

INHALTSVERZEICHNIS

SPIELKOMponenten.....	4
EINLEITUNG	6
HAUPTSPIELMODI	7
SZENARIO SELECTION AND ARMY SIZE	8
SZENARIENAUSWAHL UND ARMEEGRÖSSE	9
VORBEREITUNG DES TAKTIKENSTAPELS.....	11
PLATZIEREN DER SPIELKARTE UND DER ARMEE.....	12
SIEGESPUNKTE UND EROBERUNGSPUNKTE.....	13
SPIELVERLAUF.....	14
SPIELMECHANIK UND ZUGPHASEN	14
BEFEHLSPHASE	15
GENERIEREN VON BEFEHLEN UND BEFEHLSPOOL DES SPIELERS	15
BEFEHLSVERTEILUNG.....	16
BESTIMMEN EINES SPIELERS MIT INITIATIVE.....	17
AKTIONSPHASE	19
TAKTIKENSTAPEL.....	20
AKTIVIERUNGSREIHENFOLGE DER EINHEITEN.....	22
VERFÜGBARE AKTIONEN FÜR DIE EINHEIT	22
FÄHIGKEITEN DER EINHEIT	23
AUSDAUER UND MÜDIGKEIT	24
BEWEGUNG DER EINHEIT	25
GELÄNDEARTEN	26
ANGRIFFE	28
NAHKAMPF	28
PANIK	31
NAHKAMPF-UNTERSTÜTZUNG	33
SCHWACHE EINHEIT.....	33
FERNKAMPFANGRIFF	34
ENDE DER ZUGPHASE	37
SIEGESBEDINGUNGEN	37
GLOSSAR	38
SZENARIO	40
ZUSÄTZLICHE SZENARIO-ELEMENTE.....	53

Die Belagerung von Vallor ist gescheitert.
Der tragische Tod von Prinz Celebrian, dem Sohn der Grypharim-Königin
Zenobia, zwang die Grypharim, ihre Truppen zurückzuziehen,
und Marschall Roland musste mit leeren Händen zu seinem
Imperator zurückkehren.

Verärgert über das Scheitern des Feldzugs hat der Kaiser
von der Grypharim-Königin einen offiziellen Lehnseid verlangt – Bedingungen,
die die geflügelten Verbündeten des Reiches nicht akzeptieren können.

Nachdem die Grypharim in unbekannte Länder abgereist sind,
existiert das Heilige Reich der Grypharim nicht mehr.
Zu Ehren der uneinnehmbaren Zitadelle, die dem Kaiser als Hauptquartier dient,
wird es nun Eisernes Nest genannt.

Inzwischen hat sich Marschall Roland, der sich im inoffiziellen Exil befindet,
an die Grenzen des Reiches zu Styx zurückgezogen.

Aber er hat nicht vor, untätig zu bleiben.

Er hört immer mehr beunruhigende
Gerüchte über Untote,

Totenbeschwörer und Schlimmeres.

Bislang ist es seinem loyalen
und fähigen Adjutanten

Pavel Starkov gelungen,
die Untoten in Schach zu halten, doch
beide wissen, dass ein Angriff
von Styx unmittelbar bevorsteht.

Sie werden von einer mysteriösen
Seherin – Anna Dark – unterstützt,
die verzweifelt versucht,
das Reich mit Hilfe ihrer

Gabe der Vorsehung zu retten.

Kann das Trio den drohenden
Vormarsch der dunklen

Mächte aufhalten,
oder wird das Reich

ohne seine verstorbenen
Grypharim-Verbündeten von
der vorrückenden Flut
der Untoten hinwegge-
fegt werden?

Nur du, Kommandeur,
wirst es wissen.



SPIELKOMPONENTEN

Das Starterset enthält die folgenden Komponenten:

GRUNDKOMPONENTEN



Spielkarte



Regelbuch



Taktische Karten



Einheitenkarten



Initiatives Spielertoken



Gelände-Sechsecke



Spielschirme



Einheitenminiaturen oder Einheitentokens



ZUSÄTZLICHE KOMPONENTEN



Verwundungstokens



Müdigkeit-Tokens



Eroberungspunkt-Marker



Befehlstokens



Spielwürfel



Kampagnenbuch



Eskalationskarten



Szenario-Karten



Stadtkarten

Beim Fantasy Commander verwenden wir einen speziellen Spielwürfel, dessen Symbole den üblichen D6-Würfeln wie folgt entsprechen:

-  - 1 (Panik);
-  - 2 (erfolgreicher Angriff);
-  - 3 (erfolgreicher Angriff für die gesamte Einheit);
-  - 4 (Unterstützung);
-  - 5 (erfolgreiche Verteidigung);
-  - 6 – (erfolgreiche Verteidigung).



Missionsabschlussbericht



Spezielle Befehlstokens für Monster für die Kampagne

EINLEITUNG

Fantasy Commander ist ein Strategie-Brettspiel mit hochdetaillierten 20mm-Miniaturen (Maßstab 1:72) von Signum Games.

Nimm an dem epischen Kampf teil, der in der Signum-Welt stattfindet, mit Armeen fantastischer Kreaturen und verherrlichten Helden an der Spitze.

Außerdem hast du die einmalige Gelegenheit, die Einzelspieler-Kampagne zu spielen.

Das Spiel ist mit einer ungewöhnlichen Kampfmechanik konzipiert, die es den Spielern erlaubt, fast gleichzeitig alle Entscheidungen zu treffen und ihre Armeen auf dem Schlachtfeld zu führen.

Jetzt musst du nicht mehr warten, bis dein Gegner seinen Zug macht.

Handle schnell, entschlossen und gleichzeitig. Und pass auf!

Jeder Schritt, den du machst, kann dich dem Sieg näher bringen oder dich um deine wohlverdiente Krone bringen.

Bevor eine neue Schlacht beginnt, kannst du die Struktur deiner Armee leicht ändern oder verschiedene Taktikenkarten deiner Fraktion in den Taktikenstapel aufnehmen. Während der Schlacht kannst du auch deine Strategie flexibel an die Gegebenheiten anpassen und sogar das Gelände auf der Spielkarte nach eigenem Ermessen verändern.



HAUPTSPIELMODI

In Fantasy Commander gibt es mehrere Spielmodi, die sich in der Spielweise und den zugewiesenen Zielen unterscheiden. Wir werden auf jeden von ihnen später in diesem Regelbuch näher eingehen. In diesem Kapitel werden sie nur kurz vorgestellt.

FÜR DAS ERSTE SPIEL

Der Szenario-Modus ist der einfachste Weg, die Grundlagen des Spiels zu erlernen.

SZENARIO

Du wählst eines der verfügbaren Szenarien und befolgst die vorgegebenen Bedingungen. Um das Szenario-Spiel zu beginnen, kannst du entweder die empfohlenen Armeen verwenden oder deine eigene Armee erstellen, ohne das Punktelimit zu überschreiten.

Das Ziel des Spiels: Du musst die vorgegebene Anzahl an Siegespunkten (Victory Points, VP) schneller erreichen als dein Gegner.

EPISCHE SCHLACHT

In diesem Modus erstellst du die Armeeliste und den Taktikenstapel selbst. Du kannst die Gelände-Sechsecke auch nach eigenem Ermessen auf der Spielkarte platzieren oder die vorbereitete Karte eines beliebigen Szenarios verwenden.

In diesem Modus hast du die maximale Entscheidungsfreiheit. Wir empfehlen diesen Modus für Spieler, die bereits mit den Grundregeln vertraut sind.

Das Ziel des Spiels: Du musst die Armee deines Gegners vollständig vernichten.

EIGENSTÄNDIGE KAMPAGNE

Dieser Modus eignet sich perfekt für Helden, die sich nicht scheuen, das Schicksal herauszufordern und sich auf ein langes Abenteuer voller Gefahren einzulassen. Hier musst du deine Siedlung befestigen und die feindlichen Angriffe abwehren, indem du mehrere zusammenhängende Szenarien durchläufst.

Auch wenn sich deine Ziele von einer Mission zur nächsten ändern können, wird der endgültige Sieg in der Kampagne durch den erworbenen Ruf und das Wohlergehen deiner Stadt bestimmt. Die Regeln für die eigenständige Kampagne werden in einem speziellen Buch vorgestellt.

SZENARIENAUSWAHL UND ARMEEGRÖSSE

Wähle vor Spielbeginn ein passendes Szenario und die gegnerischen Fraktionen darin aus.

Jede Armeeliste ist für eine bestimmte Anzahl von Punkten ausgelegt, die die Kosten für deine Einheiten angeben. Die Größe und Stärke deiner Armee hängt von der Punktzahl ab, für die deine Liste erstellt wurde. In der Beschreibung jedes Szenarios ist angegeben, wie viele Punkte für die Liste verwendet werden dürfen.

Wenn du eine Liste deiner Armee auswählst oder sie selbst zusammenstellst, musst du sicherstellen, dass die Summe der Punkte der Einheiten in der Liste die angegebene Grenze nicht überschreitet.

Es empfiehlt sich, für die allerersten Spiele unsere vorbereiteten Armeelisten zu verwenden.

Im Battle Royale-Modus empfehlen wir, die folgenden Werte für die Armeelisten zu verwenden:

- Schlacht der Vorhut-Einheiten: 200 - 250 Punkte
- Schlacht der Hauptarmeen: 400 Punkte
- Große Schlacht: 500 Punkte



**Bitte beachte,
dass deine Armee nicht
mehrere kolossale Kreaturen
oder Helden mit demselben
Namen enthalten darf.**

EINHEITENARTEN UND FÄHIGKEITEN

Es gibt drei Arten von Einheiten im Spiel: reguläre Einheiten, kolossale Kreaturen und Helden. Reguläre Einheiten werden zusätzlich in Infanterie und Monstrositäten unterteilt. Zwar können reguläre Einheiten aus mehreren Miniaturen bestehen, während Helden und kolossale Kreaturen nur durch eine Miniatur dargestellt werden, doch gelten sie alle als Einheiten und haben Karten mit Beschreibungen von Fähigkeiten und Eigenschaften.

Dazu gehört, dass eine reguläre Einheit die Eigenschaft Größe hat, die angibt, wie viele Miniaturen ursprünglich in dieser Einheit enthalten sind. Wenn eine reguläre Einheit Schaden genommen hat, musst du so viele Miniaturen aus dieser Einheit entfernen, wie sie Schaden genommen hat. Wenn alle Miniaturen der Einheit von der Spielkarte entfernt sind, gilt die Einheit als zerstört.

Kolossale Kreaturen und Helden haben anstelle der Größe die Eigenschaften Lebenspunkte.

Wenn eine solche Einheit Schaden erleidet, fügt sie die entsprechende Anzahl von Verwundungstokens zu. Sobald die Anzahl der Wunden gleich der Gesundheitsreserve ist, gilt die Einheit als zerstört und wird vom Schlachtfeld entfernt.



