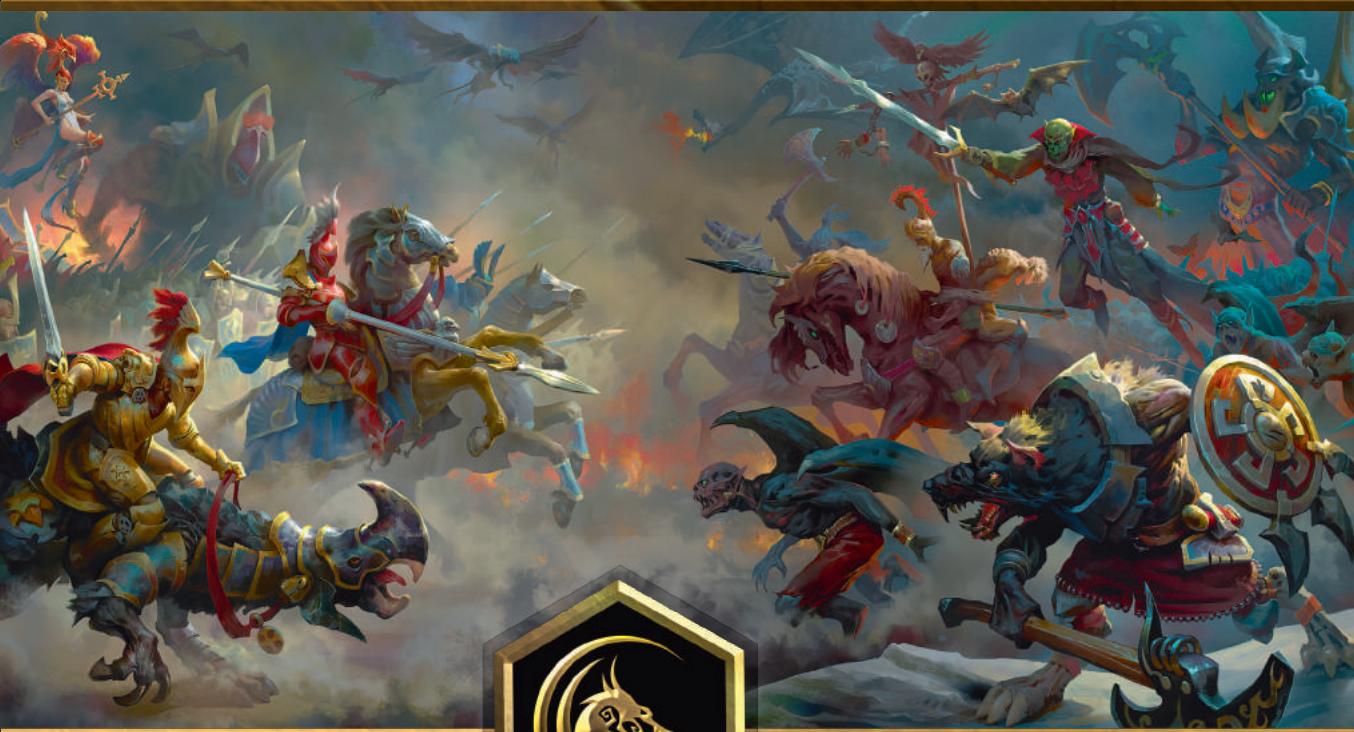




FANTASY COMMANDER



RULE BOOK

ЗМІСТ

ІГРОВІ КОМПОНЕНТИ.....	4
ВСТУП.....	6
ОСНОВНІ РЕЖИМИ ГРИ	7
ВИБІР СЦЕНАРІЮ І РОЗМІР АРМІЇ	8
ТИПИ ТА ВЛАСТИВОСТІ ЮНІТІВ	9
ПІДГОТОВКА КОЛОДИ ТАКТИК.....	11
РОЗМІЩЕННЯ ІГРОВОЇ МАПИ ТА АРМІЇ.....	12
ПЕРЕМОЖНІ ОЧКИ ТА ОЧКИ ЗАХВАТУ	13
ІГРОВИЙ ПРОЦЕС	14
ІГРОВА МЕХАНІКА ТА ФАЗИ ХОДУ.....	14
ФАЗА КОМАНДУВАННЯ	15
ГЕНЕРАЦІЯ НАКАЗІВ ТА РЕЗЕРВ НАКАЗІВ ГРАВЦЯ.....	15
ВИДАЧА НАКАЗІВ	16
ВИЗНАЧЕННЯ ГРАВЦЯ З ІНІЦІАТИВОЮ.....	17
АКТИВНА ФАЗА	19
КОЛОДА ТАКТИК.....	20
ПОРЯДОК АКТИВАЦІЇ ЮНІТІВ	22
ДОСТУПНІ ДІЇ ДЛЯ ЮНІТА	22
ВЛАСТИВОСТІ ЮНІТІВ	23
ВИТРИВАЛЬСТЬ І ВТОМА.....	24
РУХ ЮНІТІВ.....	25
ТИПИ РЕЛЬЄФУ	26
АТАКИ.....	28
БЛИЖНІЙ БІЙ	28
ПАНІКА	31
ПІДТРИМКА У БЛИЖНЬОМУ БОЮ	33
СЛАБКИЙ ЮНІТ	33
ДАЛЬНЯ АТАКА	34
КІНЕЦЬ ФАЗИ ХОДУ	37
УМОВИ ПЕРЕМОГИ.....	37
ГЛОСАРІЙ.....	38
СЦЕНАРІЙ.....	40
ДОДАТКОВІ ЕЛЕМЕНТИ СЦЕНАРІЮ.....	53

Облоза Валлора проївилася.

Трагічна загибель принца Селебріана - сина королеви грифаримів Зенона - змусила грифаримів Вігвєсту своєї війська, а маршала Роланда повернутися до свого імператора з порожніми руками.

Розлючений небудачею походу, імператор вимагає офіційної присяги на вірність Віг королеви грифаримів - умови, які крилаті союзники імперії не можуть прийняти. Після того, як грифаріми відговіли в небідомі землі,

Священної імперії Грифарімів більше не існує.

Задійшов на губів їхнім гніздом на честь неприступної цитаделі, яка слугувала штаб-квартирою імператора.

Маршал Роланд, що передбував у неофіційному вигнанні, відішов до кордонів імперії зі Сміксом. Але він не планує сидіти склавши руки.

До нього доходять все нові й нові тривожні чутки про мерців, некромантів і ще щось гірше.

Поки що його вірному і здібному агентству Павлу Старкову вдається

тримати нежить на відстані, але обігвають розуміють, що атака зі Сміксу неминуча.

Ім допомагає таємнича прориця Анна Дарк, яка відчайдушно намагається

врятувати імперію за допомогою свого дару передбачення.

Чи зможе трійця зупинити неминучий наступ темних сил, або ж імперія буде зметена наступаючою хвилею нежиті без їхніх загиблих союзників - грифаримів?

Дізнаєтесь зможете мільку ви, командре.

ІГРОВІ КОМПОНЕНТИ

До стартового набору входять такі компоненти:

Основні Компоненти



Ігрове Поле



Правила Гри



Карти Тактики



Карти Юнітів



Токен

Ініціативи Гравця



Гекси Місцевості



Ігрова Ширма



Мініатюри Юнітів або Токени Юнітів



Додаткові Компоненти



Токени
Поранень



Токени
Втоми



Маркери
Точок Інтересу



Токени
Наказів



Ігрові Кубики

У *Fantasy Commander* ми використовуємо спеціальний ігровий кубик, символи якого відповідають звичайному ігровому кубику D6 наступним чином:

- 1 (паніка);
- 2 (успішна атака);
- 3 (успішна атака повного підрозділу);
- 4 (підримка);
- 5 (успішна оборона);
- 6 – (успішна оборона).



Книга Кампанії



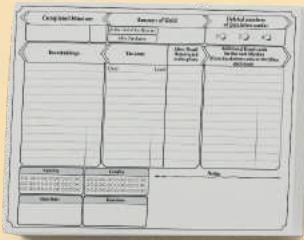
Карти
Ескалації



Карти Сценаріїв



Карти міста



Звіт про
виконання місій



Токени спеціальних наказів
для монстрів у кампанії

ВСТУП

"Fantasy Commander" це стратегічна настільна гра з високодеталізованими мініатюрами деталізованими 20-міліметровими мініатюрами (масштаб 1:72) від Signum Games.

Візьміть участь в епічному протистоянні, що відбувається у світі Signum з арміями фантастичних істот і прославленими героями на чолі. Крім того, у вас буде унікальна можливість пройти сюжетну кампанію.

Гра розроблена з незвичайною бойовою механікою, яка дозволяє гравцям водночас приймати стратегічні рішення і керувати своїми арміями на полі бою.

Тепер не потрібно витрачати час на очікування завершення ходу опонента.

Дійте швидко, рішуче і одномоментно. І будьте обережні!

Кожен крок може або наблизити перемогу, або позбавити вас заслуженої корони.

