



FANTASY COMMANDER



RULE BOOK

ÍNDICE

COMPONENTES DEL JUEGO.....	4
INTRODUCCIÓN	6
MODOS DE JUEGO PRINCIPALES	7
SELECCIÓN DE ESCENARIO Y TAMAÑO DEL EJÉRCITO	8
TIPOS DE UNIDADES Y CAPACIDADES	9
PREPARACIÓN DEL MAZO DE TÁCTICAS	11
DESPLIEGUE DEL MAPA DE JUEGO Y EL EJÉRCITO	12
PUNTOS DE VICTORIA Y PUNTOS DE CAPTURA	13
PROCESO DEL JUEGO	14
MECÁNICAS DE JUEGO Y FASES DEL TURNO	14
FASE DE MANDO.....	15
GENERACIÓN DE ÓRDENES Y RESERVA DE ÓRDENES DEL JUGADOR.....	15
DISTRIBUCIÓN DE ÓRDENES	16
DECIDIR EL JUGADOR QUE TIENE LA INICIATIVA.....	17
FASE DE ACCIÓN	19
MAZO DE TÁCTICAS	20
ORDEN DE ACTIVACIÓN DE LAS UNIDADES.....	22
ACCIONES DISPONIBLES PARA LAS UNIDADES	22
CAPACIDADES DE LAS UNIDADES	23
RESISTENCIA Y FATIGA	24
MOVIMIENTO DE LAS UNIDADES	25
TIPOS DE TERRENO.....	26
ATAQUES	28
CUERPO A CUERPO.....	28
PÁNICO.....	31
APOYO EN CUERPO A CUERPO.....	33
UNIDAD DÉBIL.....	33
ATAQUE A DISTANCIA	34
FASE DE FIN DEL TURNO	37
CONDICIONES DE VICTORIA.....	37
GLOSARIO	38
ESCENARIO.....	40
ELEMENTOS ADICIONALES DE ESCENARIO	53

El asedio de Vallor ha sido un fracaso. La trágica muerte del príncipe Celebrian, hijo de la reina Grypharim, Zenobia, ha forzado a Grypharim a retirar sus fuerzas. El mariscal Roland tendrá que presentarse ante el Emperador con las manos vacías.

El Emperador, enfurecido por el fracaso, ha exigido a la Reina Grypharim un juramento de lealtad en unos términos que los alados aliados del Imperio no pueden aceptar. Ahora que los Grypharim han partido hacia tierras desconocidas, el Sagrado Imperio Grypharim ha dejado de existir. Ahora se llama Nido de Hierro, en honor a la inexpugnable ciudadela que sirve como cuartel general del Emperador.

El mariscal Roland, ahora en un exilio oficioso, se ha retirado a la frontera del Imperio con Styx. Pero no tiene ninguna intención de quedarse con los brazos cruzados.

Le llegan rumores continuos de actividad de muertos vivientes, nigromantes y cosas aún peores.

Hasta ahora, su leal y capaz ayudante, Pavel Starkov, ha conseguido mantener a raya a los muertos vivientes, pero los dos entienden que el ataque de Styx es inminente. Les ayuda una misteriosa vidente, Anna Dark, que usa su don de la clarividencia para intentar salvar al Imperio de todas las maneras posibles.

¿Podrá este trío detener el avance inminente de las fuerzas de la oscuridad? ¿O quizá el Imperio, sin la ayuda de sus antiguos aliados Grypharim, acabará barrido por la oleada de muertos vivientes? Solo tú, Comandante, lo sabes.



COMPONENTES DEL JUEGO

La caja de inicio tiene los componentes siguientes:

COMPONENTES BÁSICOS



Mapa del juego



Reglamento



Cartas de táctica



Cartas de unidad



Ficha de jugador con iniciativa



Hexágonos de terreno

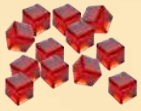


Pantallas de juego

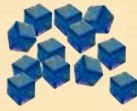


Miniaturas o fichas de unidades





Fichas de herida



Fichas de fatiga



Marcadores de captura de puntos









Fichas de orden



Dados de juego

En *Fantasy Commander* se usan dados de 6 caras especiales, pero se pueden usar dados de 6 normales, con estas conversiones:

-  - 1 (pánico);
-  - 2 (ataque con éxito);
-  - 3 (ataque con éxito para unidad completa);
-  - 4 (apoyo);
-  - 5 (defensa con éxito);
-  - 6 – (defensa con éxito).

COMPONENTES ADICIONALES



Libro de campaña



Cartas de escalada



Cartas de escenario



Cartas de ciudad



Informe de finalización de misión



Fichas de orden especial para los monstruos de la campaña

INTRODUCCIÓN

Fantasy Commander es un juego de tablero de estrategia que usa miniaturas de 20mm (escala 1:72) de gran detalle, fabricadas por Signum Games.