Wenn du Papptokens als Einheiten verwendest, markierst du Verluste mit Verwundungstokens, unabhängig von der Art der Einheit.

Neben den aufgelisteten Eigenschaften haben Einheiten auch besondere und einzigartige Fähigkeiten. Diese können permanent sein oder müssen aktiviert werden.

Um die aktivierte Fähigkeit auszulösen, muss der Spieler zu Beginn des Zuges der Einheit die neben der Fähigkeit auf den Befehlstokens angegebenen zusätzlichen Kosten bezahlen. Die aktivierte Fähigkeit hält bis zum Ende des aktuellen Zuges der Einheit an. Die meisten Fähigkeiten sind durch Schlüsselwörter gekennzeichnet, die im Glossar (S. 38) zu finden sind.

Name
der Einheit

Fraktion

Führerschaft



Lebenspunkte

Angriff

Verteidigung

Bewegung

Ausdauer



Kosten



Die wichtigsten Merkmale und Eigenschaften jeder Einheit sind auf ihrer Karte angegeben.

Liste der Parameter auf der Einheitenkarte:

- **Name der Einheit;**
- **Fraktion;**
- **Führerschaft** - die Anzahl und Farbe der Befehle, die die Einheit in der Befehlsphase erteilt;
- **Angriff** - die Zahl des Würfels, die die Einheit bei einem Nahkampfangriff einsetzt;
- **Verteidigung** - die Zahl des Würfels, die die Einheit bei der Verteidigung einsetzt;
- **Fernkampfangriff** - die Zahl des Würfels, die die Einheit bei einem Fernkampfangriff einsetzt;
- **Größe** - die Anzahl der Miniaturen, die die Einheit umfasst;

- **Lebenspunkte** - die Anzahl der Wunden, die die Einheit erleiden kann. Kolossale Kreaturen und Helden haben diesen Parameter anstelle von Größe;

- **Ausdauer** - die maximale Anzahl von Müdigkeitstokens, die die Einheit aufweisen kann. Weist die Karte diesen Parameter nicht auf, kann die Einheit keine Müdigkeitstokens erhalten;

- **Bewegung** - ein Parameter, der zwei Werte hat; der erste ist die Entfernung der Bewegung und der zweite ist die Entfernung des Laufs. Gibt die Anzahl der Sechsecke an, durch die sich die Einheit in einer Aktivierung bewegen kann;

- **Kosten** - die Anzahl der Listensymbole, die zur Aufnahme dieser Einheit in deine Armeeliste ausgegeben werden müssen.

VORBEREITUNG DES TAKTIKENSTAPELS

Wenn du eine Armeekarte mit einer bereits zusammengestellten Liste verwendet hast, kannst du auch den Taktikenstapel aus den empfohlenen Karten verwenden.

Der Taktikenstapel enthält eine Taktikenkarte für jede Einheit in deiner Startarmee. Die Karte gibt an, wie viele Exemplare dieser Karten in deinem Taktikenstapel sein dürfen. Der Stapel muss für jede Sternkarte drei reguläre Karten enthalten

Zum Beispiel: Um zwei Sternkarten zu haben, muss dein Stapel mindestens acht Karten enthalten. Um drei Karten zu haben – mindestens zwölf.

Sobald du den Taktikenstapel gebildet hast, mischst du ihn und legst ihn verdeckt vor dir auf den Tisch.



PLATZIEREN DER SPIELKARTE UND DER ARMEE

Lege den Spielplan auf den Tisch und platziere die erforderlichen Gelände-Sechsecke wie im Szenario angegeben. Sobald du alle Geländestücke platziert hast, setzen die Spieler die Eroberungspunkte (Capture Points, CP) entsprechend dem gewählten Szenario.

Der Spieler mit den meisten Einheiten erhält das Initiative-Token und darf als erster eine seiner Einheiten auf der Spielkarte platzieren. Wenn die Anzahl der Einheiten in den Armeen gleich ist, erfolgt die Bestimmung des ersten Spielers nach dem Zufallsprinzip.

Die Spieler können ihre Einheiten nur in speziellen Aufmarschzonen aufstellen, die im Szenario entsprechend farblich markiert sind. Als Nächstes platziert der zweite Spieler eine beliebige Einheit seiner Wahl in der Aufmarschzone seiner Fraktion.

TSO setzen die Spieler abwechselnd ihre Einheiten ein, bis beide ihre Armeen vollständig aufgestellt haben. Wenn einer der Spieler keine Einheiten mehr hat, stellt der zweite Spieler einfach alle verbleibenden Einheiten auf.

Aufmarschzone



SIEGESPUNKTE

Die Bedingungen des Szenarios geben an, wofür der Spieler Siegespunkte erhält. Sobald ein Spieler die im Szenario angegebene Anzahl

an Siegespunkten erreicht hat und mehr Siegespunkte als sein Gegner hat, gewinnt er das Spiel.



EROBERUNGSPUNKTE

Eroberungspunkte sind spezielle Marker, die wichtige Gebiete auf der Spielkarte kennzeichnen. Je nach Spielmodus können diese Punkte auf unterschiedliche Weise genutzt werden.

Der Punkt steht unter der Kontrolle des Spielers, bis seine Einheit sein Sechseck besetzt hat.



SPIELVERLAUF

SPIELMECHANIK UND ZUGPHASEN

Wenn du dich mit den grundlegenden Spielkomponenten und Details vertraut gemacht hast, ist es endlich an der Zeit, die Schlacht zu beginnen. Das Spiel in Fantasy Commander besteht aus Runden, die in mehrere aufeinander folgende Phasen unterteilt sind.

- BEFEHLSPHASE

In dieser Phase erzeugen beide Spieler Befehlstokens und verteilen sie auf ihre Einheiten.

- AKTIONSPHASE

Du aktivierst die Einheiten auf der Spielkarte entsprechend der Farbe der Befehle, die du an sie verteilt hast. Einheiten mit roten Befehlen werden als erstes aktiviert, dann die Einheiten mit blauen Befehlen und die Einheiten mit grünen Befehlen. Als letzte werden die Einheiten mit gelben Befehlen aktiviert. Bevor du jede Einheit aktivierst, musst du die oberste Taktikenkarte von deinem Stapel ausspielen.

- ENDE DER ZUGPHASE

In dieser Phase laufen alle bis zum Ende des Zuges aktiven Effekte aus. Dann werfen die Spieler alle verbleibenden Befehlstokens ab, die sie noch hatten.



BEFEHLSPHASE

Dies ist die Phase der strategischen Planung. Die von den Spielern getroffenen Entscheidungen bestimmen die Aktionen und Leistungen der Einheiten auf der Spielkarte. Während der Befehlsphase führen die Spieler gleichzeitig alle unten aufgeführten Schritte aus.

GENERIEREN VON BEFEHLEN UND BEFEHLSPOOL DES SPIELERS

Zu Beginn der Befehlsphase erstellt jeder Spieler seinen eigenen Befehlspool für die laufende Runde. Du erhältst eine Anzahl von Befehlen aus dem Vorrat, die der Summe der Führerschaft aller deiner Einheiten entspricht.

- Farbige Befehlssymbole** (▲, ◆, ■ und ◆) zeigt an, dass du einen zufälligen Befehl durch einen Würfelwurf erzeugst.
- Würfel** bedeutet, dass Sie eine zufällige Reihenfolge durch Würfeln erzeugen.
- Pool** erlaubt es dir, 1 Würfel aus dem Pool kostenlos neu zu werfen. Du kannst dies tun, bevor oder nachdem der gesamte Pool nach den Grundregeln gewürfelt wurde, wenn du dich dafür entscheidest.



- ▲ **Roter Befehl**



- ◆ **Blauer Befehl**



- ■ **Grüner Befehl**

Lila Befehle ◆ können während des Würfelwurfs nicht erzeugt werden.

Alle Würfelwürfe finden zur gleichen Zeit statt. Du kannst das gewürfelte Ergebnis auch nach Belieben wiederholen, verlierst dabei aber für jeden weiteren Neuwurf einen Würfel. Du kannst das gewürfelte Ergebnis nicht wiederholen, wenn dir nur noch ein Würfel zur Verfügung steht.



Die auf diese Weise gesammelten Befehle legst du hinter deinen Spielschirm.

Dein Gegner kann dich auffordern, die Zahl und Farbe der hinter deinem Spielschirm liegenden Befehle zu zeigen, aber nur vor Beginn der Phase der Befehlsverteilung.

BEFEHLSVERTEILUNG

Die Verteilung der Befehlstokens auf deine Einheiten ist geheim, deshalb legst du die Tokens mit der Rückseite nach oben auf das Sechseck mit der Einheit. Die Reihenfolge ihrer Aktivierung auf der Spielkarte hängt von der Farbe des Befehlstokens ab, das die Einheit erhält. Als erstes werden die Einheiten aktiviert, die die roten Befehle erhalten haben, danach die blauen und grünen.

Lila Befehlstokens bilden eine Ausnahme, denn damit kannst du eine Einheit so aktivieren, als hätte sie einen Befehl einer anderen Farbe.

Aktivierungsreihenfolge



Die Spieler haben eine unbegrenzte Anzahl von gelben Befehlen auf Lager, die nicht erzeugt werden müssen. Einheiten, die einen gelben Befehl erhalten haben, werden als letzte aktiviert und können keine Aktionen ausführen. Keine Einheit darf am Ende der Befehlsphase ohne Befehlstokens zurückgelassen werden. Sollte ein Spieler dennoch vergessen haben, ein Befehlstoken auf eine seiner Einheiten zu legen, erhält eine solche Einheit zu Beginn der Aktionsphase automatisch einen gelben Befehl.

Alle unbenutzten Befehle werden am Ende des Zuges abgeworfen.



Zu jeder Zeit während des Spiels kann der lila Befehl im Befehlspool durch einen Befehl einer beliebigen anderen Farbe ersetzt werden. Wird ein lila Befehl an eine Einheit verteilt, kann dieser durch einen Befehl einer beliebigen Farbe aus dem Vorrat der Spielkarte ersetzt werden. Der gewählte Befehl wird dem Vorrat entnommen.

BESTIMMEN EINES SPIELERS MIT INITIATIVE

Nachdem beide Spieler die Befehlsverteilung abgeschlossen haben, werden alle auf der Spielkarte platzierten Befehle offen aufgedeckt. Der Spieler, der insgesamt weniger rote und lila verteilte Befehle hat, erhält bis zur nächsten Befehlsphase ein Initiative-Token. Der Spieler mit Initiative wird Erster Spieler oder Initiativspieler genannt.

Wenn beide Spieler die gleiche Anzahl an roten und lila Befehlen auf der Spielkarte platziert haben, behält der Spieler, der in der vorherigen Befehlsphase die Initiative hatte, die Initiative.