Перед початком чергової битви ви можете легко змінити структуру своєї армії, або додати до колоди різні карти тактик вашої фракції. А під час самої битви ви можете гнучко змінювати свою стратегію, підлаштовуючись під обставини, і навіть змінювати місцевості на ігровій карті на свій розсуд.



ОСНОВНІ РЕЖИМИ ГРИ

У Fantasy Commander є кілька ігрових режимів, які відрізняються за стилем гри та поставленими перед вами завданнями. З кожним з них ми познайомимося більш детально пізніше в цьому посібнику. Ця глава лише коротко знайомить нас з ними.

ДЛЯ ПЕРШОЇ ПАРТІЇ

Режим сценарію - це найпростіший спосіб вивчити основи гри.

СЦЕНАРІЙ

Ви обираєте один з доступних сценаріїв і дотримуєтесь зазначених умов. Для того, щоб почати гру за сценарієм, ви можете використовувати рекомендовані армії або створити свою армію самостійно, не виходячи за межі ліміту очок.

Мета гри: Ви повинні набрати вказану кількість ОП (очок перемоги) швидше, ніж ваш суперник.

ЕПІЧНА БИТВА

У цьому режимі ви самі складаєте список армії і колоду тактик. Ви також можете розмістити гекси місцевості на ігровій карті на свій розсуд або використати заздалегідь підготовлену карту з будь-якого сценарію.

У цьому режимі ви маєте максимальну свободу. Ми рекомендуємо цей режим для гравців, які вже знайомі з основними правилами.

Мета гри: Ви повинні повністю знищити армію суперника.

САМОСТІЙНА КАМПАНІЯ

Цей режим ідеально підходить для тих героїв, які не бояться кинути виклик долі, пускаючись у довгу, сповнену небезпек пригоду. Тут вам доведеться укріплювати своє поселення та відбивати ворожі набіги, проходячи кілька пов'язаних між собою сценаріїв.

Хоча ваші цілі можуть змінюватися від місії до місії, остаточна перемога в кампанії буде визначатися заробленою репутацією та добробутом вашого міста. Правила самостійної кампанії викладені в окремому посібнику.

ВИБІР СЦЕНАРІЮ І РОЗМІР АРМІЇ

Перед початком гри виберіть відповідний сценарій і ворогуючі фракції в ньому.

Кожен список армії розрахований на певну кількість очок, які вказують на вартість ваших юнітів. Розмір і сила вашої армії залежать від кількості очок, на яку розрахований ваш список. В описі до кожного сценарію вказано кількість очок, дозволених для використання в списку.

Вибираючи склад своєї армії або створюючи її самостійно, ви повинні стежити за тим, щоб сума очок юнітів у складі армії не перевищувала зазначеного ліміту.

Для перших ігор ми рекомендуємо вам використовувати готові списки армій.

У режимі "Королівська битва" ми рекомендуємо використовувати такі значення списків для ваших армій:

- Битва авангардних підрозділів: 200 - 250 очок
- Битва головних армій: 400 очок
- Велика битва: 500 очок

 **Зверніть увагу,**
що у вашій армії не може
бути кількох гігантських
істот або героїв
з одинаковими іменами.

ТИПИ ТА ВЛАСТИВОСТІ ЮНІТІВ

У грі є три типи юнітів: звичайні юніти, гігантські істоти та герої.

Звичайні юніти додатково поділяються на піхоту та кримезних. Незважаючи на те, що до складу звичайних юнітів можуть входити мініатюри, а герої і колосальні істоти представлені лише однією мініатюрою, всі вони вважаються юнітами і мають картки з описом здібностей і характеристик.

Важливо, щоб звичайний юніт мав характеристику Розмір, яка показує, скільки мініатюр спочатку міститься в цьому юніті.

Якщо звичайний юніт отримав пошкодження, ви повинні прибрести з карти стільки мініатюр цього юніта, скільки пошкоджень він отримав. Коли з ігрової карти буде знято всі мініатюри юніта, цей юніт вважається знищеним.

Гіантські істоти та герої, зі свого боку, мають характеристику Здоров'я замість розміру.

При отриманні пошкоджень такий юніт накладає відповідну кількість токенів Поранень.

Як тільки кількість ран стає рівною запасу здоров'я, юніт вважається знищеним і видаляється з поля бою.

Крім перерахованих характеристик, юніти також мають спеціальні та унікальні властивості. Вони можуть бути постійними або ж їх потрібно активувати.

Щоб застосувати активну властивість, гравець повинен заплатити додаткову вартість, зазначену поруч зі здатністю в жетонах замовлення на початку ходу підрозділу.

Дія активованої властивості триває до кінця поточного ходу юніта. Більшість властивостей позначені ключовими словами, які можна знайти в глосарії (с. 38).

Якщо ви використовуєте картонні токени як підрозділи, ви позначаєте втрати токенами Поранення, незалежно від типу підрозділу.



ТИПИ ТА ВЛАСТИВОСТІ ЮНІТІВ



Основні характеристики та властивості кожного блоку вказані на його картці.

Перелік параметрів на карті юнітів:

- **Назва юніту**
- **Фракція**
- **Лідерство** - кількість і колір наказів, які генерує юніт під час командної фази;
- **Атака** - кількість кубиків, яку використовує юніт при виконанні атаки близького бою;
- **Захист** - кількість кубиків, які використовує юніт при захисті;
- **Дистанційна атака** - кількість кубиків, яку використовує юніт для здійснення дистанційної атаки;
- **Розмір** - кількість мініатюр, які містить юніт;

- **Здоров'я** - кількість ран, які може отримати юніт. Гіантські істоти та герої мають цей параметр замість розміру;

- **Витривалість** - максимальна кількість токенів втоми, яку може мати підрозділ. Якщо на картці не має цього показника, підрозділ не може отримувати токени втоми;

- **Переміщення** - параметр, який має два значення, перше - відстань переміщення, друге - відстань бігу. Вказує на кількість гексів, на яку юніт може переміститися за одну активацію;

- **Вартість** - кількість очок, які необхідно витратити, щоб зарахувати цю одиницю до вашого армійського переліку.

ПІДГОТОВКА КОЛОДИ ТАКТИК

Якщо ви використовуєте армії з готовим переліком юнітів, то ви також можете використовувати колоду Тактик з рекомендованих карт.

Колода тактик містить по одній карті тактики для кожного підрозділу вашої стартової армії. На карті вказано, скільки копій таких карт може бути у вашій колоді тактик. На кожну карту з зіркою, в колоді, має бути три звичайні карти.



Наприклад:
Щоб мати дві карти з зірками, у вашій колоді має бути щонайменше вісім карт. Щоб мати три карти - не менше дванадцяти.

Після того, як ви зібрали колоду тактик, ви тасуєте її і кладете лицьовою стороною догори перед собою на столі.

Карти з Зірками



РОЗМІЩЕННЯ ІГРОВОЇ МАПИ ТА АРМІЇ

Покладіть ігрову мапу на стіл і розмістіть необхідні гекси місцевості, як зазначено в сценарії. Після того, як ви розмістили всі фішки місцевості, гравці встановлюють Точки захвату (ТЗ) відповідно до обраного сценарію.

Гравець з найбільшою кількістю юнітів отримує жетон ініціативи і першим виставляє один зі своїх юнітів на ігрову карту. Якщо кількість юнітів в арміях однакова, визначте першого гравця випадковим чином.

Гравці можуть розміщувати підрозділи тільки в спеціальних зонах розміщення, позначених у сценарії відповідними кольорами. Далі другий гравець розміщує будь-який обраний підрозділ у зоні розміщення своєї фракції. Таким чином, гравці по черзі розміщають свої юніти, поки обидва не розгорнуть свої армії повністю. Якщо у одного з гравців закінчилися юніти, другий гравець просто розміщує всі юніти, що залишилися.

Зона розміщення



ПЕРЕМОЖНІ ОЧКИ

В умовах сценарію вказано, за що гравець отримує переможні очки.

Як тільки гравець набирає вказану

в сценарії кількість Очок Перемоги і має їх більше, ніж його суперник - гравець перемагає.



ТОЧКИ ЗАХВАТУ

Точки захвату - це спеціальні маркери, які позначають важливі області на ігровій мапі. Залежно від режиму гри, ці точки можна використовувати по-різному.

Точка знаходиться під контролем гравця до тих пір, поки його підрозділ займає її гекс.



ІГРОВИЙ ПРОЦЕС

ІГРОВА МЕХАНІКА ТА ФАЗИ ХОДУ

Після того, як ви ознайомилися з основними компонентами та деталями гри, настів час розпочати битву.

Гра в Fantasy Commander складається з раундів, які поділяються на кілька послідовних фаз.

- ФАЗА КОМАНДУВАННЯ

У цій фазі обидва гравці генерують токени наказів і розподіляють їх між своїми підрозділами.

- АКТИВНА ФАЗА

Ви активуєте підрозділи на ігровій мапі відповідно до кольору наказів, які ви їм роздали. Першими активуються юніти з червоними наказами, потім юніти з синіми наказами, а потім юніти з зеленими наказами. Останніми активуються юніти з жовтими наказами. Перед тим, як активувати кожного юніта, ви повинні зіграти верхню карту тактики з вашої колоди.