Permite participar en un enfrentamiento épico en el mundo de Signum, en el que se enfrentan ejércitos de criaturas fantásticas y héroes legendarios.

Además, ofrece la oportunidad de jugar una campaña de un jugador. El juego está diseñado con una mecánica de combate poco usual que permite que los jugadores tomen las decisiones y lideren a sus ejércitos casi de manera simultánea.

Ya no es necesario esperar a que termine el turno del oponente.

Actúa con rapidez, con decisión y en paralelo. Y, ¡cuidado!

Cada decisión puede acercarte a la victoria o hacerte perder una de tus muy trabajadas coronas.

Antes de comenzar la batalla se puede cambiar la estructura del ejército o incluir en el mazo de tácticas alguna de las cartas de táctica de tu facción. Durante la batalla se puede ir cambiando la estrategia para adaptarse a las circunstancias, incluso, si así se desea, se pueden cambiar elementos de terreno del mapa.



MODOS DE JUEGO PRINCIPALES

En Fantasy Commander hay varios modos de juego, que se diferencian en el estilo de juego y los objetivos que hay que cumplir. Se puede encontrar más información sobre todo esto en páginas posteriores de este reglamento. En este capítulo solo pretendemos ofrecer una visión de conjunto.

PARA LA PRIMERA PARTIDA

El modo escenario es la manera más sencilla de aprender los conceptos básicos del juego.

ESCENARIO

Hay que escoger uno de los escenarios posibles y seguir sus condiciones específicas. Para comenzar un escenario hay que usar los ejércitos recomendados o crear uno propio, sin superar el límite de puntos.

Objetivo del juego: Hay que conseguir el número indicado de PV (Puntos de Victoria) antes de que lo haga el oponente.

BATALLA ÉPICA

En este modo, los jugadores deciden el ejército y el mazo de tácticas. También se pueden colocar los hexágonos de terreno como mejor parezca o, si no, usar los indicados para el mapa de uno de los escenarios.

Es un modo que ofrece la máxima libertad, así que solo lo recomendamos para jugadores que ya dominen las reglas básicas.

Objetivo del juego: Hay que acabar con el ejército del oponente.

CAMPAÑA

Este modo es perfecto para los héroes que no tienen problemas en desafiar al destino y adentrarse en una larga aventura, llena de peligros. En este modo hay que fortificar el asentamiento y repeler incursiones enemigas, a la vez que se juegan diferentes escenarios interrelacionados.

Aunque los objetivos pueden cambiar de una misión a otra, al final, la victoria de la campaña vendrá determinada por la reputación que se haya conseguido y el bienestar de la ciudad del jugador. Las reglas para la campaña se presentan en un libro específico.

SELECCIÓN DE ESCENARIO Y TAMAÑO DEL EJÉRCITO

Antes de comenzar el juego hay que escoger un escenario y las facciones que se van a enfrentar.

Los ejércitos vendrán definidos por cierto número de puntos, que indica el coste total de las unidades, así que el tamaño y la fuerza de un ejército va a depender del número de puntos. En cada escenario se indicará el número de puntos disponible para la construcción de los ejércitos.

Cuando se escoge un ejército predefinido, o se crea uno, hay que asegurarse de que la suma de puntos de las unidades no supera el límite indicado.

Para las primeras partidas recomendamos que se use uno de los ejércitos predefinidos.

En el modo Battle Royale recomendamos usar los siguientes puntos:

- Batalla de unidades de vanguardia: 200 - 250 puntos
- Batalla de ejércitos principales: 400 puntos
- Gran Batalla: 500 puntos



Ten en cuenta que no puede haber más de una criatura colosal o héroe con el mismo nombre.

TIPOS DE UNIDADES Y CAPACIDADES

En el juego hay tres tipos de unidades: unidades regulares, criaturas colosales y héroes. Las unidades regulares se dividen, a su vez, en infantería y monstruos. A pesar de que las unidades regulares pueden constar de varias miniaturas, mientras que los héroes y las criaturas colosales se representan mediante una única miniatura, todas se consideran unidades y tienen cartas con descripciones de sus capacidades y características.

Es importante señalar que las unidades regulares tienen una característica especial, Tamaño, que muestra el número de miniaturas que tiene la unidad al comenzar la batalla.

Cuando una unidad regular sufre daños, hay que quitar de ella tantas miniaturas como daño haya sufrido. Cuando se retiran todas las

miniaturas de la unidad, la unidad se considera destruida.

Las criaturas colosales y los héroes tienen Salud en lugar de Tamaño.

Cuando sufren daños, reciben una cantidad de fichas de herida igual al daño sufrido.

En el momento que el número de fichas de Herida es igual al valor de Salud, la unidad se considera destruida y se retira del campo de batalla.

Además de las características anteriores, las unidades también tienen capacidades especiales y únicas, que pueden ser permanentes o requerir activación.

