité Styx de cet hexagone a une **Capacité de Survie.**

Nous tenons à vous remercier sincèrement pour le soutien que vous nous avez apporté dans les moments difficiles de notre projet Fantasy Commander. Votre confiance et votre foi en nous se sont révélées inestimables. Notre monde fantastique "Signum" a commencé avec des modèles très détaillés et le jeu "Legends of Signum". Le grand intérêt des joueurs nous a encouragés à poursuivre le développement.

«Fantasy Commander» a été pour nous un défi qui dépassait tout ce que nous avions fait auparavant. Il s'agissait notamment de construire des modèles à plus petite échelle et de développer des règles de jeu sur un terrain hexagonal, ce qui constituait une nouvelle expérience pour notre équipe. La collecte de fonds sur Kickstarter a eu lieu au moment le plus difficile: notre pays a été attaqué par la Russie. Personne ne pouvait prédire comment les événements allaient se dérouler.

Nous sommes conscients que tous ceux qui nous ont soutenus dans ces conditions chaotiques ont pris un risque. Cependant, grâce à votre foi et à votre soutien, nous n'avons pas abandonné. Nous avons continué à travailler sur le projet malgré toutes les difficultés, et «Fantasy Commander» a finalement vu le jour.

Le développement a pris plus de temps que prévu, car beaucoup de nos employés ont dû déménager dans des lieux plus sûrs et la réorganisation de la production a également pris du temps. Mais grâce à votre patience et à votre soutien, nous avons pu surmonter toutes les difficultés rencontrées en cours de route. Nous vous remercions sincèrement d'être restés avec nous et d'avoir soutenu le projet Fantasy Commander tout au long de sa réalisation.

Votre confiance nous a encouragés à ne pas abandonner.

Vous tenez aujourd'hui entre vos mains le règlement du nouveau jeu, qui est le fruit de nos efforts conjoints. Nous vous remercions de votre soutien et de votre confiance en nous et en notre projet. Sans vous, cela n'aurait pas été possible! Nous avons encore beaucoup de projets, tant pour le développement de "Fantasy Commander" que pour la création de nouveaux jeux. Nous continuerons à nous développer et à nous améliorer. Suivez nos réseaux sociaux pour être au courant de toutes les nouveautés!

Crédits:

Konstantin Glebov - Directeur général, directeur artistique, concepteur de jeux
Sergey Shestiperov - Directeur exécutif
Daniil Nesterenko - Concepteur de jeux
Artyom Krivezhenko - Concepteur de jeux
Diana Halchinska - Concepteur artistique et artiste
Anna Tsvitkova - Concepteur artistique
Tatiana Miroshnikova - Responsable du contenu, éditeur des règles
Oleg Nekhaev - Chef de bureau
Sergey Shcerbakov-Sculpteur numérique
Dmytro Solonyy -Sculpteur numérique
Nikita Sidorchenko - Concepteur de jeux et éditeur de règles

PHASE DE COMMANDEMENT

- Génération de commandes.
- Distribution des Ordres.
- Détermination du joueur ayant l'initiative.

PHASE D'ACTION

L'activation des unités pour les deux joueurs se fait dans l'ordre suivant:

- Unités avec des ordres rouges.
- Unités avec des ordres bleus.
- Unités avec des ordres verts.
- Unités avec des ordres jaunes.
- Les unités aux ordres violets peuvent être activées à tout moment pendant le tour de ce joueur, à sa demande.

PHASE DE FIN DE TOUR

- Rejeter tous les ordres non utilisés.
- Vérification des conditions du scénario.

ACTIVATION DE L'UNITÉ

- Jouez la carte supérieure de votre paquet Tactique.
- Parmi les unités disponibles, choisissez-en une à activer.
- Activez la capacité de surcharge si vous le souhaitez.

LORS DE L'ACTIVATION, L'UNITÉ PEUT CHOISIR L'UNE DES ACTIONS SUIVANTES:

- Se déplacer et/ou attaquer en mêlée.
- Courir.
- Déclarer une attaque à distance si elle le peut.
- Déclarer une défense.
- Déclarer un repos si elle n'a pas bougé ou attaqué ce tour et si elle n'est pas à côté de l'unité ennemie.

ATTACHE

- l'unité en défense panique et se replie à une distance de 1 hexagone.
- inflige 1 dégât, si l'unité n'est pas Faible.
- inflige 1 dégât.
- inflige 1 dégât si l'unité attaquante a le soutien.

DÉFENSE

- bloque une touche sur l'unité (, , ou).
- bloque une touche sur l'unité si l'unité en défense a le soutien

Le défenseur doit d'abord bloque et Les obtenus sont bloqués en dernier.

SOUTIEN

FORMATION

Toutes les deux unités alliées en contact avec l'unité en défense lui permettent d'ignorer 1 .

Legends of Signum© 2023