- ФАЗА ЗАВЕРШЕННЯ ХОДУ

Всі ефекти, які були активні до кінця ходу, закінчуються в цю фазу. Після цього гравці скидають усі токени наказів, що залишилися у них на руках.



ФАЗА КОМАНДУВАННЯ

Це фаза стратегічного планування. Рішення, прийняті гравцями, визначатимуть дії та ефективність юнітів на ігровій мапі. Під час фази командування гравці одночасно виконують всі перераховані нижче кроки.

ГЕНЕРАЦІЯ НАКАЗІВ ТА РЕЗЕРВ НАКАЗІВ ГРАВЦЯ

На початку фази командування кожен гравець формує власний резерв наказів на поточний раунд. Ви отримуєте кількість наказів із запасу, що дорівнює сумі лідерства всіх ваших підрозділів.



Кольорові символи наказів (, , та) означають, що ви отримуєте накази відповідного кольору.



вказує на те, що ви генеруєте випадковий наказ, кидаючи гральний кубик.



дозволяє вам безкоштовно перекинути 1 кубик. Ви можете зробити це до або після того, як усі кубики будуть перекинуті за основними правилами, якщо вирішили зробити це.



- **Червоний наказ**



- **Синий наказ**



- **Зелений наказ**



Фіолетові накази не можуть бути згенеровані під час кидка кубика.

Всі кубики кидаються одночасно. Ви також можете повторно кинути результат на свій розсуд, але при цьому ви втрачаєте по одному кубику за кожне наступне повторне кидання. Ви не можете перекинути результат, якщо у вас залишився лише один кубик.



Ви розміщуєте зібраний таким чином резерв наказів за своєю ширмою.

Ваш опонент може попросити вас показати кількість і колір замовлень, що лежать за вашою ширмою, але тільки до початку фази роздачі наказів.

ВИДАЧА НАКАЗІВ

Видача наказів

Розподіл токенів наказів між вашими підрозділами є таємницею, тому ви кладете ці жетони сорочкою догори на гексі з підрозділом. Порядок його активації на ігрівій карті буде залежати від кольору жетона ордена, який отримав юніт. Спочатку активуються юніти, які отримали червоні ордени, потім сині та зелені відповідно.

Фіолетові токени наказів є винятком, оскільки вони дозволяють вам активувати юніта так, ніби він має наказ будь-якого іншого кольору.

Активація наказів



Гравці мають в запасі необмежену кількість жовтих наказів, і вони не потребують генерації.

Юніти, які отримують жовтий наказ, активуються в останню чергу і не можуть виконувати жодних дій. Жоден юніт наприкінці фази командування не повинен залишатися без жетона наказу. Якщо гравець все ж забув покласти жетон наказу на один зі своїх юнітів, то на початку фази дії такий юніт автоматично отримує жовтий наказ.

Всі невикористані замовлення скидаються в кінці ходу.

У будь-який момент гри фіолетовий наказ у резерві може бути замінений на наказ будь-якого іншого кольору.

Якщо юніту видано фіолетовий наказ, він може бути замінений наказом будь-якого кольору з тих, що доступні на ігрівій карті. Обраний наказ береться з запасу.

ВИЗНАЧЕННЯ ГРАВЦЯ З ІНІЦІАТИВОЮ

Після того, як обидва гравці завершили розподіл наказів, усі накази, розміщені на ігровій мапі, відкриваються лицьовою стороною дотори. Гравець, який має менше червоних і фіолетових наказів, отримує жетон ініціативи до наступної

Фази командування.

Гравець з ініціативою називається Першим гравцем або Ініціатором.

Якщо обидва гравці розмістили на ігровій мапі однакову кількість червоних і фіолетових наказів, ініціатива залишається за гравцем, який володів ініціативою в результаті попередньої фази командування.

Ви не можете передати свою ініціативу опоненту на свій розсуд.

Гравець з ініціативою першим починає активувати свої юніти, починаючи з червоних наказів.



ГРАВЕЦЬ А МАЄ ІНІЦІАТИВУ.

Гравець А



Гравець Б



ІНІЦІАТИВА



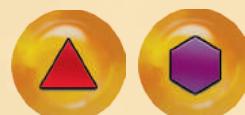
Гравець В розміщує 1 червоний наказ.

Гравець Б



Гравець А

Гравець А розміщує 1 червоний
та 1 фіолетовий накази.



Жетон ініціативи переходить
до гравця В



АКТИВНА ФАЗА

У цій фазі відбувається більшість дій на ігровій мапі. Гравці по черзі активують свої юніти відповідно до кольору отриманих наказів. Гравець з ініціативою починає активацію першим.

Активація юнітів для обох гравців відбувається в наступному порядку:

- юніти з Червоними Наказами
 - юніти з Синіми Наказами
 - юніти з Зеленими Наказами
 - юніти з Жовтими Наказами
 - юніти з Фіолетовими Наказами
- можуть бути активовані в будь-який час протягом цього ходу гравця за бажанням гравця.

ПОРЯДОК АКТИВАЦІЇ ЮНІТІВ (ПРИКЛАД)

Гравець В, який має ініціативу, першим активує юніта з червоним наказом. Потім гравець А. Коли всі юніти з червоними наказами будуть активовані, гравець з ініціативою першим активує юніта з синім наказом. Коли не залишиться жодного юніта з синім наказом, гравець Б першим активує юніта з зеленим наказом.

Гравець А



Гравець Б



Unit



Unit



Unit



Unit



Unit



Unit



Unit



Unit



КОЛОДА ТАКТИК

Розігрування карт з колоди Тактик

Щоразу перед тим, як активувати свого юніта, гравець повинен взяти карту з колоди тактик і застосувати зазначену на ній тактику.

Якщо її ефект також поширюється на активовану одиницю, це означає, що вона буде діяти на юніта, якого гравець активує після того, як зіграє її. Після того, як ефект карти було зіграно, вона кладеться у відбій лицьовою стороною догори.

Ви можете будь-коли зазирнути у свою або суперника купу скинутих карт.

Якщо вам потрібно взяти карту з колоди Тактики, але в ній не залишилося карт, ви повинні перетасувати скид і знову сформувати колоду.

Наказ



Коли карта тактики розігрується з колоди тактик, її ефект застосовується негайно. Після цього карта відправляється у скид. Здібності, які надаються картами з колоди тактики, або бонуси/штрафи діють до кінця активації юніта, якщо на карті не вказано інше.

Якщо ви не хочете розігрувати властивість, зазначену на картці, ви можете взяти замість неї наказ того кольору, який вказаний на картці.

Карти місцевості

Карти місцевості - це особливий вид карт тактики. Вони кладуться в колоду тактик за загальними правилами.

Коли ви граєте карту місцевості з колоди тактики, ви можете негайно розмістити відповідний гекс місцевості на ігроВій мапі.

Місцевість розміщаються на гексах, вільному від підрозділів та інших місцевостей, а також точок захоплення, на відстані не більше 2 гексів від будь-якого з ваших підрозділів.

Під час розіграшу унікальної карти місцевості вона не йде у відбій, а залишається відкритою в зоні гравця. Ця карта більше не повертається до колоди тактик.

Якщо з тих чи інших причин ви не можете або просто не хочете розміщувати шаблон місцевості на ігроВій мапі, то ця карта потрапляє до вашої стопки скидання.

Карти прокляття



Символ карти місцевості



Символ карти прокляття



Якщо текст на картці суперечить правилам, пріоритет має текст на картці.



ПОРЯДОК АКТИВАЦІЇ ЮНІТІВ

Порядок Активації Юнітів

Після того, як ви вибрали карту тактики, ви обираєте, який з доступних юнітів ви активуєте. Гравець, який активував свій підрозділ в даний момент, називається активним гравцем.

У цьому випадку гравець знімає жетон наказу з обраного підрозділу. Гравець повинен завершити всі дії свого юніта, перш ніж передати хід супернику.

Гравці по черзі активують свої підрозділи за допомогою наказів одного кольору.

Якщо у одного з гравців більше немає юнітів з відповідним кольором наказу, то інший гравець може продовжувати активувати свої юніти, не передаючи статус активного гравця другому гравцеві. Після того, як всі підрозділи з наказами одного кольору активовані, гравці переходят до наступного кольору в наступному порядку: всі червоні накази, сині, зелені та жовті накази. Так триває до тих пір, поки на ігровій мапі не залишиться жодного юніта з жетонами наказу.



Доступні Дії для Юніта

Кожен юніт з жетоном наказу повинен бути активований під час фази дії. Коли юніт активується, жетон наказу негайно скидається.

Дії, які юніт може виконувати під час активації:

- пересування та/або рукопашний бій (тільки в такому порядку);
- бігти;
- дальня атака;
- оголосити захист;
- відпочинок

Юніти з жовтими наказами не можуть виконувати жодних дій, включаючи активацію своїх додаткових властивостей, за винятком відпочинку під час їх активації.