Para usar una capacidad Activada, el jugador debe pagar, al comienzo del turno de la unidad, el coste adicional en fichas de orden, que está indicado al lado de la capacidad. La capacidad Activada dura hasta el final del turno en curso de la unidad. La mayor parte de las capacidades se indican mediante palabras clave que aparecen en el glosario (pág. 38).



Si se usan fichas de cartón como unidades, el daño siempre se indica mediante fichas de herida, sin importar el tipo de unidad.

Nombre de la unidad

Facción

Liderazgo



Salud

Defensa

Resistencia

Ataque

Movimiento



Coste

TIPOS DE UNIDADES Y CAPACIDADES



Las características principales y propiedades de las unidades aparecen en sus cartas.

Lista de parámetro de la carta de unidad:

- **Nombre de la unidad;**
- **Facción;**
- **Liderazgo** - Es el número y color de órdenes que genera esta unidad durante la fase de mando;
- **Ataque** - Es el número de dados que tira la unidad al realizar un ataque cuerpo a cuerpo;
- **Defensa** - Es el número de dados que tira la unidad al defenderse;
- **Ataque a distancia** - Es el número de dados que tira la unidad al realizar un ataque a distancia;
- **Tamaño** - Es el número de miniaturas que componen la

unidad;

- **Salud** - Es el número de heridas que puede resistir la unidad. Este valor sustituye a Tamaño en el caso de criaturas colosales y héroes;

- **Resistencia** - Es el número máximo de fichas de fatiga que puede tener la unidad. Si la carta no indica este valor, eso significa que la unidad no puede recibir fichas de fatiga;

- **Movimiento** - Este parámetro consta de dos valores. El primero es la distancia de movimiento y el segundo la distancia a la carrera. Indica el número de hexágonos que puede recorrer la unidad en una activación;

- **Coste** - Es el número de puntos de ejército que hay que gastar para añadir esta unidad a tu ejército.

PREPARACIÓN DEL MAZO DE TÁCTICAS

Si se usa una carta de ejército que ya tiene un ejército predefinido, entonces también se puede usar el mazo de tácticas con las cartas recomendadas.

En el mazo de tácticas hay una carta de táctica por cada unidad del ejército inicial. En la carta se indica el número de copias de cada carta que se añade al mazo de tácticas. Por cada carta con estrella hay que añadir tres cartas regulares.

Ejemplo:
Para tener dos cartas con estrella hay que tener, al menos, ocho cartas en el mazo.
Para tener tres cartas, doce.

Cuando se tiene el mazo de tácticas, se baraja y se coloca, boca abajo, delante del jugador.

Carta con estrella



DESPLIEGUE DEL MAPA DE JUEGO Y EL EJÉRCITO

Se coloca el mapa de juego sobre la mesa y, después, se añaden los hexágonos de terreno que indique el escenario. Una vez colocados todos los elementos de terreno, los jugadores distribuyen los Puntos de Captura (PC) de acuerdo con lo establecido en el escenario escogido.

El jugador que tenga más unidades recibe la ficha de Iniciativa y será el primero en colocar una de sus unidades en el mapa de juego. Si los dos ejércitos tienen el mismo número de unidades, el primer jugador se determina al azar.

Cuando el primer jugador despliega su unidad, el segundo jugador coloca una de sus unidades en la zona de despliegue de su facción. Los jugadores solo pueden desplegar unidades en las zonas de despliegue que se describen en el escenario mediante los colores correspondientes. Los jugadores siguen desplegando sus unidades de esta manera, alternándose, hasta que los dos hayan desplegado todo su ejército. Si uno de los jugadores se queda sin unidades, el otro jugador tendrá que poner todas las unidades que le queden.

Zona de despliegue



PUNTOS DE VICTORIA

En el escenario se describen las condiciones de victoria y cómo conseguir Puntos de Victoria. En cuanto un jugador acumula la

cantidad de Puntos de Victoria indicada en el escenario, si tiene más Puntos de Victoria que su oponente, ha ganado la partida.



PUNTOS DE CAPTURA

Los Puntos de Captura son marcadores especiales que indican zonas importantes del mapa de juego. Estos puntos se pueden usar de diferentes maneras, en función del modo de juego.

Un Punto se considera controlado por un jugador mientras una de sus unidades ocupe el hexágono.



PROCESO DEL JUEGO

MECÁNICAS DE JUEGO Y FASES DEL TURNO

Ahora que ya se han explicado los componentes básicos del juego y sus características, es hora de comenzar la batalla.

Una partida de Fantasy Commander se compone de rondas que, a su vez, se dividen en varias fases.

- FASE DE MANDO

Durante esta fase, los dos jugadores generan fichas de Orden y las distribuyen entre sus unidades.

- FASE DE ACCIÓN

Las unidades se activan en función del color de las órdenes que se han distribuido entre ellas. Las unidades con órdenes rojas son las primeras en actuar, después vienen las unidades con órdenes azules y, luego, las unidades con órdenes verdes. Las últimas en activarse son las que tienen órdenes amarillas. Una cosa a tener en cuenta es que, antes de activar una unidad, hay que jugar la primera carta de táctica del mazo.