Du kannst deine Initiative nicht nach Belieben auf deinen Gegner übertragen.

Der Initiativspieler beginnt als erster mit der Aktivierung seiner Einheiten, beginnend mit den roten Befehlen.



SPIELER A HAT DIE INITIATIVE.

Spieler A



Spieler B





Spieler B hat 1 roten Befehl erteilt.

Spieler B



Spieler A

Spieler A hat 1 roten und 1 lila Befehl erteilt.



Das Initiative-Token geht an Spieler B



AKTIONSPHASE

In dieser Phase finden die meisten Aktionen auf der Spielkarte statt. Die Spieler aktivieren abwechselnd ihre Einheiten entsprechend der erhaltenen Befehlsfarbe. Der Spieler mit der Initiative beginnt die Aktivierung zuerst.

Die Aktivierung der Einheiten erfolgt für beide Spieler in der folgenden Reihenfolge:

- Einheiten mit roten Befehlen
- Einheiten mit blauen Befehlen
- Einheiten mit grünen Befehlen
- Einheiten mit gelben Befehlen
- Einheiten mit lila Befehlen können jederzeit während des Zuges dieses Spielers auf dessen Wunsch hin aktiviert werden.

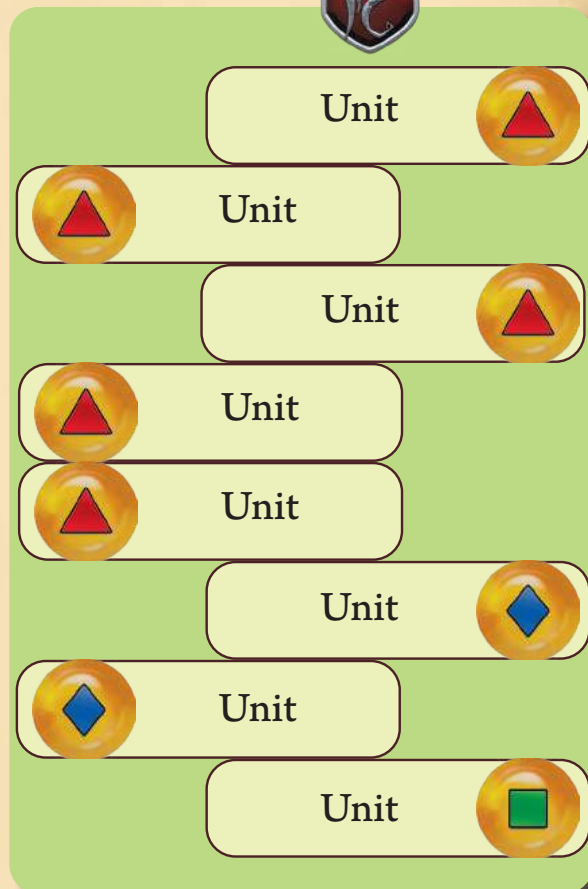
AKTIVIERUNGSREIHENFOLGE DER EINHEITEN (BEISPIEL)

Spieler B, der die Initiative hat, aktiviert als erster eine Einheit mit einem roten Befehl. Dann Spieler A. Wenn alle Einheiten mit dem roten Befehl aktiviert sind, aktiviert der Spieler mit der Initiative als erster die Einheit mit dem blauen Befehl. Wenn keine Einheiten mit dem blauen Befehl mehr übrig sind, aktiviert Spieler B als erster eine Einheit mit dem grünen Befehl.

Spieler A



Spieler B



SPIELKARTEN DES TAKTIKENSTAPELS

Vor jeder Aktivierung seiner Einheit muss der Spieler eine Karte von seinem Taktikenstapel ziehen und die darauf angegebene Taktik anwenden. Trifft der Effekt der Karte auch auf die aktivierte Einheit zu, so gilt er auch für die Einheit, die der Spieler nach dem Ausspielen der Karte aktiviert.

Nach dem Ausspielen des Effekts der Karte wird diese offen auf den Ablagestapel gelegt. Du kannst dir deinen Ablagestapel oder den deines Gegners jederzeit ansehen.

Wenn du eine Karte vom Taktikenstapel ziehen musst, aber keine Karten mehr im Stapel sind, musst du den Ablagestapel mischen und den Stapel neu bilden.

Befehl



Wird eine Taktikenkarte vom Taktikenstapel gespielt, wird ihr Effekt sofort angewendet. Danach wird die Karte auf den Ablagestapel gelegt.

Die durch die Taktikenkarten gewährten Fähigkeiten oder Boni/Strafpunkte gelten bis zum Ende der Aktivierung der Einheit, sofern auf der Karte nichts anderes angegeben ist.

Wenn du die auf der Karte angegebene Fähigkeit nicht spielen möchtest, kannst du stattdessen den Befehl der auf der Karte angegebenen Farbe nehmen.

Geländekarten

Geländekarten sind eine besondere Art von Taktikenkarten. Sie werden entsprechend den Grundregeln in den Taktikenstapel gelegt.

Beim Ausspielen einer Geländekarte aus dem Taktikenstapel kannst

du sofort die entsprechende einzigartige Geländeschablone auf der Spielkarte platzieren. Die Schablonen werden auf einem Sechseck platziert, das frei von Einheiten und anderen Geländen sowie von Eroberungspunkten ist, und zwar in einem Abstand von höchstens 2 Sechsecken zu einer deiner Einheiten.

Beim Ausspielen der einzigartigen Geländekarte kommt diese nicht auf den Ablagestapel, sondern bleibt offen in der Zone des Spielers liegen. Diese Karte wird nicht mehr zurück in den Taktikenstapel gemischt.

Wenn du aus irgendeinem Grund die Geländeschablone nicht auf der Spielkarte platzieren kannst oder einfach nicht willst, dann kommt diese Karte auf deinen Ablagestapel.

Fluchkarten

Fluchkarten sind eine besondere Art von Taktikenkarten.

Beim Ausspielen einer Fluchkarte aus deinem Taktikenstapel benutzt du ihre Fähigkeit nicht, sondern legst die Karte sofort auf den Ablagestapel deines Gegners. Dann wird der Ablagestapel des Gegners in seinen Stapel gemischt, und diese Karte wird nach den normalen Regeln gespielt, d. h. dein Gegner kann diese Karte nicht auf deinen Ablagestapel zurücklegen. Du kannst diese Karte auch nicht nach Belieben aus dem Ablagestapel deines Gegners entfernen.



Symbol der
Geländekarte



Symbol der
Fluchkarte



**Wenn der Wortlaut
der Karte den Regeln
widerspricht, hat der
Wortlaut der Karte Vorrang.**

AKTIVIERUNGSREIHEN- FOLGE DER EINHEITEN

Nach dem Ausspielen einer Taktikenkarte kannst du eine der verfügbaren Einheiten zum Aktivieren auswählen.

Der Spieler, der seine Einheit gerade aktiviert hat, wird als aktiver Spieler bezeichnet. In diesem Fall nimmt der Spieler das Befehlstone von der gewählten Einheit ab.

Der Spieler muss alle Aktionen seiner Einheit abschließen, bevor das Zugrecht an den Gegner übergeht.

Die Spieler aktivieren abwechselnd ihre Einheiten mit gleichfarbigen Befehlen.

Wenn einer der Spieler keine Einheiten mit der entsprechenden Befehlsfarbe mehr hat, kann der andere Spieler seine Einheiten weiter aktivieren, ohne den Status des aktiven Spielers an den zweiten Spieler abzugeben. Sobald alle Einheiten mit gleichfarbigen Befehlen aktiviert wurden, gehen die Spieler zur nächsten Farbe über, und zwar in der folgenden Reihenfolge: alle roten, blauen, grünen und gelben Befehle. Dies wird so lange fortgesetzt, bis keine Einheiten mit Befehlstones mehr auf der Spielkarte übrig sind.



Spieler A



Spieler B

Verfügbare Aktionen für die Einheit

Die Aktivierung jeder Einheit mit einem Befehlstoken muss in der Aktionsphase erfolgen. Nach der Aktivierung einer Einheit wird das Befehlstoken sofort abgeworfen.

Aktionen, die die Einheit während ihrer Aktivierung ausführen kann:

- Bewegung und/oder Nahkampf (nur in dieser Reihenfolge);
- Laufen;
- Fernkampfangriff;
- Verteidigung erklären;
- Ausruhen

Einheiten mit gelben Befehlen können keine Aktionen ausführen, einschließlich der Aktivierung ihrer Aufschlagfähigkeiten, mit Ausnahme der Ruhe während ihrer Aktivierung.

FÄHIGKEITEN DER EINHEIT

Wenn eine Einheit über Fähigkeiten verfügt, die keinen Befehlsaufschlag erfordern, sind diese Fähigkeiten immer aktiv.

Wenn du die Fähigkeiten einer Einheit mit einem auf ihrer Karte angegebenen Aufschlag aktivieren möchtest, musst du dies zu Beginn der Aktivierung der Einheit tun und die angegebene Anzahl von Befehlen aus deinem Befehlspool bezahlen. Fähigkeiten mit einem Aufschlag sind nur bis zum Ende der Aktivierung der Einheit aktiv.



Wenn dein Befehlspool einen lila Befehl enthält, kann dieser für einen Aufschlag wie ein Befehl einer beliebigen anderen Farbe verwendet werden.

AUFSCHLAGFÄHIGKEITEN

Wenn deine Einheit zum Zeitpunkt der Aktivierung mit einem anderen Befehl als Gelb aktiviert wird, kannst du die aktivierte Fähigkeit dieser Einheit nutzen. Dazu musst du die auf der Karte angegebene Anzahl von Befehlen aus deinem Befehlspool bezahlen. Die Aktivierung der Fähigkeit ist jedoch nicht möglich, wenn du nicht genügend Befehle hast, um dafür zu bezahlen. Aufschlagfähigkeiten halten nur bis zum Ende der Aktivierung deiner Einheit an.

Die Fähigkeiten der Einheit, die keine zusätzliche Zahlung in Befehlen erfordern, gelten als permanent aktiv.

Die Verwendung einer aktivierten Fähigkeit ist nicht möglich, während eine andere Einheit aktiviert wird oder wenn deine Einheit angegriffen wird.

Permanent aktive Fähigkeiten.



Aktiviert Fähigkeiten

AUSDAUER UND MÜDIGKEIT

Fast alle Einheiten in Fantasy Commander verfügen über Ausdauer. Dieser Parameter gibt an, wie viele Müdigkeitstokens die Einheit ansammeln kann. Die meisten Einheiten haben einen Ausdauerwert von 2. Das bedeutet, dass eine solche Einheit maximal zwei Müdigkeitstokens haben kann.

Der Einsatz von Ausdauer ermöglicht es deinen Einheiten, im entscheidenden Moment des Kampfes einen entscheidenden Vorstoß zu machen. Vergiss aber nicht, dass der zu häufige Einsatz der Ausdauer deiner Einheiten sie schnell entkräftet und zur Niederlage führen kann.