ВЛАСТИВОСТІ ЮНІТІВ

Якщо у юніта є здібності, які не потребують доплати в наказах, ці здібності завжди активні.

Якщо ви хочете активувати властивості юніта з доплатою, вказаною на його картці, ви повинні зробити це на початку активації юніта і заплатити вказану кількість наказів з свого резерву наказів.

Властивості з доплатою діють лише до кінця активації юніта.



Якщо у вашому резерві наказів є фіолетовий наказ, він може бути використаний за додаткову плату як наказ будь-якого іншого кольору.

Додаткові Властивості

У момент активації вашого юніта, якщо він активований будь-яким наказом, окрім жовтого, ви можете використати активну здатність цього юніта.

Для цього вам потрібно оплатити вказану на картці кількість наказів з вашого резерву наказів. Якщо у вас недостатньо наказів для оплати відповідної властивості, ви не зможете її активувати. Доплачені властивості діють лише до кінця активації вашого юніта.

Властивості Юніта, які не потребують додаткової оплати в наказах, вважаються постійно активними.

Ви не можете використовувати активовану властивість під час активації іншого юніта або коли вашого юніта атакують.

Завжди активні властивості.



Активовані властивості

Витривалість і Втома

Майже всі юніти в Fantasy Commander мають витривалість. Цей параметр визначає, скільки жетонів втому може накопичити юніт. Більшість юнітів мають значення витривалості 2. Це означає, що такий юніт може мати максимум два жетони втому.

Використання витривалості дозволяє вашим військам зробити вирішальний ривок у найвідповідальніший момент битви. Пам'ятайте, що занадто часте використання витривалості швидко виснажує сили ваших юнітів і може привести до поразки.

Мудрий полководець, безумовно, знає, коли в бою настає критичний момент, коли необхідно докласти всіх зусиль для досягнення мети.

Підрозділи можуть отримати токен втому не більше одного разу за активацію. Крім того, юніт може отримати токен втому під час атаки, але не більше одного разу за одну атаку.

Підрозділ може отримати жетон втому щоб:

- додати 1 кубик до кидка атаки (ближнього або дальнього бою);
- здійснити атаку ближнього бою після бігу;
- увійти на складний рельєф за допомогою команди бігти;
- додати 1 кубик до кидка захисту;
- зменшити шкоду на 1.

Юніт, у якого кількість токенів втому дорівнює кількості токенів витривалості, називається виснаженим. Такий підрозділ не може отримати нові токени втому, доки не відпочине.

Якщо правила гри зобов'язують виснаженого юніта отримати токен втому, то замість цього він повинен втратити одну мініатюру або отримати одне поранення.

Це стосується також юнітів, які не мають параметра Витривалості.

Певні ефекти місцевості або карт можуть призвести до того, що підрозділ отримає токен втому. Цей юніт у той самий хід може отримати токен втому, щоб отримати перевагу, якщо його витривалість дозволяє це зробити.

Відпочинок

Для того, щоб зняти всі накопичені токени втому, юніт повинен виконати дію "Відпочинок". Щоб відпочити, підрозділ повинен втратити свою активацію і не виконувати ніяких інших дій. Такий юніт не повинен знаходитися на сусідньому з противником гексі.

Ваші юніти можуть відпочивати, навіть якщо у них є жовтий наказ.

Токени втому знімаються,

коли настає черга підрозділу для активації.

Підрозділ, який не має токенів Витривалості або Наказу, не може оголосити Відпочинок.



Рух Юнітів

Активований юніт може рухатися в будь-якому напрямку на кількість гексів, що дорівнює його значенню Руху (перше число, наприклад, 2 в діапазоні 2-4).

Під час руху юніт не може проходити через інші юніти або непрохідний рельєф, в тому числі через річки.

Після завершення руху юніт може оголосити атаку ближнього бою. Юніт не може оголосити рух після проведення атаки.

Біг

Оскільки юнітам може знадобитися швидко долати великі відстані на ігровій мапі, ви можете використовувати для цього Біг. Під час бігу підрозділ рухається за загальними правилами пересування на відстань, що дорівнює максимальній швидкості підрозділу (друге число, наприклад - 4 в діапазоні 2-4). У цьому випадку юніт не може оголосити бій ближнього бою, якщо він не отримає токен втоми, щоб атакувати ворога під час руху (див. Витривалість і втома).



Оголосити Оборону

Під час активації юніт може оголосити захист. До кінця фази дії він отримує токен захисту, що дозволяє йому кидати кубики захисту, коли його атакують (див. "Атаки ближнього і дальнього бою").

Оголошення оборони витрачає весь час активації юніта. Юніт не може оголосити оборону, якщо він рухався, атакував або відпочивав під час своєї активації. Але може активувати додаткову здатність.

Якщо юніт з наказом атакують, він може негайно втратити наказ і оголосити оборону. Цей юніт більше не активується в поточний хід.

ТИПИ РЕЛЬЄФУ

Типи Рельєфу

У Fantasy Commander є базові та фракційні типи рельєфу.

Основні рельєфи розміщуються на ігровій мапі відповідно до умов сценарію перед початком гри.

Фракційні місцевості, зі свого боку, розміщуються після розіграшу відповідної карти місцевості з колоди тактик гравця. Місцевості фракції впливають тільки на підрозділи тієї ж фракції.

Місцевість вважається під контролем гравця, якщо його юніт займає її гекс.

Складний Рельєф

Коли юніт потрапляє в гекс з іншого типу рельєфу, він повинен негайно закінчiti свiй хiд. Якщо юнiт без здатностi до польоту використовує правило "Бiг", вiн може uвiйти на важкодоступну мiсцевiстi, використовуючи витривалiсть. Юniti зi здатнiстю до польоту можуть вiльно перетинати гекси зi складним рельєfом, ale якщо вони закiнчують свiй рух у такому гексi, вони негайно припиняють свою активацiю.

Непрохiдний Рельєф

Юніти не можуть перетинати або закінчувати свiй рух на непрохiднiй мiсцевiстi.

Перекривання

Лiнiй Видимостi

Якщо гекс рельєfu перекриває пряму видимiсть, то цю лiнiю видимостi (ЛВ) не можна провести

Аура

Ефект впливає на юнiта, що знаходиться в радiусi X вiд гексa.

Скелi

Непрохiднi. Перекриває лiнiю видимостi.



Лiс

Перекриває лiнiю видимостi. Складна мiсцевiстi. Пiдроздili в lisi iгнорують 1 в кидку суперника.



Пагорб

Перекриває лiнiю видимостi. Складна мiсцевiстi. Пiдроздili na пагорбi отримують +1 кубик атаки близкнього бою i можуть проводити лiнiю видимостi через союзнi пiдроздili.



Рiка

Непрохiдна.



Брід

Складна місцевість. Дозволяє переправитися через річку.

**Міст**

Дозволяє переправитися через річку.

**Місто**

Складна місцевість. Блокує лінію видимості. Юніти в місті ігнорують одне пошкодження від будь-якого типу атаки. Під час відпочинку юніти відновлюють 1 мініатюру або 1 рану.



Якщо на початку активації на юніта впливає кілька ефектів, гравець, який його активує, вирішує, в якому порядку вони спрацьовують. Наприклад, на початку активації легіонери можуть:

- втратити жетон втоми, використавши активовану здатність;
- отримаєте жетон втоми з Проклятих земель;
- втратити жетон втоми з місцевості Вівтар зцілення.

Гравець вибирає, в якому порядку активувати ці ефекти, щоб мінімізувати шкоду.



АТАКИ

АТАКИ

Близький бій

Ваш юніт може вступити в близький бій, якщо він знаходиться в контакті з ворожим юнітом на початку свого ходу, або вступає в контакт наприкінці свого руху. У цьому випадку активний гравець вважається атакуючим, а гравець, чий підрозділ атакують - захисником.



Під час атаки нападник першим кидає і перекидає всі кубики атаки. Потім захисник.

Наказ близького бою

- Гравець, що атакує, визначає кількість кубиків атаки. Кількість кубиків атаки дорівнює базовому параметру атаки юніта, але може бути змінена картами тактики, місцевостями, активованими здібностями юніта тощо.



Коли юніта атакують, він може негайно оголосити оборону, якщо у нього є наказ будь-якого кольору, включаючи жовтий.
Якщо підрозділ не оголосив захист, він не кидає кубики проти атаки супротивника.

Ви можете посилити атаку або захист свого юніта на один кубик, поклавши один жестон в томи на цей юніт до початку близького бою. Дивіться "Витривалість і втома".

- Гравець, що захищається, визначає кількість захисних кубиків.

Властивості рельєфу та пасивні властивості юніта також застосовуються до базової оборони юніта.

- Атакуючий гравець кидає кубики, щоб визначити результат атаки.

У близькому бою для нападника можуть бути кинуті наступні результати:

- юніт, що обороняється, панікує (див. Паніка)

і відступає на відстань 1 гекса.

- завдає 1 пошкодження, якщо юніт не слабкий.

- завдає 1 шкоди.

- завдає 1 шкоди, якщо атакуючий юніт має підтримку (див. Підтримка).