- FASE DE FIN DEL TURNO

En esta fase terminan todos los efectos que estuvieran activos hasta el final del turno. Una vez concluidos los efectos, los jugadores se descartan de las fichas de Orden que pudieran tener.



FASE DE MANDO

Es la fase de planificación estratégica. Las decisiones que tomen los jugadores durante esta fase determinarán las acciones y la actuación de las unidades del mapa. Durante la fase de mando, los jugadores llevan a cabo, de manera simultánea, los pasos que se pueden ver a continuación.

GENERACIÓN DE ÓRDENES Y RESERVA DE ÓRDENES DEL JUGADOR

Al comenzar la fase de mando, cada uno de los jugadores genera su propia reserva de órdenes, que será válida durante el turno. Se cogen tantas órdenes como sea la suma de los liderazgos de

todas las unidades del jugador.

Todos los dados se tiran a la vez.

Si se desea, se puede repetir la tirada, tantas veces como se quiera, pero, al hacerlo, en cada nueva tirada se pierde un dado. Si solo queda un dado para tirar, no se puede repetir esa tirada.



Los símbolos de orden con color (▲, ◆, ■ y ◆) indica que se genera una orden al azar, mediante la tirada de un dado.

permite repetir la tirada de 1 dado de la reserva

Si se escoge hacerlo, esto se puede hacer antes o después de haber tirado toda la reserva de dados, según las reglas básicas.

◆ - ▲ Orden roja

◆ - ◆ Orden azul

◆ - ■ Orden verde

Las órdenes púrpura ◆ no se pueden generar durante la tirada de dados.

La reserva de órdenes que se ha conseguido de esta manera se pone detrás de la pantalla.

El oponente puede pedir que se muestre el número y el color de las órdenes que hay detrás de la pantalla, pero solo antes de que comience la fase de distribución de órdenes.

DISTRIBUCIÓN DE ÓRDENES

La distribución de las fichas de Orden entre las unidades se hace en secreto, así que se ponen las fichas sobre el hexágono de la unidad, pero con el dorso hacia arriba. El orden de activación en el mapa de juego dependerá del color de la ficha de Orden que haya recibido la unidad.

Las primeras en activarse son las unidades que han recibido órdenes rojas. Después vienen las azules y, a continuación, las verdes.

Orden de activación



No hay límite al número de órdenes amarillas disponibles, y no hace falta generarlas. Las unidades que reciben una orden amarilla, se activan las últimas y no pueden llevar a cabo acciones.

Al final de la fase de mando todas las unidades deben tener una ficha de orden. Si un jugador olvida poner una ficha de orden en una de sus unidades, al comenzar la fase de acción la unidad recibirá una orden amarilla de manera automática.

Al finalizar el turno se descartan las órdenes que no se hayan usado.

Las fichas de orden púrpura son una excepción, ya que permiten activar una unidad como si tuviera una orden de cualquier otro color.



Una orden púrpura que esté en la reserva de órdenes se puede reemplazar por una orden de cualquier otro color, en cualquier momento de la partida. Si se ha dado una orden púrpura a una unidad, se podrá cambiar por una orden de cualquier color de entre las que estén disponibles en el mapa de juego. La orden escogida se coge del suministro.

DECIDIR EL JUGADOR QUE TIENE LA INICIATIVA

Una vez que los dos jugadores han terminado de distribuir sus órdenes, se les da la vuelta a todas las órdenes del mapa de juego, para que queden reveladas. El jugador que haya colocado menos órdenes rojas y púrpura recibe la ficha de iniciativa, que mantendrá hasta el comienzo de la siguiente fase de mando.

El jugador con la Iniciativa se denomina Primer Jugador, o Jugador con la Iniciativa.

Si los dos jugadores han puesto el mismo número de órdenes rojas y púrpura, conserva la iniciativa el jugador que tuviera la iniciativa en la fase de mando anterior.

No se puede ceder la iniciativa al oponente.

El jugador con la iniciativa es el primero en activar sus unidades, comenzando por las órdenes rojas.



EL JUGADOR A TIENE LA INICIATIVA.

Jugador A



Jugador B





El Jugador B ha colocado 1 orden roja.

Jugador B



Jugador A

El Jugador A ha colocado 1 orden roja y 1 orden púrpura.



La ficha de iniciativa le corresponde al jugador B.



FASE DE ACCION

Durante esta fase tienen lugar la mayor parte de las acciones que se realizan en el mapa de juego.

Los jugadores activan sus unidades de manera alterna, por color de las órdenes asignadas. El primero en activar es el jugador que tiene la iniciativa.

La activación de unidades tiene lugar en el orden siguiente:

- unidades con órdenes rojas
- unidades con órdenes azules
- unidades con órdenes verdes
- unidades con órdenes amarillas
- las unidades con órdenes púrpuras se pueden asignar en cualquier momento del turno del jugador, cuando a él le parezca bien.