Ein kluger Befehlshaber weiß genau, wann ein kritischer Moment in einer Schlacht eintritt, in dem es notwendig ist, alle Kräfte auf das Ziel zu richten.

Ein kluger Befehlshaber weiß genau, wann ein kritischer Moment in einer Schlacht eintritt, in dem es notwendig ist, alle Kräfte auf das Ziel zu richten.

Außerdem ist die Verteilung eines Müdigkeitstokens an eine Einheit möglich, während sie angegriffen wird, jedoch nicht mehr als einmal während eines Angriffs.

Eine Einheit kann ein Müdigkeitstoken erhalten, um:

- 1 Würfel zum Angriffswurf (Nahkampf oder Fernkampf) hinzuzufügen;
- nach dem Laufen einen Nahkampfangriff durchzuführen;
- das Schwierige Gelände durch Laufen zu betreten;
- 1 Würfel zum Verteidigungswurf hinzuzufügen;
- den Schaden um 1 zu reduzieren.

Eine Einheit, die so viele Müdigkeitstokens hat, wie sie Ausdauer besitzt, wird als erschöpft bezeichnet. Die Verteilung von neuen Müdigkeitstokens an eine solche Einheit ist erst möglich, wenn sie sich ausruht.

Wenn die Spielregeln eine erschöpfte Einheit dazu verpflichten, ein Müdigkeitstoken zu erhalten, muss die Einheit stattdessen eine Miniatur verlieren oder eine Verwundung erleiden. Dies gilt auch für Einheiten, die keinen Ausdauerparameter haben.

Bestimmte Gelände- oder Karteneffekte können dazu führen, dass eine Einheit ein Müdigkeitstoken erhält. Diese Einheit kann noch im selben Zug ein Müdigkeitstoken erhalten, um einen Vorteil zu erlangen, wenn ihre Ausdauer dies zulässt.

AUSRUHEN

Um alle angesammelten Müdigkeitstokens zu entfernen, muss die Einheit die Aktion Ausruhen durchführen.

Um sich auszuruhen, muss die Einheit ihre Aktivierung ausgeben und darf keine anderen Aktionen durchführen.

Eine solche Einheit darf sich nicht auf einem an den Gegner angrenzenden Sechseck befinden.

Deine Einheiten können sich auch dann ausruhen, wenn sie einen gelben Befehl haben.

Müdigkeitstokens werden entfernt, wenn die Einheit an der Reihe ist, zu aktivieren. Eine Einheit, die keine Ausdauer- oder Befehlstokens hat, kann kein Ausruhen erklären.



BEWEGUNG DER EINHEIT

Die aktivierte Einheit kann sich in jede beliebige Richtung bewegen, und zwar um die Anzahl von Sechsecken, die ihrem Bewegungswert entspricht (die erste Zahl, z. B. – 2 im Bereich 2-4).

Während der Bewegung kann eine Einheit keine anderen Einheiten oder unwegsames Gelände, einschließlich Flüsse, durchqueren. Sobald sie die Bewegung beendet hat, kann eine Einheit einen Nahkampfangriff erklären. Eine Einheit kann keine Bewegung erklären, nachdem sie einen Angriff durchgeführt hat.

LAUFEN

Da die Einheiten unter Umständen schnell große Entfernungen auf der

Spielkarte zurücklegen müssen, kannst du zu diesem Zweck „Laufen“ verwenden. Während des Laufens bewegt sich die Einheit gemäß den allgemeinen Bewegungsregeln in einer Entfernung, die der maximalen Geschwindigkeit der Einheit entspricht (die zweite Zahl, z. B. – 4 im Bereich 2-4). In diesem Fall kann die Einheit keinen Nahkampf erklären, es sei denn, sie erhält ein Müdigkeitstoken, um einen Gegner während der Bewegung anzugreifen (siehe Ausdauer und Müdigkeit).



VERTEIDIGUNG ERKLÄREN

Während der Aktivierung kann die Einheit Verteidigung erklären. Bis zum Ende der Aktionsphase erhält sie ein Verteidigungstoken, das es ihr erlaubt, bei Angriffen Verteidigungswürfel zu werfen. (Siehe Nah- und Fernkampfangriffe). Das Erklären von Verteidigung verbraucht die gesamte Aktivierung der Einheit.



Die Einheit kann keine Verteidigung erklären, wenn sie sich während ihrer Aktivierung bewegt, einen Angriff durchgeführt oder sich ausgeruht hat. Sie kann aber die Aufschlagfähigkeit aktivieren.

Wenn die Einheit mit einem Befehl angegriffen wird, kann sie den Befehl sofort verlieren und die Verteidigung erklären. Diese Einheit wird in der laufenden Runde nicht mehr aktiviert.

GELÄNDEARTEN

In Fantasy Commander gibt es Basis- und Fraktionsgeländearten.

Basisgelände werden vor Spielbeginn entsprechend den Szenariobedingungen auf der Spielkarte platziert.

Fraktionsgelände wiederum werden nach dem Ausspielen der entsprechenden Geländekarte aus dem Taktikenstapel des Spielers platziert. Fraktionsgelände haben nur Einfluss auf die Einheiten der gleichen Fraktion.

Das Gelände gilt als unter der Kontrolle des Spielers, wenn seine Einheit sein Sechseck besetzt.

Schwieriges Gelände.

Wenn eine Einheit ein Sechseck mit Schwierigem Gelände von einer anderen Geländeart aus betritt, muss sie ihren Zug sofort beenden. Wenn eine Einheit ohne Flugfähigkeit die Laufregel benutzt, kann sie Schwieriges Gelände mit Ausdauer betreten. Einheiten mit der Flugfähigkeit können Sechsecke mit Schwierigem Gelände frei überqueren, aber wenn sie ihre Bewegung in einem solchen Sechseck beenden, brechen sie ihre Aktivierung sofort ab.

Unwegsames Gelände

Einheiten können kein Unwegsames Gelände durchqueren oder ihre Bewegung dort beenden.

Blockiert die Sichtlinie

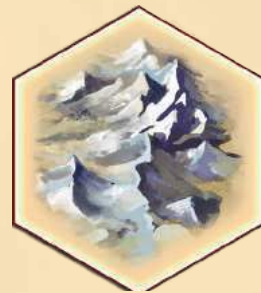
Wenn das Gelände die Sichtlinie blockiert, bedeutet dies, dass eine Sichtlinie (Line of Sight, LoS) nicht durch das Gelände gezogen werden kann.

Aura

Der Effekt wirkt sich auf die Einheit aus, die sich innerhalb des Radius X um das Sechseck befindet.

Felsen

Unpassierbar.
Blockiert die Sichtlinie.



Wald

Blockiert die Sichtlinie.
Schwieriges Gelände.
Einheiten im Wald ignorieren 1  im Wurf des Gegners.



Hügel

Blockiert die Sichtlinie.
Schwieriges Gelände.
Einheiten auf dem Hügel erhalten +1 Nahkampfangriffswürfel und können eine Sichtlinie durch verbündete Einheiten ziehen.



Fluss

Unpassierbar.



Furt

Schwieriges Gelände.
Ermöglicht das Überqueren des Flusses.



Brücke

Ermöglicht das Überqueren des Flusses.



Stadt

Schwieriges Gelände.
Blockiert die Sichtlinie.
Einheiten in der Stadt ignorieren einen Schaden von jeder Art von Angriff. Beim Ausruhen stellen Einheiten zusätzlich 1 Miniatur oder 1 Verwundung wieder her.



Wenn die Einheit zu Beginn der Aktivierung von mehreren Effekten betroffen ist, entscheidet der Spieler, der sie aktiviert, in welcher Reihenfolge sie ausgelöst werden. Zum Beispiel können Legionäre zu Beginn der Aktivierung:

- ein Müdigkeitstoken verlieren, indem sie eine aktivierte Fähigkeit einsetzen;
- ein Müdigkeitstoken von den Verfluchten Ländern erhalten;
- ein Müdigkeitstoken vom Gelände des Altars der Heilung verlieren.

Der Spieler wählt aus, in welcher Reihenfolge er diese Effekte aktiviert, um den Schaden zu minimieren.



ANGRIFFE

NAHKAMPF

Deine Einheit kann in einen Nahkampf verwickelt werden, wenn sie zu Beginn ihres Zuges in Kontakt mit einer gegnerischen Einheit ist oder am Ende ihrer Bewegung in Kontakt kommt. In diesem Fall ist der aktive Spieler der Angreifer und der Spieler, dessen Einheit angegriffen wird, der Verteidiger.

Während eines Angriffs würfelt der Angreifer als erster und würfelt alle Angriffswürfel neu. Dann der Verteidiger.

Nahkampf-Reihenfolge

- Der angreifende Spieler bestimmt die Anzahl der Angriffswürfel.

Die Anzahl der Angriffswürfel entspricht dem Grundangriffsparameter der Einheit, kann aber durch Taktikenkarten, Gelände, aktivierte Fähigkeiten der Einheit usw. verändert werden.

Wenn die Einheit angegriffen wird, kann sie sofort eine Verteidigung erklären, wenn sie den Befehl einer beliebigen Farbe hat, einschließlich Gelb. Wenn die Einheit keine Verteidigung erklärt hat, würfelt sie nicht gegen den Angriff des Gegners.

Du kannst den Angriff oder die Verteidigung deiner Einheit um einen Würfel verstärken, indem du vor dem Nahkampf ein Müdigkeitstoken auf diese Einheit legst. Siehe Ausdauer und Müdigkeit.

- Der verteidigende Spieler bestimmt die Anzahl der Verteidigungswürfel. Die Geländefähigkeiten und die passiven Fähigkeiten der Einheit werden auch auf die Grundverteidigung der Einheit angewendet.

- Der angreifende Spieler wirft seinen Würfel, um das Ergebnis des Angriffs zu bestimmen.

Folgende Ergebnisse können im Nahkampf für den Angreifer gewürfelt werden:

 - die verteidigende Einheit gerät in Panik (siehe Panik) und zieht sich auf die Entfernung von 1 Sechseck zurück.

 - fügt 1 Schaden zu, wenn die Einheit nicht Schwach ist.

 - fügt 1 Schaden zu.

 - fügt 1 Schaden zu, wenn die angreifende Einheit Unterstützung hat (siehe Unterstützung).

 - blockt einen Treffer der Einheit

(, , oder ).



- Der verteidigende Spieler wirft seinen Verteidigungswürfel.

Folgende Ergebnisse können im Nahkampf für den Verteidiger gewürfelt werden:

 - die verteidigende Einheit gerät in Panik (siehe Panik) und zieht sich auf die Entfernung von 1 Sechseck zurück.

 - fügt 1 Schaden zu, wenn die Einheit nicht Schwach ist.