- блокує одне попадання по юніту

(, , або).



- Гравець, що захищається, кидає кубики захисту.

У більшому бою для захисника можуть бути кинуті наступні результати:

-  - юніт, що обороняється, панікує (див. Паніка) і відступає на відстань 1 текста.
-  - завдає 1 пошкодження, якщо юніт не слабкий.
-  - завдає 1 шкоди.
-  /  - блокує одне попадання по юніту (, ,  або ).
-  - блокує одне попадання в юніта, якщо захисник має підтримку (див. Підтримка).

Гравець, що захищається, повинен спочатку заблокувати ,  і .

Перекинуті  блокуються

в останню чергу.

Кожні два союзних юніти, що контактують з юнітом, дозволяють йому ігнорувати

1  - це називається **Формування**.

Розрахунок Втрат

Якщо є незаблокована шкода, юніт зазнає втрат. За кожний кинутий  юніт втрачає 1 мініатюру або 1 здоров'я.

За кожен незаблокований  юніт панікує і мусить відступити (див. Паніка).

Якщо останню мініатюру юніта вилучено або у нього не залишилося жодного запасу здоров'я, такий юніт вважається знищеним.

Якщо юніт, що захищається, викликає у нападника паніку, нападник не може переслідувати або просуватись вперед. У той же час, захисник не може наступати і переслідувати з будь-якої причини.

АТАКИ

Кавалерія мерців оголошує атаку. Легіонери мають токен захисту. Мертва кавалерія кидає 3 кубики відповідно до свого значення Атаки. Легіонери кидають 2 кубики відповідно до свого значення захисту. Мертва кавалерія має підтримку від союзного юніта. Отже, значення  це успіх атаки. Таким чином, вони мають три успіхи атаки.

Легіонери кидають 1  і 1 .

 завдає 1 пошкодження мертвій кавалерії. А  блокує 1 пошкодження. Таким чином, легіонери наносять 1 шкоду і отримують 2 шкоди.



У цьому випадку кіннота мерців не має підтримки атаки.

Отже, вони мають лише 2 успішних кубики атаки.

Легіонери блокують 1 шкоду і змушують кавалерію мерців панікувати. Змушуючи їх відступити на 1 після бою.



Паніка

Юніт вважається в паніці, якщо у нього залишилися незаблоковані  після кидка на атаку. Підрозділ, що запанікував, повинен відступити по прямій лінії, строго в напрямку, протилежному атакуючому.

У разі дистанційної атаки, якщо неможливо вибрати один напрямок, юніт, що панікує, рухається таким чином, щоб збільшити відстань між собою і нападником. Гравець, чий підрозділ панікує, вибирає маршрут руху свого підрозділу.



Підрозділ, що запанікував, повинен відступити на кількість гексів, що дорівнює кількості незаблокованих . Якщо це неможливо, наприклад, відступ заблокований непрохідним бар'єром або юніт потрапляє на складну місцевість - панікуючий юніт отримує 1 пошкодження за кожен непройдений гекс.

Юніт, що панікує, втрачає жетон наказу, якщо він у нього є, і не може його активувати в цьому раунді.

АТАКИ

Приклад ближнього бою, коли юніт панікує на двох  , відступає, отримує ушкодження і втрачає наказ.



Просування

Якщо атакований юніт у ближньому бою знищив ворожий юніт, викликав у нього паніку або змусив рухатися за допомогою якоїсь здатності, наприклад Напір, то цей атакуючий юніт може зайняти звільнений гекс, незалежно від того, це вільний гекс, чи місцевість. Ця дія може бути виконана, навіть якщо до атаки юніт рухався на повній швидкості.

Якщо атакуючий підрозділ запанікував, він не може просуватися.

Підтримка у ближньому бою

Коли ваш юніт атакує в ближньому бою ворожий юніт, який знаходиться в контакті з іншим вашим юнітом, ви маєте підтримку атаки.

У цьому випадку всі  що випали, додатково вважаються успішними для атакуючого.

Коли ваш юніт захищається в ближньому бою від ворога, який знаходиться в контакті з іншим вашим юнітом, ви маєте підтримку оборони. У цьому випадку всі кинуті  додатково вважаються успішними кидками на захист.



Формування

Якщо захисник знаходиться в контакті з двома або більше союзними юнітами, він ігнорує одну  за кожні дві союзні юнітами.

Слабкий юніт.

Юніт вважається слабким, якщо його розмір зменшується до 1 мініатюри. У цьому випадку успішними для нього вважаються тільки  і .

Слабкий юніт все ще може мати і надавати підтримку.

Герої та гіантські юніти не можуть бути слабкими. Вони завжди успішно б'ють, коли кидають ,  та  незалежно від рівня здоров'я юніта.



ДАЛЬНЯ АТАКА

ДАЛЬНЯ АТАКА

Якщо у юніта є дальня атака, він може оголосити її під час своєї активації. Юніт не може оголосити дальню атаку, якщо він знаходиться в контакті з ворожим підрозділом, якщо він вже рухався в поточну активацію, або не може накреслити лінію прямої видимості до цілі.

Перед виконанням атаки на дальність, гравець повинен перевірити Лінію видимості (ЛВ). ЛВ - це пряма лінія, яка з'єднує геометричні центри двох гексів. Гекс, який займає атакуючий юніт, з центром гекса цілі. Атака на дальність може бути оголошена, якщо ЛВ не перетинає гексів, зайнятих іншими юнітами, що перекриває лінію видимості.

Якщо ЛВ проходить вздовж зайнятого гекса, то постріл можливий.

Якщо ЛВ проходить між зайнятими гексами, то стрільба неможлива.

ТИПИ ДАЛЬНИХ АТАК:

Стрільба

Постріл виконується на дистанцію дальності стрільби, зазначену в картці юніта. Дистанція стрільби позначається двома цифрами.

Базова дистанція стрільби позначається першим числом і може бути виконана без будь-яких штрафів.



Під час дальньої атаки юніти не можуть отримувати підтримку в атаці та обороні.

**Shooting (2-4)→
Master of Shooting 2.**



Друга цифра вказує на максимальну дистанцію, на яку юніт може виконати дальній атаку.

Ефективність такої стрільби падає і юніт не завдає шкоди на .

Після перевірки ЛВ, дальння атака виконується за загальними правилами для атак близького бою. За винятком того, що гравець, який атакує, визначає кількість своїх кубиків для дальніої атаки, використовуючи показники дальніої атаки свого юніта.



Коли юніт атакуєть, він може негайно оголосити захист, якщо унього є наказ будь-якого кольору, включаючи жовтий.

Якщо юніт не оголосив оборону, він не кидає кубики проти атаки противника. Зверніть увагу, що під час стрільби юніт, який оголосив оборону, не може наносити шкоди атакуючому.

Послідовність Дальньої Атаки

- Атакуючий гравець перевіряє можливість дальніої атаки. Для цього він підводить ЛВ до юніта-цілі і вимірює дистанцію пострілу.

- Гравець, що атакує, визначає кількість своїх кубиків для атаки на дальність, використовуючи параметр стрільби юніта, і застосовує будь-які необхідні модифікатори.

Ви можете підвищити атаку або захист свого юніта на один кубик, поклавши один токен втоми на цей юніт перед стрільбою. Дивіться "Витривалість і втома".



ДАЛЬНЯ АТАКА

- Гравець, що захищається, визначає кількість захисних кубиків, якщо він оголошує захист.

- Атакуючий гравець кидає кубики, щоб визначити результат атаки.

Наступні результати вважаються успішними для нападника:

- змушує юніта панікувати;

- завдає 1 шкоди,
якщо юніт не слабкий;

- завдає 1 шкоди;

- завдає 1 шкоди,
якщо стрільба ведеться
на базовій дистанції стрільби;

- Гравець, що захищається, кидає кубики захисту,

якщо він оголошує захист:

/ - блокує одне попадання в юніта. Гравець, що захищається, повинен спочатку заблокувати , і . Викунуті блокуються в останню чергу.

Кожні два союзних юніти, які контактують з юнітом, що обороняється, дозволяють йому ігнорувати

1 .

- Розрахунок втрат

Якщо після захисного кидка залишаються незаблоковані кубики атаки, захисник зазнає втрат. За кожний викинутий , (якщо стрільба ведеться на базовій дистанції) і (якщо нападник не слабкий) захисник втрачає 1 мініатюру або 1 здоров'я. За кожну розблоковану загін, що захищається, панікує і повинен відступити (див. Паніка). В результаті втрат, якщо прибрана остання мініатюра юніта або не залишилося жодної одиниці здоров'я, такий юніт вважається знищеним

Магічна стрільба

Магічна стрільба розраховується так само, як і звичайна стрільба, за винятком того, що ворожий юніт не може захиститися від цієї атаки.

Тому під час магічної стрільби гравець, що атакує, кидає кубик, і вся шкода наноситься негайно.



КІНЕЦЬ ФАЗИ ХОДУ

У кінці фази ходу всі тимчасові ефекти закінчуються, і ви видаляєте їхні токени з ігрової мапи. Ви також скидаєте з руки всі залишки невикористаних жетонів Наказу.