ORDEN DE ACTIVACIÓN DE UNIDADES (EJEMPLO)

El Jugador B tiene la iniciativa, así que es el primero en activar una unidad con una orden roja. A continuación, lo hace el Jugador A. Cuando se han activado todas las unidades con órdenes rojas, el jugador que tiene la iniciativa activa una unidad con una orden azul. Cuando se terminan las unidades con órdenes azules, el Jugador B es el primero en activar una unidad con una orden verde.

Jugador A



Jugador B

	Unidad	
	Unidad	
	Unidad	
	Unidad	
	Unidad	
	Unidad	
	Unidad	
	Unidad	

JUGAR CARTAS DEL MAZO DE TÁCTICAS

Siempre que un jugador active una unidad, tendrá que robar una carta de su mazo de tácticas y aplicar la táctica que aparezca en ella. Si el efecto se aplica sobre la unidad activada, eso significa que afectará a la unidad después de haberla jugado.

Una vez que se ha activado el efecto de la carta, la carta se pone, bocarriba, en la pila de descartes. Se puede consultar la pila de descartes propia, o la del oponente, siempre que se quiera.

Si hay que robar una carta del mazo de tácticas, pero no quedan más cartas en el mazo, se baraja la pila de descartes para crear un mazo de tácticas nuevo.

Cuando se juega una carta de táctica del mazo de tácticas, su efecto se aplica inmediatamente. Una vez hecho esto, la carta se pone en la pila de descartes. Las capacidades o las penalizaciones/bonificaciones otorgadas por cartas del mazo de tácticas duran hasta el final de la activación de la unidad, a menos que la carta indique otra cosa.

Si no se quiere jugar la capacidad indicada en la carta, se puede elegir no jugarla y robar una orden de color indicado en la carta.

Cartas de terreno

Las cartas de terreno son un tipo especial de cartas de táctica. Se ponen en el mazo de tácticas según las reglas habituales.

Cuando se juega una carta de terreno, del mazo de tácticas, se puede colocar la plantilla de terreno correspondiente en el mapa de juego, de manera inmediata. Las plantillas se colocan sobre hexágonos en los que no haya unidades, ni otras plantillas de terreno, ni Puntos de Captura, y que estén a 2 hexágonos de distancia, o menos, de una de las unidades del jugador. Cuando se juega una carta de terreno, no se pone en la pila de descartes, sino que se deja en la zona del jugador. La carta no se barajará con los descartes en el caso de tener que crear un mazo de tácticas nuevo.

Si, por alguna razón, no se puede colocar el terreno o, sencillamente, se elige no colocarlo, entonces la carta sí va a la pila de descartes.

Orden



Cartas de táctica

Cartas de maldición

Cartas de maldición: un tipo especial de carta de táctica.

Cuando se juega una carta de maldición del mazo de tácticas, no se usa su capacidad, sino que se pone la carta en la pila de descartes del oponente. Después, se baraja la pila de descartes del oponente junto con su mazo y, a partir de entonces, la carta se juega con las reglas normales, lo que significa que el oponente no podrá devolverla a la pila de descartes del otro jugador. Tampoco se puede escoger retirar esta carta del mazo del oponente.



Símbolo de carta de terreno



Símbolo de carta de maldición



Si el texto de una carta contradice las reglas, las reglas descritas en la carta tienen la prioridad.

ORDEN DE ACTIVACIÓN DE LAS UNIDADES

UNITS ACTIVATION ORDER

Una vez que se ha jugado una carta de táctica, se puede escoger cuál de las unidades disponibles se va a activar. El jugador que está activando sus unidades se denomina jugador activo. Al activar una unidad, el jugador retira de ella la ficha de orden y, después, tendrá que completar todas las acciones de la unidad antes de que el turno pase al oponente.

Los jugadores se van alternando a la hora de activar las unidades con órdenes

del mismo color.

Si uno de los jugadores ya no tiene unidades con órdenes del color correspondiente, entonces el otro jugador irá activando sus unidades, una tras otra, sin tener que ceder el estado de jugador activo a su oponente.

Cuando se han activado todas las unidades del mismo color, los jugadores pasan al siguiente color, siguiendo el orden que se ha indicado anteriormente: rojo, azul, verde y amarillo.

Se sigue este procedimiento hasta que no quedan fichas de orden en el mapa de juego.



Jugador A



Jugador B

Acciones disponibles de las unidades

Durante la fase de acción hay que activar todas las unidades que tengan una ficha de orden.

Cuando se activa una unidad, la ficha de orden se descarta de manera inmediata.

Acciones que se pueden llevar a cabo durante la activación de una unidad:

- mover y/o combate cuerpo a cuerpo (únicamente en este orden);
- correr;
- ataque a distancia;
- declarar Defensa;
- descansar.

Las unidades con órdenes amarillos no pueden realizar acciones durante su activación, ni siquiera activar sus capacidades con recarga. Lo único que pueden hacer es descansar.