 - fügt 1 Schaden zu.

 /  - blockt einen Treffer der Einheit

(, ,  oder ).

 - blockt einen Treffer der Einheit, wenn die verteidigende Einheit Unterstützung hat (siehe Unterstützung).

Der verteidigende Spieler muss zuerst die ,  und  blocken. Die gewürfelten  werden zuletzt geblockt.

Für je zwei verbündete Einheiten, die mit der Einheit in Kontakt sind, kann sie 1  ignorieren – dies wird als - **Formation** bezeichnet.

Verlustberechnung

Wenn es ungeblockten Schaden gibt, erleidet die Einheit Verluste. Für jeden gewürfelten  und  verliert die Einheit 1 Miniatur oder 1 Lebenspunkt.

Für jeden ungeblockten  gerät die Einheit in Panik und muss sich zurückziehen (siehe Panik).

Wenn die letzte Miniatur der Einheit entfernt wird oder keine Lebenspunkte mehr vorhanden sind, gilt eine solche Einheit als zerstört.

Wenn die verteidigende Einheit den Angreifer in Panik versetzt, kann der Angreifer nicht nachsetzen oder den Vormarsch erklären. Gleichzeitig kann der Verteidiger aus keinem Grund vormarschieren oder verfolgen.

ANGRIFFE

Untote Kavallerie erklärt einen Angriff. Die Legionäre haben ein Verteidigungstoken. Die Tote Kavallerie wirft 3 Würfel entsprechend ihrem Angriffswert. Die Legionäre werfen 2 Würfel entsprechend ihrem Verteidigungswert. Die Tote Kavallerie hat Unterstützung durch eine verbündete Einheit. Der Wer  ist also ein Angriffserfolg. Sie haben also drei Angriffserfolge. Die Legionäre würfeln  und 1 .

 fügt der Toten Kavallerie 1 Schaden zu. Und das  blockt 1 Schaden. Die Legionäre fügen also 1 Schaden zu und erleiden 2 Schaden.



In diesem Fall hat die Untote Kavallerie keine Angriffsunterstützung.

Sie hat also nur 2 erfolgreiche Angriffswürfel.

Die Legionäre blocken 1 Schaden und versetzen die Tote Kavallerie in Panik. Sie werden gezwungen, sich nach dem Kampf um 1 zurückzuziehen.



Panik

Eine Einheit wird als in Panik befindlich betrachtet, wenn nach einem Angriffswurf ungeblockte  übrig sind. Die in Panik geratene Einheit muss sich in einer geraden Linie zurückziehen, und zwar genau in die dem Angreifer entgegengesetzte Richtung.

Ist es bei einem Fernkampfangriff nicht möglich, eine Richtung zu wählen, zieht sich die in Panik geratene Einheit so zurück, dass der Abstand zwischen ihr und dem Angreifer vergrößert wird. Der Spieler, dessen Einheit in Panik gerät, wählt die Bewegungsrouten seiner Einheit aus.



Die in Panik geratene Einheit muss sich eine Anzahl von Sechsecken zurückziehen, die der Anzahl der ungeblockten entspricht. . Ist dies nicht möglich, z. B. weil der Rückzug durch ein unpassierbares Hindernis blockiert ist oder die Einheit Schwieriges Gelände betritt, erleidet die in Panik geratene Einheit 1 Schaden für jedes nicht passierte Sechseck.

Die in Panik geratene Einheit verliert ein Befehlstoken, falls sie eines hat, und kann in dieser Runde nicht aktiviert werden.

Ein Beispiel für einen Nahkampf, bei dem die Einheit für zwei , in Panik gerät, sich zurückzieht, Schaden erleidet und den Befehl verliert.



Vormarsch

Wenn die angegriffene Einheit im Nahkampf eine gegnerische Einheit zerstört, in Panik versetzt oder durch eine Fähigkeit wie Ansturm zur Bewegung gezwungen hat, kann diese angreifende Einheit das frei gewordene Sechseck besetzen, egal ob es ein freies Sechseck oder Gelände ist. Diese Aktion kann auch dann durchgeführt werden, wenn sich die Einheit vor dem Angriff mit voller Geschwindigkeit bewegt hat.

Wenn die angreifende Einheit in Panik geraten ist, kann sie nicht vormarschieren.

Nahkampf-Unterstützung

Wenn deine Einheit eine gegnerische Einheit im Nahkampf angreift, die sich in Kontakt mit deiner anderen Einheit befindet, hast du Angriffsunterstützung. In diesem Fall gelten alle gewürfelten  zusätzlich als erfolgreiche Würfe für den Angreifer.

Wenn deine Einheit sich im Nahkampf gegen einen Gegner verteidigt, der sich in Kontakt mit deiner anderen Einheit befindet, hast du Verteidigungsunterstützung. In diesem Fall gelten alle gewürfelten  zusätzlich als erfolgreiche Verteidigungswürfe.



Formation

Steht die verteidigende Einheit in Kontakt mit zwei oder mehr verbündeten Einheiten, ignoriert sie ein  für je zwei verbündete Einheiten.

Schwache Einheit

Eine Einheit gilt als schwach, wenn ihre Größe 1 Miniatur beträgt. In diesem Fall werden nur  und  als erfolgreiche Treffer gewertet.

Die schwache Einheit kann immer noch Unterstützung haben und leisten.

Helden und kolossale Einheiten können nicht schwach sein. Sie erzielen immer einen Treffer, wenn sie ,  und  würfeln, und zwar unabhängig von den Lebenspunkten der Einheit.



FERNKAMPFANGRIFF

Wenn die Einheit einen Fernkampfangriff hat, kann sie ihn während ihrer Aktivierung ausführen. Die Einheit kann keinen Fernkampfangriff erklären, wenn sie in Kontakt mit der gegnerischen Einheit ist, wenn sie sich in der aktuellen Aktivierung bereits bewegt hat oder wenn sie keine Sichtlinie zum Ziel ziehen kann.

Bevor ein Fernkampfangriff durchgeführt wird, muss der Spieler die Sichtlinie (LoS) überprüfen. Die Sichtlinie ist eine gerade Linie, die die geometrischen Mittelpunkte zweier Sechseck, das Sechseck, das die angreifende Einheit besetzt, mit dem Mittelpunkt des Sechsecks des Ziels verbindet. Die Erklärung eines Fernkampfangriffs ist möglich, wenn die Sichtlinie keine Sechsecke kreuzt, die von anderen Einheiten oder Schwierigem Gelände besetzt sind.

Verläuft die Sichtlinie entlang des besetzten Sechsecks, ist das Schießen möglich.

Verläuft die Sichtlinie zwischen besetzten Sechsecken, dann ist das Schießen nicht möglich.

ARTEN VON FERNKAMPFANGRIFFEN:

Schießen

Der Schuss wird in der Entfernung der auf der Einheitenkarte angegebenen Schussentfernung ausgeführt. Die Schussentfernung wird durch zwei Zahlen angegeben. Die erste Zahl gibt die Grundschussentfernung an, die ohne Abzüge ausgeführt werden kann.



Wenn eine Einheit einen Fernkampfangriff durchführt, kann sie keine Unterstützung in Angriff und Verteidigung erhalten.

Shooting (2-4) ➔
Master of Shooting 2.



Die zweite Zahl gibt die maximale Entfernung an, über die die Einheit einen Fernkampfangriff ausführen kann. Die Effektivität eines solchen Schusses sinkt und die Einheit fügt dem  keinen Schaden zu.

Nach der Überprüfung der Sichtlinie wird der Fernkampfangriff nach den Grundregeln für Nahkampfangriffe durchgeführt. Allerdings bestimmt der angreifende Spieler die Anzahl seiner Würfel für den Fernkampfangriff anhand des Fernkampfangriffswertes seiner Einheit.

Reihenfolge des Fernkampfangriffs

- Der angreifende Spieler prüft, ob ein Fernkampfangriff möglich ist. Dazu zieht er die Sichtlinie zur Zieleinheit und misst die Schussentfernung.

- Der angreifende Spieler bestimmt die Anzahl seiner Würfel für einen Fernkampfangriff, indem er den Schießparameter der Einheit verwendet und alle notwendigen Modifikatoren anwendet.

Du kannst den Angriff oder die Verteidigung deiner Einheit um einen Würfel erhöhen, indem du vor dem Schießen ein Müdigkeitstoken auf diese Einheit legst. Siehe Ausdauer und Müdigkeit.



Wenn die Einheit angegriffen wird, kann sie sofort eine Verteidigung erklären, wenn sie den Befehl einer beliebigen Farbe hat, einschließlich Gelb. Wenn die Einheit keine Verteidigung erklärt hat, würfelt sie nicht gegen den Angriff des Gegners. Bitte beachte, dass die Einheit, die Verteidigung erklärt hat, dem Angreifer keinen Schaden durch Schießen zufügen kann.



- Der verteidigende Spieler bestimmt die Anzahl der Verteidigungswürfel, wenn er Verteidigung erklärt hat.

- Der angreifende Spieler wirft seinen Würfel, um das Ergebnis des Angriffs zu bestimmen.

Die folgenden Ergebnisse gelten als erfolgreiche Treffer für den Angreifer:

-  - versetzt die Einheit in Panik;
-  - fügt 1 Schaden zu, wenn die Einheit nicht Schwach ist;
-  - deals 1 damage;
-  - fügt beim Schießen in einer Grundschiessweite 1 Schaden zu;
- Der verteidigende Spieler wirft beim Erklären von Verteidigung seine Verteidigungswürfel:
-  /  - blockt einen Treffer

der Einheit. Der verteidigende Spieler muss zuerst die ,  und  blocken. Die gewürfelten  werden zuletzt geblockt.

Für je zwei verbündete Einheiten, die mit der verteidigenden Einheit in Kontakt sind, darf diese 1  ignorieren.

- Verlustberechnung

Gibt es nach dem Verteidigungswurf noch ungeblockte Angriffswürfel, erleidet der Verteidiger Verluste. Für jeden gewürfelten   (beim Schießen in einer Grundschiessweite) und  (wenn der Angreifer nicht schwach ist) verliert der Verteidiger 1 Miniatur oder 1 Lebenspunkt.

Für jeden ungeblockten  gerät die verteidigende Einheit in Panik und muss sich zurückziehen (siehe Panik)

Wenn durch die Verluste die letzte Miniatur der Einheit entfernt wird oder keine Lebenspunkte mehr vorhanden sind, gilt eine solche Einheit als zerstört.

Magisches Schießen

Beim Magischen Schießen erfolgt die Berechnung wie beim regulären Schießen, außer dass sich die gegnerische Einheit nicht gegen diesen Angriff verteidigen kann.

Daher würfelt der angreifende Spieler beim Magischen Schießen, und der gesamte Schaden wird sofort zugefügt.