Деякі з умов, зазначених у Сценарії, вимагають перевірки в кінці ходу. Якщо умова в Сценарії виконана, гравець, який її виконав, отримує стільки переможних очок (ПО), скільки вказано.

УМОВИ ПЕРЕМОГИ

Гра закінчується, коли один з гравців набирає необхідну кількість переможних очок (ПО), а суперник має меншу кількість переможних очок (ПО). Поки гравці мають однакову кількість переможних очок - гра продовжується.



ГЛОСАРІЙ

ВЛАСТИВОСТІ

Броня [Armour] - юніт ігнорує один на кідок кубика у близькому бою.

Аура X [Aura X]: [text] - [text] застосовується на відстані в межах X гексів від джерела аури.

Відвага [Brave] - юніт ігнорує один на кубику супротивника.

Розгін X [Charge X] - коли юніт атакує в близькому бою після руху, він отримує X додаткових кубиків для цієї атаки, один раз за активацію. Розгін не може бути виконаний, якщо юніт атакує ворога, поруч з яким він почав рух.

Контратака [Counterblow] - коли підрозділ атакують, він може зробити кідок на захист, навіть якщо він не оголошував захист.

Захисник [Defender] - якщо ворожий підрозділ оголошує про атаку близького бою на ваш підрозділ, який знаходиться поруч з юнітом з цією властивістю, ви можете перенаправити атаку на цого юніта.

Складний рельєф [Difficult Terrain] - коли підрозділ входить у гекс Складного рельєфу з іншого типу місцевості, він повинен негайно припинити свою активацію. Якщо підрозділ без властивості "Політ" використовує правило "Біг", то він може увійти в складний рельєф, використовуючи витривалість.

Домінування [Dominance] - коли юніт атакує, його кідок завжди вважається успішним.

Політ [Flight] - юніт може рухатися, ігноруючи перешкоди. І потрапляти на складний рельєф без жетона втоми. Якщо юніт з польотом зупиняє свій рух на відповідній місцевості, він може використати свої властивості. Цей підрозділ не може зупинити свій рух на гексах інших підрозділів і на непрохідній місцевості.

Загартований [Forged] - коли юніт атакується, він ігнорує всі на кубиках противника. Здібності "Вампіризм" і "Мародер" не впливають на цього юніта.

Стійкість [Fortitude] - юніт не може бути слабким.

Мародер [Marauder] - коли юніт завдає шкоди, він втрачає один жетон втоми, один раз за атаку.

Майстер атаки X [Master of Attack X] - коли юніт атакує в близькому бою, він може перекинути X кубиків на вибір гравця.

Майстер захисту X [Master of Defense X] - коли підрозділ захищається від близького або дальнього бою, він може перекинути X кубиків на вибір гравця.

Майстер стрільби X [Master of Shooting X] - коли підрозділ виконує дальнюю атаку, він може перекинути X кубиків на вибір гравця.

Множинна атака [Multiple Attack] - коли підрозділ виконує множинну атаку, він по черзі атакує кожний во-

рожий підрозділ, що знаходитьться в контакті. Він може отримати жетон втому і +1  до кінця ходу.

Гравець обирає, в якому порядку атакувати ворожі підрозділи. Під час і після множинної атаки ви не можете здійснювати просування.

Якщо атакуючий підрозділ панікує, множинна атака переривається. Множинна атака вважається однією атакою для всіх ефектів, таких як Мародер і Вампіризм.

Некромантія [Necromancy] - коли юніт знищує ворожий підрозділ, ви можете викликати в його гекс юніта-новобранця Воїнів Зомбі, під вашим контролем.

Переслідування X [Persecution X] - виконавши просування (див. Просування стор. 26), підрозділ може оголосити ще одну атаку біжнього бою. Після просування підрозділ може переміститися на додаткові X гексів. Використовуючи Переслідування, підрозділ не може повернутися в той самий гекс, з якого він оголосив першу атаку, і не може переміститися в гекс, з якого він не може оголосити біжню атаку, не може провести його під час руху по Складному рельєфу.

Підрозділ може виконати Переслідування один раз за хід.

Швидкий стрілок [Quick Shooter] - юніт може оголосити дистанційну атаку після переміщення, але не після бігу.

Рейнджер [Ranger] - юніт ігнорує властивість "Складний рельєф". Якщо цей юніт атакує, ворожий підрозділ на певній місцевості не отримує від нього бонусів.

Відновлення [Regeneration] - на початку активації юніт відроджує 1 мініатюру або заліковує 1 рану.

Перегрупування [Regroup] - коли підрозділ атаковано, він може замінити одне очко пошкоджень на Паніку (див. стор. 25). Тільки якщо він може відступити.

Мертвяк [Resurgent] -  наносить ушкодження замість паніки цьому юніту. Формація працює як звичай. Здібності "Вампіризм" і "Мародер" не впливають на цього юніта.

Напір [Rush] - якщо під час атаки випадає хоча б 1  кидок, він переміщує ціль на 1 гекс у напрямку атаки; якщо ціль не може рухатися, вона отримує 1 рану замість цього.

Якщо підрозділ панікує, замість зазначеного вище, відстань відступу збільшується на 1.

Живучість [Survivable] - коли підрозділ атакують, він не може втратити більше двох моделей або отримати більше двох поранень за одну атаку.

Жахливий [Terrifying] - коли юніт атакує в біжньому бою, він отримує 1 додатковий  результат до свого кидка.

Вампіризм [Vampirism] - коли юніт отримує пошкодження, він відновлює 1 мініатюру або лікує 1 рану, один раз за раунд. Здатність спрацьовує після отримання ушкоджень, але до того, як визначиться, який загін загинув, а який запанікував. Вампіризм відновлює 1 мініатюру, навіть якщо після підрахунку втрат у загоні не залишилося мініатюр. Пошкодження, отримані ворожим підрозділом у процесі паніки, не враховуються як завдані.

Сценарій 1

Сценарій 1: ПЕРША БИТВА



Третій день місяця Емріс, 36 років від Ката́клізму.

Імперія Залізного Гнізда відправляє військові загони на чолі з маршалом Роландом Гордим для наведення порядку в прикордонних зі Стіксом землях. Війська були відправлені після того, як повідомлення про банди нежиті, що з'являються поблизу прикордонних міст, стали звучати мало не щотижня. З цим потрібно було терміново щось робити, тому військова рада на чолі з імператором Дем'яном прийняла рішення відправити елітний легіон. Присутність маршала Роланда Гордого мала показати, наскільки ця війна важлива для імперії.

Мета операції була проста і дуже чітко визначена: розвідати обстановку в призначенному районі, отримати якомога більше інформації про тактику боїв нежиті, і, по можливості, знищити якомога більше сил ворожої нежиті.

Увечері напередодні битви Роланд наказав своєму молодому, але перспективному зброєносцу Павлу Старкову разом з невеликим загоном легіонерів прикрити стратегічно важливий міст через річку, а сам всю ніч розробляв план кампанії в колі досвідчених ветеранів. Коли вранці армія імперії підійшла до річки, яка плавно несла свої води позь два невеликих містечка - Гінно і Керан, перші зомбі і кіннота нежиті вже почали шикуватися в лісі за межами міст.

На чолі армії нежиті стоять сам Імельстар, Пожирач Душ, що гарює на гнилому жеребці.

Почалася перша битва імперії Залізного Гнізда зі Стіксом ...



Гра до: 10 ПО



ДОДАТКОВІ УМОВИ СЦЕНАРИЮ:

1 ПО за кожен знищений ворожий юніт.

1 ПО за кожну точку захвату під контролем гравця в кінці ходу.

Стікс отримує додатково 1 переможне очко за знищення Роланда Гордого.

Для кожного юніта в місті створюється додатковий наказ під час фази командування.

Стікс починає розміщення першим.

Зразок списку:



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

Сценарій 2

Сценарій 2: БАГАТОГОЛОВИЙ ЖАХ



Одинацятий день місяця Емріс, 36 років після Катаklізу.

Пара розвідників пробирається крізь вологий підлісок. Незважаючи на ніч, дощ, багнюку, гілки, що лізли в обличчя, і вологу, що хлюпала в чоботях. Наказ Роланда Гордого був дуже чітким - розвідати обстановку на південь від міста, з'ясувати кількість воїнів у лавах ворога і заодно дізнатися, чи не планує демон Імельстар якусь підлоту.

За найближчим пагорбом з'явилася голова цієї підлоти. Потім друга. Третя. Демонічна гідра мирно хропіла під дощем, а вираз її морд натякав на те, що потвора мріє про вечерю імперських легіонерів. Розвідники завмерли. Один з них жестом показав, що повернеться до Роланда і доповість про гідру, але інший повинен був йти далі, щоб дізнатися більше інформації.

Роланд був явно не в дусі від цієї новини. Одна справа - битися зі звичайною нежиттю, навіть якщо її очолює демон, і зовсім інша - вести невелику армію проти гідри. Він уважно розглядав карту місцевості, робив якісь позначки і постійно посылав Старкова за тютюном. Зрештою, він пішов до свого намету, кинувши через плече щось про особливу винагороду тому, хто вб'є багатоголового монстра.