UNIT'S ABILITIES

Si una unidad tiene capacidades que no requieren una recarga de órdenes, significa que siempre están activas.

Si se quiere usar las capacidades de una unidad que tenga recargas indicadas en su carta, hay que realizar la recarga al principio de la activación de la unidad. Para ello hay que pagar el número indicado de órdenes, que se toman de la reserva de órdenes.



Si en la reserva de órdenes hay una orden púrpura, se puede usar para recargar en sustitución de una orden de cualquier otro color.

Las capacidades que tengan recargas solo estarán activas hasta el final de la activación de la unidad.

CAPACIDADES CON RECARGAS

Cuando se realiza la activación de la unidad, si se activa con una orden que no sea amarilla, se puede usar la capacidad Activada de dicha unidad. Para hacerlo, hay que pagar el número de órdenes indicado en la carta. Si no se tienen órdenes suficientes en la reserva de órdenes, no se puede activar la capacidad. Las capacidades con recargas solo duran activas hasta el final de la activación de la unidad.

Si una unidad tiene capacidades que no requieren un pago en órdenes, esas capacidades se consideran siempre activas.

No se puede usar una capacidad Activada mientras se está activando otra unidad o cuando la unidad está siendo atacada.

Capacidades siempre activas.



Capacidades Activadas

STAMINA AND FATIGUE

Casi todas las unidades de Fantasy Commander tienen Resistencia. Este valor especifica la cantidad de fichas de fatiga que puede acumular la unidad. La mayoría de las unidades tiene un valor de Resistencia de 2. Eso significa que esas unidades pueden tener, como máximo, dos fichas de fatiga.

Gracias a la Resistencia las unidades pueden llevar a cabo un esfuerzo adicional en el momento clave de la batalla. Pero recuerda que, si se consume la Resistencia de las unidades demasiado a menudo, acabarán agotadas y eso puede significar la derrota. Un comandante inteligente sabe cuándo es el momento decisivo de la batalla y cuándo hay que poner toda la carne en el asador para conseguir la victoria.

Una unidad solo puede recibir una ficha de fatiga por activación. Además, una unidad puede recibir una ficha de fatiga mientras está siendo atacada, pero solo una durante un ataque.

Las unidades pueden recibir una ficha de fatiga para:

- añadir 1 dado a la tirada de ataque (cuerpo a cuerpo o a distancia);
- realizar un ataque cuerpo a cuerpo después de correr;
- entrar en terreno difícil habiendo usado correr;
- añadir 1 dado a la tirada de defensa;
- reducir el daño en 1.

Cuando una unidad recibe tantas fichas de fatiga como su valor de Resistencia, se dice que está agotada. Las unidades agotadas no pueden recibir más fichas de fatiga hasta después de haber descansado.

Si las reglas obligan a una unidad agotada a recibir una ficha de fatiga, la unidad perderá, en su lugar, una miniatura o recibirá una herida. Esto también es aplicable a unidades que no tengan valor de Resistencia.

Determinados efectos de cartas o de terreno pueden hacer que una unidad reciba una ficha de fatiga. Cuando ocurre esto, y siempre que su Resistencia lo permita, la unidad podrá seguir recibiendo una ficha de fatiga para conseguir una ventaja.

DESCANSAR

La acción Descansar sirve para retirar todas las fichas de fatiga que se hayan acumulado. Para usar Descansar, la unidad tiene que consumir su activación y no llevar a cabo ninguna otra acción.

Además, la unidad no puede estar en un hexágono que esté adyacente a un enemigo.

Las unidades pueden usar Descansar incluso si tienen una orden amarilla.

Las fichas de fatiga se retiran cuando llega el turno de activar la unidad. Si una unidad no tiene Resistencia o no tiene ficha de orden, entonces no puede declarar que va a usar Descansar.



MOVIMIENTO DE LAS UNIDADES

Una unidad activada puede mover, en cualquier dirección, tantos hexágonos como indique su valor de Movimiento (el primer número; por ejemplo, si se tiene 2-4, 2 hexágonos).

Cuando una unidad mueve, no puede pasar a través de otras unidades o atravesar terreno impasable, como ríos. Cuando completa su movimiento, puede declarar un ataque cuerpo a cuerpo. Pero no se puede declarar un movimiento después de realizar un ataque.

CORRER

Si una unidad tiene que recorrer mucha distancia en el mapa de juego, puede usar Correr. Cuando se corre, la unidad respeta las reglas generales de movimiento y se desplaza a la velocidad máxima de la unidad, que es el segundo número (por ejemplo, si aparece 2-4, al correr mueve 4). Si la unidad ha corrido, no podrá declarar un combate cuerpo a cuerpo para atacar al enemigo al final del movimiento, a menos que reciba una ficha de fatiga (ver Resistencia y Fatiga).