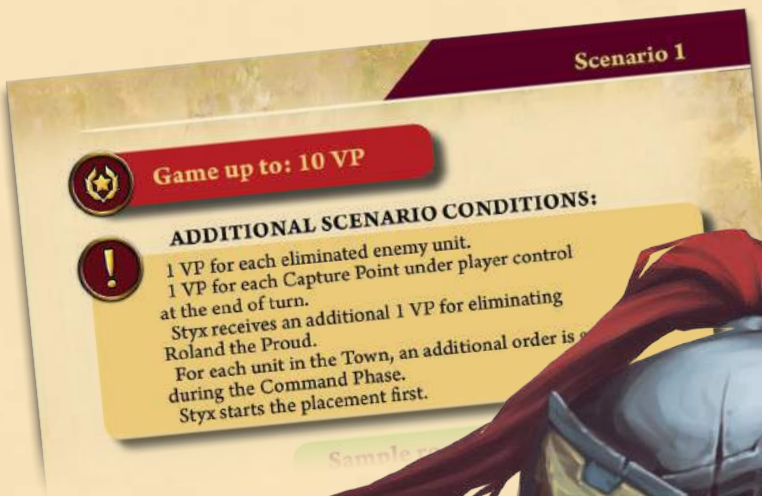
ENDE DER ZUGPHASE

Am Ende der Zugphase laufen alle temporären Effekte aus und du entfernst die entsprechenden Tokens von der Spielkarte. Außerdem wirfst du alle verbleibenden und nicht verwendeten Befehlstokens aus deiner Hand ab.

Einige der in Szenario angegebenen Bedingungen erfordern am Ende des Zuges eine Überprüfung. Wenn die Bedingung in Szenario erfüllt ist, erhält der Spieler, der sie erfüllt hat, so viele Siegespunkte wie angegeben.

SIEGESBEDINGUNGEN

Das Spiel ist beendet, wenn einer der Spieler die erforderliche Anzahl an Siegespunkten erreicht hat, während der Gegner weniger Siegespunkte hat. Solange die Spieler die gleiche Anzahl an Siegespunkten haben, geht das Spiel weiter.



GLOSSAR

FÄHIGKEITEN

Rüstung [Armour] - die Einheit ignoriert ein  auf dem Würfelwurf des Gegners im Nahkampf.

Aura X: [text] - [text] wird in einer Entfernung von X Sechsecken von der Quelle der Aura angewendet.

Mutig [Brave] - die Einheit ignoriert einen  gegnerischen Würfel.

Angriff X [Charge X] - greift die Einheit nach der Bewegung im Nahkampf an, hat sie X zusätzliche Würfel für diesen Angriff, einmal pro Aktivierung. Der Angriff kann nicht ausgeführt werden, wenn die Einheit den Gegner angreift, neben dem sie sich zu bewegen begann.

Gegenschlag [Counterblow] - wird die Einheit angegriffen, kann sie einen Verteidigungswürfel werfen, auch wenn sie keine Verteidigung erklärt hat

Verteidiger [Defender] - kündigt eine gegnerische Einheit einen Nahkampfangriff auf deine Einheit an, die sich neben der Einheit mit dieser Fähigkeit befindet, kannst du den Angriff auf diese Einheit umlenken.

Schwieriges Gelände [Difficult Terrain] - betritt eine Einheit ein Sechseck mit Schwierigem Gelände von einer anderen Geländeart aus, muss sie ihre Aktivierung sofort beenden. Wenn eine Einheit ohne Flugfähigkeit die Laufregel benutzt, kann sie das Schwierige Gelände mit Ausdauer betreten.

Dominanz [Dominance] - wenn die Einheit angreift, wird der gewürfelte  immer als erfolgreich angesehen.

Flug [Flight] - die Bewegung der Einheit erfolgt ohne Rücksicht auf Hindernisse.

Und sie kann in Schwieriges Gelände laufen, ohne ein Müdigkeitstoken zu erhalten. Wenn eine Einheit mit Flucht ihre Bewegung auf einem bestimmten Gelände anhält, kann sie dessen Eigenschaften nutzen. Diese Einheit kann ihre Bewegung nicht auf Sechsecken anderer Einheiten und unwegsamem Gelände stoppen.

Geschmiedet [Forged] - wird die Einheit angegriffen, ignoriert sie alle  beim Würfelwurf des Gegners. Die Fähigkeiten Vampirismus und Marodeur wirken sich nicht auf diese Einheit aus.

Tapferkeit [Fortitude] - die Einheit kann nicht Schwach sein.

Marodeur [Marauder] - wenn die Einheit Schaden zufügt, verliert sie ein Müdigkeitstoken, einmal pro Angriff.

Meister des Angriffs X [Master of Attack X] - greift die Einheit im Nahkampf an, kann sie X Würfel nach Wahl des Spielers neu werfen.

Meister der Verteidigung X [Master of Defense X] - verteidigt sich die Einheit gegen Nah- oder Fernkampfangriffe, kann sie X Würfel nach Wahl des Spielers neu werfen.

Meister des Schießens X [Master of Shooting X] - führt die Einheit einen Fernkampfangriff aus, kann sie X Würfel nach Wahl des Spielers neu werfen.

Mehrfachangriff [Multiple Attack] - führt die Einheit einen Mehrfachangriff durch, greift sie reihum gegen jede gegnerische Einheit in Kontakt an. Sie kann das Müdigkeitstoken und +1  bis zum Ende des Zuges erhalten. Die Angriffsreihenfolge der gegnerischen Einheiten liegt im Ermessen des Spielers. Der Vormarsch ist während und nach einem Mehrfachangriff nicht möglich. Gerät die angreifende Einheit in Panik, wird der Mehrfachangriff abgebrochen. Ein Mehrfachangriff zählt als ein Angriff für alle Effekte, wie Marodeur und Vampirismus.

Nekromantie [Necromancy] - wenn die Einheit eine gegnerische Einheit zerstört, kannst du eine von dir kontrollierte Zombiekrieger-Einheit in ihr Sechseck beschwören.

Verfolgung X [Persecution X] - nachdem die Einheit den Vormarsch durchgeführt hat (siehe Vormarsch auf Seite 26), kann sie einen weiteren Nahkampfangriff erklären. Nach dem Vormarsch kann sich die Einheit weitere X Sechsecke bewegen. Während die Einheit die Verfolgung einsetzt, kann sie nicht in dasselbe Sechseck zurückkehren, von dem aus sie den ersten Angriff erklärt hat, und sie kann sich nicht in ein Sechseck bewegen, von dem aus sie keinen Nahkampf erklären kann, und sie kann die Verfolgung nicht durchführen, während sie sich über das Schwierige Gelände bewegt. Die Einheit kann einmal pro Zug eine Verfolgung durchführen.

Schnellschütze [Quick Shooter] - die Einheit kann einen Fernkampfangriff erklären, nachdem sie sich bewegt hat, aber nicht nachdem sie gelaufen ist.

Ranger - die Einheit ignoriert die Fähigkeit «Schwieriges Gelände». Wenn diese Einheit angreift, erhält die gegnerische Einheit, die sich auf einem bestimmten Gelände befindet, keine Boni von ihr.

Regeneration - zu Beginn der Aktivierung der Einheit stellt sie 1 Miniatur wieder her oder heilt 1 Verwundung.

Regroup [Umgruppieren] - wird die Einheit angegriffen, kann sie einen Schadenspunkt durch Panik ersetzen (siehe Seite 25). Nur wenn sie sich zurückziehen kann.

Wiederauferstehen [Resurgent] -  fügt dieser Einheit Schaden anstelle von Panik zu. Die Formation funktioniert wie üblich. Die Fähigkeiten Vampirismus und Marodeur wirken sich nicht auf diese Einheit aus.

Ansturm [Rush] - wird während des Angriffs mindestens 1  gewürfelt, wird das Ziel um 1 Sechseck in die Richtung des Angriffs bewegt; kann sich das Ziel nicht bewegen, erleidet es stattdessen 1 Verwundung. Gerät die Einheit in Panik, wird stattdessen ihre Rückzugsentfernung um 1 erhöht. Gerät die Einheit in Panik, wird stattdessen ihre Rückzugsentfernung um 1 erhöht.

Überlebensfähig [Survivable] - wird die Einheit angegriffen, kann sie nicht mehr als zwei Modelle verlieren oder mehr als zwei Verwundungen in einem Angriff erleiden.

Furchterregend [Terrifying] - greift die Einheit im Nahkampf an, erhält sie 1 zusätzliches  Ergebnis zu ihrem Wurf.

Vampirismus [Vampirism] - fügt die Einheit Schaden zu, stellt sie 1 Miniatur wieder her oder heilt 1 Verwundung, einmal pro Schlacht. Die Funktion wird ausgelöst, nachdem Schaden zugefügt wurde, aber bevor festgestellt wird, welcher Trupp gestorben ist und welcher in Panik geraten ist. Der Vampirismus stellt 1 Miniatur wieder her, auch wenn nach dem Zählen der Verluste keine Miniaturen mehr in der Einheit vorhanden sind. Schaden, den die gegnerische Einheit während der Panik erleidet, zählt nicht als erlittener Schaden.

Szenario 1: ERSTE SCHLACHT



Der dritte Tag des Monats Emrys, 36 Jahre nach dem Kataklysmus.

Das Reich des Eisernen Nestes entsendet militärische Einheiten unter der Führung von Marschall Roland dem Stolzen, um die Ordnung in den Grenzgebieten zum Styx wiederherzustellen. Die Truppen wurden entsandt, nachdem fast wöchentlich Berichte über das Auftauchen untoter Banden in der Nähe der Grenzstädte auftauchten. Es musste dringend etwas unternommen werden, und so beschloss der Militärрат unter der Leitung von Kaiser Demian, eine Elitelegion zu entsenden. Die Anwesenheit von Marschall Roland dem Stolzen sollte zeigen, wie wichtig dieser Krieg für das Reich war.

Der Zweck der Operation war einfach und klar definiert: die Lage im vorgesehenen Gebiet zu erkunden, so viele Informationen wie möglich über die Kampfaktiken der Untoten zu erhalten und, wenn möglich, so viele feindliche untote Kräfte wie möglich zu vernichten.

Am Abend vor der Schlacht beauftragte Roland seinen jungen, aber vielversprechenden Knappen Pavel Starkov, zusammen mit einer kleinen Truppe von Legionären die strategisch wichtige Brücke über den Fluss zu bewachen, und er selbst arbeitete die ganze Nacht über im Kreis erfahrener Veteranen einen Feldzugsplan aus. Als sich die Armee des Reiches am Morgen dem Fluss näherte, der das Wasser problemlos an zwei kleinen Städten – Ginnoh und Keran – vorbeiführte, hatten die ersten Zombies und untoten Reiter bereits begonnen, sich im Wald vor den Städten aufzustellen.