Другий розвідник так і не повернувся до табору.



Гра до: 10 ПО



ДОДАТКОВІ УМОВИ СЦЕНАРИЮ:

- 1 ПО за кожну знищенну ворожу одиницю.
 1 ПО за кожну точку захвату під контролем гравця в кінці ходу.
 Імперія отримує додатково 1 ПО за знищення Демонічної Гіди.
 Гравець, який контролює два міста, отримує 1 ПО в кінці ходу,
 але генерує на 1 наказ менше в наступну фазу командування.
 Підрозділи Імперії можуть оголосити відпочинок у місті, навіть
 якщо ворожі підрозділи перебувають у контакті.
 Гравці самі вирішують, хто почне розміщення першим.

Зразок списку:



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	Necromancer Ritual
Deafening Volley	Poison Cloud
Jaeger Regiments	Unstoppable Undead
Jaeger Regiments	Frightening Shadows
Powerful Strikes	Incorporeal
Flanking Maneuver	Dark Plans
Flanking Maneuver	Abyss Scream

Сценарій 3

Сценарій 3: СКЛАДНЕ РІШЕННЯ



П'ятнадцятий день місяця Емріс, 36 років після Катаklізму.

Роланд Гордий сидів у своєму наметі і чекав. Чекав на підкріplення зі столиці, прохання про яке він відправив з вірним Старковим чотири дні тому. Роланд розумів, що навряд чи дочекається чогось дійсно значного, здатного змінити баланс сил на полі бою.

Вище військове командування імперії, та й сам імператор Дем'ян, не вважали місію до західних кордонів чимось надважливим.

Підкріplення не прийшло, війська Стікса підійшли до стін прикордонного міста Базальбена. Якщо Роланд не хотів допустити його захоплення, то в бій треба було вступати прямо зараз. Тактика, стратегія, планування кампанії - все могло полетіти під три чорти, якщо атака неjsнті буде успішною.

В результаті Роланд, як досвідчений полководець, вирішив діяти наявними силами. Він розділив своє військо на два загони і відправив менший з них на північ - зайти з флангу на війська демона Імельстара. У разі невдачі маневру загін міг відступити до стін міста Урагіта.

Основна частина армії імперії зібралася в єдиний сталевий кулак і кинулася в бій.

**Гра до: 12 ПО****ДОДАТКОВІ УМОВИ СЦЕНАРИЮ:**

- 1 ПО за кожен знищений ворожий юніт.
 1 ПО за кожну точку захвату під контролем гравця в кінці ходу.
 Стикс отримує додатково 1 переможне очко за знищення імперського автомата «Хрестоносець».
 Стикс починає розміщення першим.

Зразок списку:**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

Сценарій 4

Сценарій 4: ЧУДЕСА МЕХАНІКИ



Двадцять перший день місяця Емріс, 36 років після Катаклізу.

Врешті-решт, після важкого бою зі Стиксом, прибуло довгоочікуване підкріплення. І це був не десяток новобранців і навіть не десяток досвідчених ветеранів. На поле бою прибув прототип останньої розробки імперської механіки - паровий автомата "Хрестоносець". Саме за допомогою "Хрестоносця" армія Роланда не тільки успішно відбила атаку нежиті, а й перейшла в наступ і тепер замкнула кільце навколо одного із загонів.

На жаль, війська демона Імельстара були не просто тупими зомбі. Воїни Імперії Залізного Гнізда на власному досвіді переконалися, що нежить може тренуватися і битися не гірше за ветеранів Імперської армії.

Ведучи суворих, закутих у залізо воїнів в атаку на ворога, Роланд Гордий не міг не згадувати минулі битви. Дрібні війни, коли він був ще простим легіонером, невдала облога Валлора, яка обірвала його близкую кар'єру ... Але тепер війська сходилися, залізо брязкало об залізо, жива плоть протистояла мертвій, і минуле пішло, залишилося тільки сьогодення, що пахне кров'ю і тлінням.

У цьому гексі і на 1 гексі від нього юніти Стиксу отримують Вампіризм Підтримку в атаці і Підтримку в обороні.



Гра до: 12 ПО



ДОДАТКОВІ УМОВИ СЦЕНАРИЮ:

- 1 ПО за кожен знищений ворожий юніт.
- 1 ПО за кожну точку захвату під контролем гравця в кінці ходу.
- Гравці самі вирішують, хто першим починає розміщення.

Зразок списку:



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



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

Сценарій 5

Сценарій 5: НЕЗДОЛАННА ПЕРЕШКОДА



Двадцять п'ятий день місяця Емріс, 36 років після Катаклізуму.

Гідра плюнула і зашипіла. Колос загуркотів і випустив струмені пари. Від шуму на полі бою в імперських солдатів закладало вуха і розколювалися голови. Але вони знову і знову наступали на прокляту річку, яка стала дуже важкою перешкодою. А все через кляту гіду, яка могла сидіти у воді і атакувати звідти, поки автоматон безпорадно переступав з ноги на ногу на суші.

Битва за річку загрожувала затягнутися. Бурхлива течія і мляві лучники робили всі спроби перетнути водну перешкоду безглазими, залишалося тільки шукати обхідні шляхи. Але в цьому був певний ризик, оскільки нежить могла спробувати прорватися на берег, контролюваний імперськими військами. А сил у Роланда явно не вистачало, щоб і утримати позиції, і обійти ворога з флангу.



Гра до: 15 ПО



ДОДАТКОВІ УМОВИ СЦЕНАРІЮ:

Демонічна гідра може пересуватися в річкових гексах.
Коли вона знаходитьсь в річковому гексі,
вона б'ється як слабка.

Стікс починає розміщення першим.

1 ПО за кожне знищене вороже підрозділ.

1 ПО за кожну точку захвату під контролем гравця в кінці ходу.
Кожен гравець отримує додаткове переможне очко за кожного
знищеного героя і гіганта.

Якщо Імперія контролює два міста, вона отримує 1 переможне
очко в кінці ходу.

Стікс отримує 1 переможне очко в кінці свого ходу
за кожне місто, яке він контролює.



Сценарій 5

Зразок списку:



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



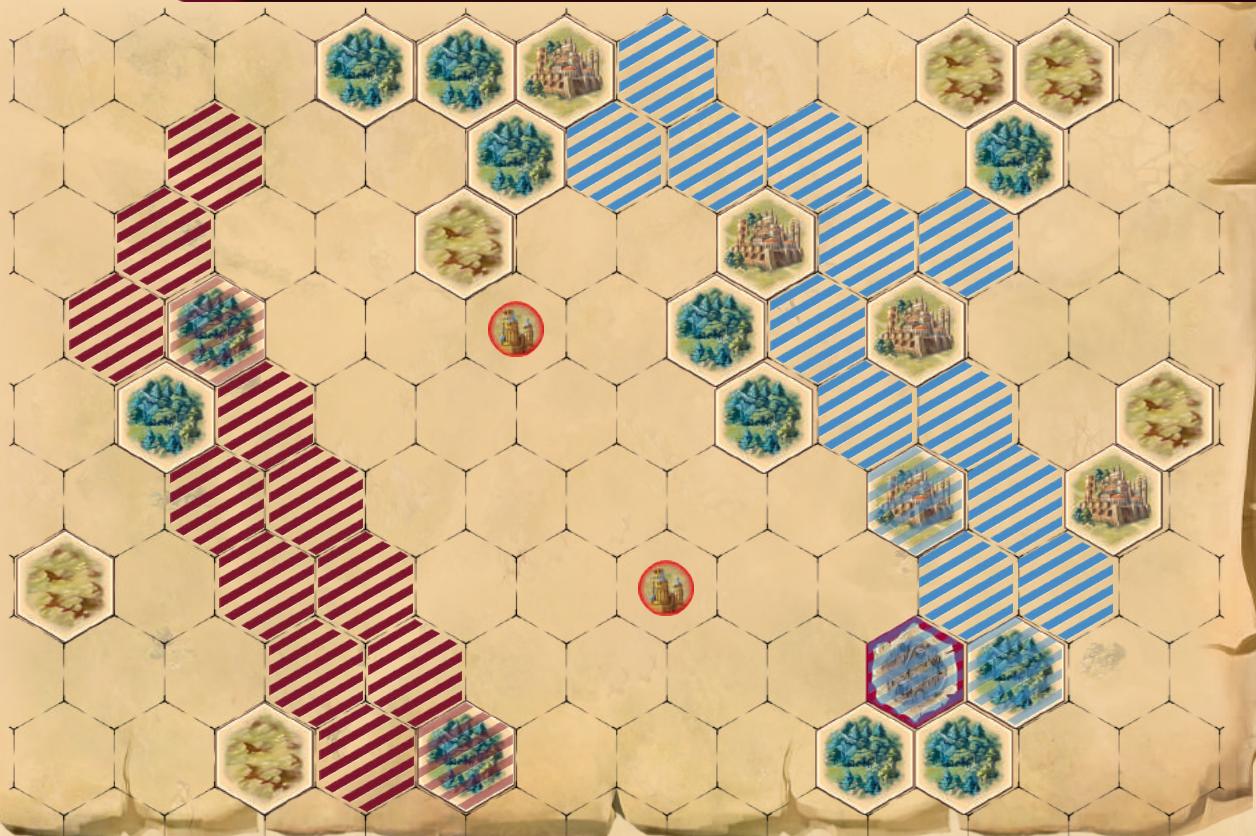
STYX: 343

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
Healing Herbs	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

Сценарій 6: ВИРІШАЛЬНА БИТВА



Тридцятий день місяця Емріс, 36 років після Катаклізу.