DECLARAR DEFENSA

Durante su activación, las unidades pueden declarar que van a defender. Eso significa que, hasta el final de la fase de acción, reciben una ficha de defensa, lo que les permite tirar dados defensivos si son atacadas (ver Cuerpo a Cuerpo y Ataques a Distancia).



Si se declara que se va a defender, se consume toda la activación de la unidad. Una unidad no puede declarar Defensa si ha movido, atacado o descansado durante su activación, pero sí puede activar una capacidad con recargas.

Si una unidad que tiene una orden recibe un ataque, puede sacrificar la orden para declarar Defensa. Eso significa que la unidad no podrá activarse durante este turno.

TIPOS DE TERRENO

En Fantasy Commander hay dos tipos generales de terreno: básico y de facción.

El terreno básico se pone en el mapa según indiquen las condiciones del escenario, antes de comenzar la batalla.

El terreno de facción, por otro lado, se pone en el mapa al jugar la carta de terreno asociada, robada del mazo de tácticas del jugador. Los terrenos de facción solo afectan a unidades de esa facción.

Se considera que un terreno está bajo el control de un jugador si este jugador tiene una unidad ocupando el hexágono.

Terreno difícil.

Cuando una unidad entra en un hexágono de terreno difícil, proveniente de otro tipo de terreno, debe terminar su turno de manera inmediata. Si una unidad que no tenga la capacidad Vuelo usa la regla de Correr, solo podrá entrar en terreno difícil si consume Resistencia. Las unidades que tienen la capacidad Vuelo pueden cruzar hexágonos de terreno difícil a voluntad, pero si terminan su movimiento en uno de esos hexágonos, su activación termina de manera inmediata.

Terreno impassable

Las unidades no pueden cruzar ni terminar su movimiento en hexágonos de terreno impassable.

Interrumpe la línea de visión

Si el terreno interrumpe la línea de visión, eso significa que no se puede

trazar una línea de visión (LdV) que lo atraviese.

Aura


Este efecto afecta a las unidades que estén dentro de un radio de X desde el hexágono.

Rocas

Impasable. Interrumpe la línea de visión.



Bosque

Interrumpe la línea de visión. Terreno difícil. Las unidades que estén en un Bosque ignoran 1  de la tirada del oponente.



Colina

Interrumpe la línea de visión. Terreno difícil. Las unidades que estén en una Colina reciben +1 dado de ataque cuerpo a cuerpo y pueden trazar una LdV que atraviese unidades aliadas.



Río

Impasable.



Vado

Terreno difícil.
Permite cruzar el
Río.

**Puente**

Permite cruzar el
Río.

**Pueblo**

Terreno difícil.
Interrumpe la
línea de visión.
Las unidades que
estén en un Pueblo
pueden ignorar
un de daño de
cualquier tipo de
ataque. Además,
las unidades
recuperan 1 miniatura o 1 herida al
descansar.



Si una unidad se ve afectada por varios efectos al comienzo de su activación, es el jugador que activa la unidad el que decide el orden de resolución de los efectos.

Por ejemplo, los Legionarios pueden, al principio de su activación:

- perder una ficha de fatiga mediante una capacidad Activada;
 - recibir una ficha de fatiga por las Tierras Malditas;
 - perder una ficha de fatiga por el elemento de terreno Altar de Sanación.
- El jugador que activa la unidad decide el orden de resolución de estos efectos, para minimizar los daños.*



ATAQUES

CUERPO A CUERPO

Si, al principio de su turno o al final de su movimiento, una unidad está en contacto con una unidad enemiga, puede enzarzarse en combate cuerpo a cuerpo con ella. Si se hace eso, se considera que el jugador activo es el atacante y el jugador que controla la unidad atacada es el defensor.



Durante el ataque, el atacante es el primero en tirar y repetir tiradas de los dados de ataque. Luego lo hace el defensor.

Orden en cuerpo a cuerpo

- El jugador atacante calcula el número de dados de ataque. Este número es igual al valor de ataque básico de la unidad, modificador por cartas de táctica, terrenos, capacidades activadas de la unidad, etc.



Cuando una unidad es atacada, puede usar una orden de cualquier color, incluido el amarillo, para declarar Defensa.


Si la unidad no declara Defensa, no tira dados contra el ataque del oponente.


Se puede reforzar la defensa o el ataque de una unidad si se pone una ficha de fatiga sobre la unidad, antes del cuerpo a cuerpo. Al hacerlo, se añade un dado. Se puede ver más sobre fatiga en Resistencia y Fatiga.


- El jugador defensor calcula el número de dados de defensa. La defensa básica de la unidad se puede ver modificada por capacidades pasivas de la unidad o por el terreno.


- El jugador atacante tira sus dados para decidir el resultado del ataque.





TEn cuerpo a cuerpo, el atacante puede sacar los resultados siguientes:

 - la unidad defensora entra en pánico (ver Pánico) y se retira 1 hexágono.

 - inflige 1 de daño si la unidad no está Débil.