An der Spitze der untoten Armee ritt Imelstar der Seelenfresser auf einem verwesenden Hengst.

Die erste Schlacht des Reiches des Eisernen Nestes mit Styx begann ...



Spiel bis zu: 10 VP



ZUSÄTZLICHE SZENARIOBEDINGUNGEN:

1 Siegespunkt für jede eliminierte feindliche Einheit.
 1 Siegespunkt für jeden Eroberungspunkt, den der Spieler am Ende des Zuges kontrolliert.
 Styx erhält zusätzlich 1 Siegespunkt für die Beseitigung von Roland dem Stolz.
 Für jede Einheit in der Stadt wird ein zusätzlicher Befehl während der Befehlsphase generiert.
 Styx beginnt die Platzierung zuerst.

Beispiele für Aufstellungen:



EMPIRE: 193

69 Legionnaires x3
 54 Imperial Shooters x2
 40 Equestrian knights 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



Prayer Before Fight

Reconnaissance Raid

Breakthrough

Powerful Strikes

Flanking Maneuver

Deafening volley

Counterblow

Terrifying Attack

Unstoppable Undead

Abyss Scream

On the Wings of Death

Crushing Blow

Regeneration

Frightening Shadows

Claws of Darkness

Claws of Darkness

Szenario 2: MEHRKÖPFIGES GRAUEN



Der elfte Tag des Monats Emrys, 36 Jahre nach dem Kataklysmus.

Ein Späherpaar kroch durch das feuchte Unterholz. Trotz der Nacht, des Regens, des Schlamms, der ins Gesicht kletternden Äste und der in den Stiefeln kitzelnden Feuchtigkeit. Der Auftrag von Roland dem Stolzen war klar: die Lage südlich der Stadt auskundschaften, die Zahl der Soldaten in den Reihen des Feindes herausfinden und gleichzeitig herausfinden, ob der Dämon Imelstar eine Gemeinheit plante.

Der Kopf dieser Gemeinheit tauchte hinter dem nächsten Hügel auf. Dann der zweite. Der dritte. Die dämonische Hydra schnarchte friedlich im Regen, und der Ausdruck auf ihren Gesichtern deutete darauf hin, dass das Ungeheuer von einem Abendessen mit kaiserlichen Legionären träumte. Die Späher erstarrten. Einer von ihnen gestikulierte, dass er zu Roland zurückkehren und über die Hydra berichten würde, aber der andere musste weiterziehen, um mehr Informationen zu erhalten.

Roland war sichtlich verstimmt über die Nachricht. Es ist eine Sache, gegen gewöhnliche Untote zu kämpfen, selbst wenn sie von einem Dämon angeführt werden, und eine ganz andere, eine kleine Armee gegen eine Hydra zu führen. Er sah sich die Karte des Gebiets genau an, machte sich einige Notizen und schickte Starkov ständig nach Tabak. Schließlich zog er sich in sein Zelt zurück und warf über seine Schulter etwas von einer besonderen Belohnung für denjenigen, der das vielköpfige Ungeheuer tötet.

Der zweite Späher kehrte nicht ins Lager zurück.



Spiel bis zu: 10 VP



ZUSÄTZLICHE SZENARIOBEDINGUNGEN:

1 Siegespunkt für jede eliminierte feindliche Einheit.

1 Siegespunkt für jeden Eroberungspunkt, den der Spieler am Ende des Zuges kontrolliert.

Das Reich erhält zusätzlich 1 Siegespunkt für die Beseitigung der Dämonischen Hydra.

Der Spieler, der zwei Städte kontrolliert, erhält am Ende des Zuges 1 Siegespunkt, erzeugt aber in der nächsten Befehlsphase 1 Befehl weniger.

Kaiserliche Einheiten können Ausruhen in der Stadt erklären, auch wenn feindliche Einheiten in Kontakt sind.

Die Spieler entscheiden selbst, wer die Aufstellung zuerst beginnt.

Beispiele für Aufstellungen:



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

Szenario 3: SCHWIERIGE ENTSCHEIDUNG



Der fünfzehnte Tag des Monats Emrys, 36 Jahre nach dem Kataklysmus.

Roland der Stolze saß in seinem Zelt und wartete. Er wartete auf Verstärkung aus der Hauptstadt, die er vor vier Tagen mit dem treuen Starkov angefordert hatte. Roland war klar, dass er nicht auf etwas wirklich Bedeutendes warten durfte, das das Gleichgewicht der Kräfte auf dem Schlachtfeld verändern konnte. Das militärische Oberkommando des Reiches und sogar der Kaiser Demian selbst hielten die Mission an den westlichen Grenzen nicht für besonders wichtig.

Verstärkung kam nicht, die Truppen des Styx näherten sich den Mauern der Grenzstadt Basalbena. Wenn Roland nicht zulassen wollte, dass er gefangen genommen wurde, dann hätte die Schlacht jetzt beginnen müssen. Taktik, Strategie, Kampagnenplanung, alles konnte zum Teufel gehen, wenn der Angriff der Untoten erfolgreich war.

Daher beschloss Roland als erfahrener Befehlshaber, mit den verfügbaren Kräften zu handeln. Er teilte seine Armee in zwei Trupps und schickte den kleineren von ihnen nach Norden, um die Truppen des Dämons Imelstar von der Flanke her anzugreifen. Sollte das Manöver scheitern, konnte sich der Trupp auf die Mauern der Stadt Uragita zurückziehen.

Der Hauptteil der Armee des Reiches sammelte sich zu einer einzigen stählernen Faust und stürzte sich in die Schlacht.



Spiel bis zu: 12 VP



ZUSÄTZLICHE SZENARIOBEDINGUNGEN:

1 Siegespunkt für jede eliminierte feindliche Einheit.
 1 Siegespunkt für jeden Eroberungspunkt, den der Spieler am Ende des Zuges kontrolliert.
 Styx erhält zusätzlich 1 Siegespunkt für die Beseitigung des kaiserlichen Automaten „Kreuzritter“.
 Styx beginnt die Platzierung zuerst.

Beispiele für Aufstellungen:



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

Szenario 4: WUNDER DER MECHANIK



Der einundzwanzigste Tag des Monats Emrys, 36 Jahre nach dem Kataklysmus.

Nach einem harten Kampf mit Styx traf endlich die lang erwartete Verstärkung ein. Und es handelte sich nicht um ein Dutzend neuer Rekruten oder gar ein Dutzend erfahrener Veteranen. Der Prototyp der neuesten Entwicklung der kaiserlichen Mechanik, der Dampfautomat „Kreuzritter“, traf auf dem Schlachtfeld ein. Mit Hilfe des „Kreuzritter“ konnte Rolands Armee nicht nur den Angriff der Untoten erfolgreich abwehren, sondern ging auch in die Offensive und schloss nun den Ring um eine der Abteilungen.

Leider waren die Truppen des Dämons Imelstar nicht bloß dumme Zombies. Die Krieger des Reiches des Eisernen Nestes mussten am eigenen Leib erfahren, dass die Untoten genauso gut trainieren und kämpfen konnten wie die kaiserlichen Veteranen.

Als Roland der Stolz die strengen, eisenverkleideten Männer in den Angriff auf den Feind führte, musste er an vergangene Schlachten denken. Kleinere Kriege, als er noch ein einfacher Legionär war, eine erfolglose Belagerung von Vallor, die seine glänzende Karriere beendete ...

Doch nun trafen die Truppen aufeinander, Eisen prallte auf Eisen, lebendes Fleisch stand den Toten gegenüber, und die Vergangenheit war verschwunden, nur die nach Blut und Verwesung riechende Gegenwart blieb.

In diesem Sechseck und 1 Sechseck davon entfernt, erhalten Styx-Einheiten **Vampirismus, Unterstützung im Angriff, und Unterstützung in der Verteidigung.**





Spiel bis zu: 12 VP



ZUSÄTZLICHE SZENARIOBEDINGUNGEN:

1 Siegespunkt für jede eliminierte feindliche Einheit.

1 Siegespunkt für jeden Eroberungspunkt, den der Spieler am Ende des Zuges kontrolliert.

Die Spieler entscheiden selbst, wer als erster mit der Platzierung beginnt.

Beispiele für Aufstellungen:



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 Strikes

Iron March

Strong Onslaught

Breakthrough

Flanking Maneuver

Jaeger Regiments

Jaeger Regiments

Counterblow

Force Drain

Claws of Darkness

Claws of Darkness

On the Wings of Death

Frightening Shadows

Regeneration

Unstoppable Undead

Incorporeal

Szenario 5: EINE ÜBERWÄLTIGENDE BARRIERE



Der fünfundzwanzigste Tag des Monats Emrys, 36 Jahre nach dem Kataklysmus.

Die Hydra spuckte und zischte. Der Koloss klirrte und stieß Dampfstrahlen aus. Der Lärm auf dem Schlachtfeld ließ den kaiserlichen Soldaten die Ohren schlackern und die Köpfe spalten. Doch sie stießen immer wieder auf den verfluchten Fluss vor, der zu einem sehr schwierigen Hindernis wurde. Und das alles nur wegen der verdammten Hydra, die im Wasser sitzen und von dort aus angreifen konnte, während der Automat an Land hilflos von einem Fuß auf den anderen wankte.

Der Kampf um den Fluss drohte sich in die Länge zu ziehen. Die stürmische Strömung und die leblosen Bogenschützen machten alle Versuche, die Wasserbarriere zu überwinden, sinnlos, es blieb nur, nach Umgehungsmöglichkeiten zu suchen. Doch das barg ein gewisses Risiko, denn die Untoten könnten versuchen, zu dem von den kaiserlichen Truppen kontrollierten Ufer durchzubrechen. Und Roland hatte eindeutig nicht genug Kraft, um sowohl Positionen zu halten als auch den Feind von der Flanke her zu umgehen.



Spiel bis zu: 15 VP



ZUSÄTZLICHE SZENARIOBEDINGUNGEN:

Die Dämonische Hydra kann sich in Flussechsen bewegen.

Wenn sie auf einem Flussechseck steht, gilt sie als schwach.

Styx beginnt die Platzierung zuerst.

1 Siegespunkt für jede eliminierte feindliche Einheit.

1 Siegespunkt für jeden Eroberungspunkt, den der Spieler am Ende des Zuges kontrolliert.

Jeder Spieler erhält einen zusätzlichen Siegespunkt für jeden Helden und Koloss, den er zerstört hat.

Wenn das Reich zwei Städte kontrolliert, erhält es am Ende des Zuges 1 Siegespunkt.

Styx erhält am Ende seines Zuges 1 Siegespunkt für jede Stadt, die er kontrolliert.



Beispiele für Aufstellungen:



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

Healing Herbs

Signal Lights

Prayer Before Fight

Flanking Maneuver

Deafening volley

Iron March

Counterblow

Will to victory!