І Роланд Гордий, і Імельстар Пожирач Душ знали, що ця битва буде вирішальною. Обидві армії були вже добряче побиті в попередніх битвах, але на боці імперців було те, що вони бились за свою землю і свій народ. Це давало волю до перемоги і змушувало солдатів міцніше стискати зброю.

Цього разу метою військ Імперії було захистити чотири міста - Каргах, Сіліру, Найду і Зур - і не дати мерцям перетворити їх на величезні, смердючі кладовища. Якби це сталося, Імперія Залізного Гнізда програла б не лише битву, але й усю кампанію, а наслідки були б жахливими для світу живих. Розуміючи це, Роланд Гордий звернувся до своїх воїнів з промовою. Він згадав пройдений шлях, згадав імператора Дем'яна і, судячи з того, як посвітлювали обличчя всіх, включаючи вічно похмурого Тулуса, зміг доступати до солдатських сердець.



У цьому гексагоні і на 1 гекс від нього юніти Стиксу отримують **Вампірізм, Підтримку в атаці і Підтримку в обороні.**

Не встиг Роланд вимовити останні слова своєї полум'яної промови, як армія мерців рушила в атаку.

Сценарій 6



Гра до: 10 ПО



ДОДАТКОВІ УМОВИ СЦЕНАРІЮ:

1 ПО за кожну знищенну ворожу одиницю.

Коли юніт Стіксу входить у місто, він отримує 1 ПО, а місто стає кладовищем.

В кінці ходу Імперія отримує 2 ПО, якщо не було знищено жодного міста.

Або 1 очко, якщо хоча б одне місто не було знищено.

Якщо всі міста знищені, імперія програє гру.

Стікс починає розміщення першим.

Зразок списку:



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	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

ДОДАТКОВІ ЕЛЕМЕНТИ СЦЕНАРІЇВ

Додаткові елементи сценарію, які ви можете використовувати в існуючих сценаріях, щоб урізноманітнити їх або створити власні сценарії. Ви можете придумати власні властивості та додаткові правила для власних сценаріїв.

Могили

Юніт, що відроджується в цьому гексі, має **Відновлення 2**.



Віттар Стікса

Юніти Стікса, що знаходяться на гексі і в межах 2 гексів від Віттаря, отримують **+1 атаку і +1 захисту**.



Дерево

Якщо юніт знаходиться в гексі з деревом і немає ворожих юнітів в контакті, ви отримуєте додатковий зелений наказ у фазі командування.

Віз Постачання

Якщо юніт знаходитьться в гексі з Возом постачання, а ворожі юніти не контактують з ним, ви отримуєте додатковий кубик під час генерації наказів. І ви можете перекинути будь-яку кількість кубиків один раз.



Статуя Святого Воїна

Юніти Імперії на гексі і в межах 2 гексів від Статуї Святого Воїна отримують **+1 атаку і +1 захист**.



Польові Укріплення

Складна місцевість.

Піхотний юніт у цьому гексі має **Контратаку** і **Відвагу**. Атакуючий юніт не може **Просуватися** в гекс з польовими укріпленнями.



Труни на ланцюгах

Юніт Стікс у цьому гексагоні має **Живучість**.



Ми хочемо щиро подякувати вам за підтримку у важкі часи для нашого проекту "Fantasy Commander". Ваша віра в нас виявилися безцінними. Наш фентезійний світ "Signum" розпочався з високодеталізованих моделей та гри "Legends of Signum".

Великий інтерес гравців спонукав нас розвиватися далі.

"Fantasy Commander" стала для нас викликом, який виходив за рамки того, що ми робили раніше. Це включало в себе створення моделей меншого масштабу та розробку правил гри на шестикутному полі, що було новим досвідом для нашої команди.

Збір коштів на Kickstarter притягнув на найскладніші часи - на нашу країну напала росія. Ніхто не міг передбачити, як розгортається події.

Ми усвідомлюємо, що кожен, хто підтримував нас у цих хаотичних умовах, ризикував.

Але завдяки вашій вірі та підтримці ми не здалися. Ми продовжували працювати над проектом, незважаючи на всі труднощі, і "Fantasy Commander" нарешті побачив світ.

Розробка зайняла більше часу, ніж планувалося, оскільки багатьом нашим співробітникам довелося переїхати в більш безпечні місця, а також знадобився час на реорганізацію виробництва. Але завдяки вашому терпінню та підтримці ми змогли подолати всі труднощі на цьому шляху. Ми щиро вдячні вам за те, що ви залишилися з нами і підтримували проект "Fantasy Commander" протягом усього часу.

Ваша довіра надихала нас не здаватися.

Зараз ви тримаєте в руках книгу правил нової гри, яка є результатом наших спільних зусиль. Дякуємо вам за підтримку та віру в нас і наш проект. Без вас це було б неможливо! У нас ще багато планів як щодо розвитку "Fantasy Commander", так і щодо створення нових ігор. Ми будемо продовжувати розвиватися і вдосконалюватися. Слідкуйте за нашими соціальними мережами, щоб бути в курсі всіх новинок!

НАША КОМАНДА:

Костянтин Глебов - генеральний директор, арт-директор, геймдизайнер

Сергій Шестиперов - виконавчий директор

Данило Нестеренко - геймдизайнер

Артем Кривеженко - геймдизайнер

Діана Гальчинська - арт-дизайнерка та художниця

Анна Цвєткова - арт-дизайнерка

Тетяна Мірошнікова - контент-менеджер, редактор правил

Олег Нехаєв - офіс-менеджер

Сергій Щербаков - скульптор мініатюр

Дмитро Солоний - скульптор мініатюр

Микита Сідорченко - геймдизайнер та редактор правил



ФАЗА КОМАНДУВАННЯ

- Генерація наказів
- Видача наказів
- Визначення гравця з ініціативою.

АКТИВНА ФАЗА

Активація юнітів для обох гравців відбувається у наступному порядку:

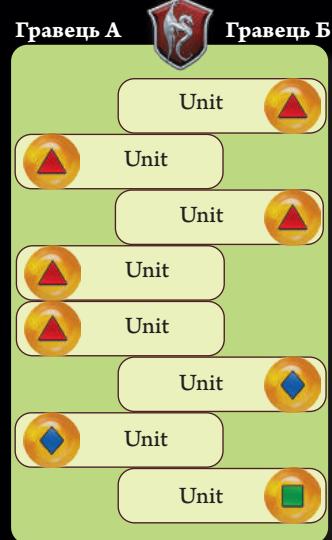
- Юніти з червоними наказами.
- Юніти з синіми наказами.
- Юніти з зеленими наказами.
- Юніти з жовтими наказами.
- Підрозділи з фіолетовими наказами можуть бути активовані в будь-який час впродовж ходу гравця за бажанням гравця.

ФАЗА ЗАВЕРШЕННЯ ХОДУ

- Скиньте всі невикористані накази.
- Перевірка умов сценарію.

АКТИВАЦІЯ ЮНІТІВ

- Зіграйте верхню карту з колоди тактик.
- Серед доступних юнітів виберіть одного для активації.
- Якщо хочете, активуйте додаткову властивість.



ПІД ЧАС АКТИВАЦІЇ ЮНІТ МОЖЕ ВИБРАТИ ОДНУ З НАСТУПНИХ ДІЙ:

- Переміщатися та/або атакувати в ближньому бою.
- Бігти.
- Оголосити дальнюю атаку, якщо може.
- Оголосити захист.
- Оголосити відпочинок, якщо він не рухався і не атакував у цей хід, і якщо він не знаходиться поруч до ворожого юніта.

АТАКА

- 🛡 - юніт, що захищається, панікує і відступає на 1 гекс.
- 🗡 - завдає 1 шкоди, якщо юніт не є слабким.
- ⚔ - завдає 1 шкоди.
- 🛡 - завдає 1 шкоди, якщо атакуючий юніт, має підтримку.

ЗАХИСТ



- 🛡, ⚡ - блокує одне попадання в юніта (🗡, ⚔, 🛡 або ⚡).
- 🛡 - блокує одне попадання в юніта якщо захисник має підтримку.

Гравець, що захищається, повинен спочатку заблокувати ⚡ та ⚔. Викинуті 🛡 блокуються в останню чергу.

ПІДТРИМКА



ФОРМУВАННЯ

Кожні два союзних юніти, що знаходяться в контакті з захисником, дають змогу йому ігнорувати 1 🛡.