Poison Cloud

Force Drain

Necromancer Ritual

On the Wings of Death

Terrifying Attack

Claws of Darkness

Regeneration

Unstoppable Undead

Incorporeal

Incorporeal

Szenario 6: ENTSCHEIDUNGSSCHLACHT



Der dreißigste Tag des Monats Emrys, 36 Jahre nach dem Kataklysmus.

Sowohl Roland der Stolze als auch Imelstar der Seelenfresser wussten, dass diese Schlacht entscheidend sein würde. Beide Armeen waren in früheren Schlachten bereits ziemlich ramponiert worden, doch auf Seiten der Kaiserlichen wurde für ihr Land und ihr Volk gekämpft. Das gab ihnen den Willen zum Sieg und zwang die Soldaten, ihre Waffen fester in die Hand zu nehmen.

Diesmal war es das Ziel der kaiserlichen Truppen, vier Städte – Kargaf, Silira, Naida und Zur – zu schützen und die Untoten daran zu hindern, sie in riesige, stinkende Friedhöfe zu verwandeln. Wenn dies geschähe, würde das Reich des Eisernen Nestes nicht nur die Schlacht, sondern den gesamten Feldzug verlieren, und die Folgen wären für die Welt der Lebenden entsetzlich. Als Roland der Stolze dies erkannte, richtete er eine Rede an seine Krieger. Er erinnerte sich an den Weg, den er zurückgelegt hatte, erwähnte Kaiser Demian, und nach den aufgehellten Gesichtern aller, einschließlich des ewig düsteren Thulius, zu urteilen, gelang es ihm, die Herzen der Soldaten zu erreichen.



In diesem Sechseck und 1 Sechseck davon entfernt, erhalten Styx-Einheiten **Vampirismus, Unterstützung im Angriff, und Unterstützung in der Verteidigung.**

Kaum hatte Roland die letzten Worte seiner feurigen Rede gesprochen, rückte die untote Armee zum Angriff an.



Spiel bis zu: 10 VP



ZUSÄTZLICHE SZENARIOBEDINGUNGEN:

1 Siegespunkt für jede eliminierte feindliche Einheit.
 Wenn eine Styx-Einheit eine Stadt betritt, erhält sie 1 Siegespunkt und die Stadt wird zu einem Friedhof.
 Am Ende des Zuges erhält das Reich 2 Siegespunkte, wenn keine Städte zerstört wurden.
 Oder 1 Siegespunkt, wenn mindestens eine Stadt nicht zerstört wurde.
 Werden alle Städte zerstört, verliert das Reich das Spiel.
 Styx beginnt die Platzierung zuerst.

Beispiele für Aufstellungen:



EMPIRE: 269

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

Strong Onslaught

Signal Lights

Breakthrough

Flanking Maneuver

Iron March

Counterblow

Will to Victory!

Necromancer Ritual

On the Wings of Death

Terrifying Attack

Claws of Darkness

Claws of Darkness

Unstoppable Undead

Incorporeal

Incorporeal

Frightening Shadows

ZUSÄTZLICHE SZENARIO-ELEMENTE

Du kannst zusätzliche Szenario-Elemente in bestehenden Szenarien verwenden, um sie zu diversifizieren oder um eigene Szenarien zu erstellen. Du kannst dir eigene Eigenschaften und zusätzliche Regeln für deine eigenen Szenarien ausdenken.

Gräber

Die wiederbelebte Einheit in diesem Sechseck hat **Regeneration 2**.



Altar des Styx

Styx-Einheiten auf einem Sechseck und innerhalb von 2 Sechsecken um den Altar erhalten +1 **Angriff** und +1 **Verteidigung**.



Baum

Wenn sich eine Einheit in einem Sechseck mit einem Baum befindet und keine gegnerischen Einheiten in Kontakt sind, erhältst du in der Befehlsphase einen zusätzlichen grünen Befehl.



Nachschubwagen

Wenn sich eine Einheit in einem Sechseck mit einem Nachschubwagen befindet und keine gegnerischen Einheiten in Kontakt sind, erhältst du einen zusätzlichen Würfel beim Erstellen von Befehlen. Außerdem darfst du eine beliebige Anzahl von Würfeln einmal neu werfen.



Statue des Heiligen Kriegers

Kaiserliche Einheiten auf einem Sechseck und innerhalb von 2 Sechsecken um die Statue des Heiligen Kriegers erhalten +1 **Angriff** und +1 **Verteidigung**.



Feldbefestigungen

Schwieriges Gelände.

Die Infanterieeinheit in diesem Sechseck hat **Gegenschlag** und **Tapferkeit**. Die angreifende Einheit kann nicht in ein Sechseck mit einer Feldbefestigung **Vormarschieren**.



Angekettete Särg

Die Styx-Einheit in diesem Sechseck ist **Überlebensfähig**.



Wir möchten uns ganz herzlich für deine Unterstützung in den schwierigen Zeiten unseres Fantasy Commander-Projekts bedanken.

Dein Vertrauen und dein Glaube an uns haben sich als unbezahlbar erwiesen.

Unsere Fantasy-Welt «Signum» startete mit hochdetaillierten Modellen und dem Spiel «Legends of Signum». Das große Interesse der Spieler hat uns ermutigt, weiter zu entwickeln.

«Fantasy Commander» war für uns eine Herausforderung, die über alles hinausging, was wir bisher gemacht hatten. Dazu gehörten der Bau kleinerer Modelle und die Entwicklung von Spielregeln auf einem sechseckigen Feld,

was für unser Team eine neue Erfahrung war. Das Fundraising auf Kickstarter kam zu einem äußerst schwierigen Zeitpunkt – unser Land wurde von Russland angegriffen.

Keiner konnte vorhersehen, wie sich die Ereignisse entwickeln würden.

Uns ist klar, dass jeder, der uns unter diesen chaotischen Bedingungen unterstützt hat, ein Risiko eingegangen ist. Doch dank deines Glaubens und deiner Unterstützung haben wir nicht aufgegeben. Wir haben trotz aller Schwierigkeiten weiter an dem Projekt gearbeitet, und «Fantasy Commander» hat schließlich das Licht der Welt erblickt.

Die Entwicklung dauerte länger als geplant, da viele unserer Mitarbeiter an sicherere Orte umziehen mussten und es auch Zeit brauchte, die Produktion neu zu organisieren.

Aber dank deiner Geduld und Unterstützung konnten wir alle Schwierigkeiten auf dem Weg dorthin überwinden. Wir wissen es sehr zu schätzen, dass du uns treu geblieben bist und das Fantasy Commander-Projekt durchgehend unterstützt hast.

Dein Vertrauen hat uns ermutigt, nicht aufzugeben.

Nun hältst du das Regelbuch des neuen Spiels in deinen Händen, dass das Ergebnis unserer gemeinsamen Bemühungen ist. Wir danken dir für deine Unterstützung und deinen Glauben an uns und unser Projekt. Ohne dich wäre es nicht möglich gewesen! Wir haben noch viele Pläne, sowohl für die Entwicklung von «Fantasy Commander» als auch für die Kreation neuer Spiele. Wir werden uns weiter entwickeln und verbessern. Folge unseren sozialen Netzwerken, um über alle neuen Produkte auf dem Laufenden zu bleiben!

DANKSAGUNGEN:

Konstantin Glebov - Generaldirektor,

Künstlerischer Leiter, Spieleentwickler

Sergey Shestiperov - Geschäftsführender Direktor

Daniil Nesterenko - Spieleentwickler

Artyom Krivezhenko - Spieleentwickler

Diana Halchinska - Künstlerische Designerin
und Künstlerin

Anna Tsvitkova - Künstlerische Designerin

Tatiana Miroshnikova - Inhaltsmanagerin,
Regelredakteurin

Oleg Nekhaev - Büroleiter

Sergey Shcherbakov - Digitaler
Bildhauer

Dmytro Solonyy - Digitaler
Bildhauer

Nikita Sidorchenko - Spieleentwickler
und Regelredakteur



BEFEHLSPHASE

- Erzeugen der Befehle.
- Befehlsverteilung.
- Bestimmen eines Spielers mit Initiative.

AKTIONSPHASE

Die Aktivierung der Einheiten erfolgt für beide Spieler in der folgenden Reihenfolge:

- Einheiten mit roten Befehlen.
- Einheiten mit blauen Befehlen.
- Einheiten mit grünen Befehlen.
- Einheiten mit gelben Befehlen
- Einheiten mit lila Befehlen können jederzeit während des Zuges dieses Spielers auf dessen Wunsch hin aktiviert werden.

ENDE DER ZUGPHASE

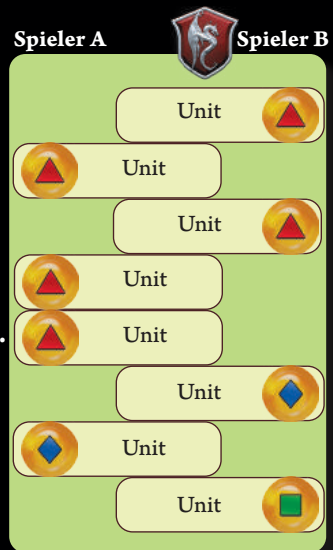
- Ablegen aller unbenutzten Befehle.
- Überprüfen der Szenariobedingungen.

AKTIVIERUNG DER EINHEIT

- Ausspielen der obersten Karte von deinem Taktikenstapel.
- Auswählen einer zu aktivierenden Einheit unter den verfügbaren Einheiten.
- Aktivieren der Aufschlagfähigkeit (optional).

WÄHREND DER AKTIVIERUNG KANN DIE EINHEIT EINE DER FOLGENDEN AKTIONEN WÄHLEN:

- Bewegen und/oder im Nahkampf angreifen.
- Laufen.
- Einen Fernkampfangriff erklären, wenn sie kann.
- Verteidigung erklären.
- Ausruhen erklären, wenn sie sich in diesem Zug nicht bewegt oder angegriffen hat und wenn sie nicht neben der gegnerischen Einheit steht.



ANGRIFF

- die verteidigende Einheit gerät in Panik und zieht sich auf die Entfernung von 1 Sechseck zurück.
- fügt 1 Schaden zu, wenn die Einheit nicht Schwach ist.
- fügt 1 Schaden zu.
- fügt 1 Schaden zu, wenn die angreifende Einheit Unterstützung hat

VERTEIDIGUNG

- blockt einen Treffer der Einheit (, , oder).
 - blockt einen Treffer der Einheit, wenn die verteidigende Einheit Unterstützung hat.
- Der verteidigende Spieler muss zuerst die and blocken. Die gewürfelten werden zuletzt geblockt.

UNTERSTÜTZUNG



FORMATION

Für je zwei verbündete Einheiten, die mit der verteidigenden Einheit in Kontakt sind, darf diese 1 ignorieren.





FANTASY COMMANDER



RULE BOOK