 - inflige 1 de daño.


 - inflige 1 de daño si la unidad atacante tiene apoyo (ver Apoyo).


 - para un impacto que ha sufrido la unidad (, , o ).






- El jugador defensor tira sus dados de defensa.

En cuerpo a cuerpo, el defensor puede sacar los resultados siguientes:


 - la unidad defensora entra en pánico (ver Pánico) y se retira 1 hexágono.





 - inflige 1 de daño si la unidad no está Débil.


 - inflige 1 de daño.

 /  - para un impacto que ha sufrido la unidad



( ,  ,  o ).


 - para un impacto que ha sufrido la unidad, siempre que la unidad defensora tenga apoyo (ver Apoyo).

El jugador defensor debe parar primero los resultados  ,  y . Los resultados  son los últimos en pararse.

Cada dos unidades aliadas que estén en contacto con la unidad defensora le permiten ignorar 1  - Esto se denomina Formación.

Cálculo de pérdidas






Si hay daño que no se ha parado, la unidad sufre pérdidas. Por cada  y  que no se haya parado, la unidad pierde 1 de salud o 1 miniatura.

Por cada  sin parar, la unidad entra en pánico y tiene que retirarse (ver Pánico).

Si se retira la última miniatura de una unidad, o ya no le queda salud, se considera que la unidad ha sido destruida.

Si la unidad defensora hace que el atacante entre en pánico, el atacante no podrá perseguir ni declarar Avanzar. Además, el defensor nunca puede avanzar ni perseguir.

ATAQUES


La Caballería Muerta Viviente declara un ataque. Los Legionarios tiene una ficha de defensa. La Caballería tira 3 dados, como indica su valor de Ataque. Los Legionarios tiran 2 dados, como indica su valor de Defensa. La Caballería tiene el apoyo de una unidad aliada, así que el resultado  es un éxito. Eso quiere decir que ha sacado tres éxitos. Los Legionarios sacan 1  y 1 .  inflige 1 de daño a la Caballería Muerta Viviente; y  para 1 de daño. Esto significa que los Legionarios sufren 2 de daño e infligen 1 de daño.



En este caso, la Caballería Muerta Viviente no tiene apoyo, así que solo consiguen 2 éxitos. Los Legionarios paran 1 impacto y consiguen que la Caballería Muerta Viviente entre en pánico, por lo que, después del combate, tendrá que retirarse 1 hexágono.




Pánico

Se considera que una unidad entra en pánico si, después de las tiradas de combate, sufre un resultado  que no se haya parado. La unidad en pánico debe retirarse en línea recta, en dirección opuesta a la dirección en la que está el atacante.

En el caso de un ataque a distancia, no se puede escoger una dirección, así que la unidad en pánico mueve de manera que aumente la distancia con el atacante. La ruta que sigue la unidad la elige el jugador que la controla.



Si una unidad entra en pánico, debe retirarse un número de hexágonos igual al número de resultados sin bloquear. Si no es posible, por ejemplo, si en el camino hay una barrera impenetrable o la unidad entra en terreno difícil, la unidad en pánico sufre 1 de daño por cada hexágono que no ha podido moverse. Las unidades en pánico pierden una ficha de orden, si es que tenían una, por lo que no pueden activarse en esa ronda.

Un ejemplo de cuerpo a cuerpo en el que la unidad entra en pánico con dos , se retira, sufre daño y pierde la orden.





Avanzar

Si la unidad atacante en cuerpo a cuerpo destruye a una unidad enemiga, hace que entre en pánico o la obliga a mover mediante alguna otra capacidad, como Apremio, puede ocupar el hexágono que ha quedado vacío, sin importar si es un hexágono despejado o de terreno. Esta acción se puede llevar a cabo incluso si la unidad se ha movido al máximo de su velocidad antes de atacar. Pero, cuidado, si la unidad atacante también ha entrado en pánico, entonces no podrá avanzar.




Apoyo en cuerpo a cuerpo

Cuando una unidad ataca a un enemigo en cuerpo a cuerpo a una unidad enemiga adyacente a otra de las unidades del bando atacante, se considera que se tiene Apoyo al ataque. En ese caso, todos los resultados  se consideran éxitos para el atacante. Cuando una unidad se defiende de un ataque cuerpo a cuerpo y la unidad atacante está adyacente a otra unidad del bando de la defensora, se tiene Apoyo a la defensa. Eso significa que todos los resultados  se consideran éxitos para el defensor.








Formación

Si la unidad defensora está en contacto con dos unidades aliadas o más, ignora un resultado  por cada dos unidades aliadas que estén en contacto.



Unidad Débil

Se considera que una unidad está Débil si su tamaño se reduce hasta 1 miniatura. En ese caso, solo se consideran impactos con éxito los resultados  y . Una unidad Débil sigue pudiendo ofrecer apoyo. Los héroes y las unidades colosales no pueden tener el estado Débil, así que siempre impactan al sacar ,  y  sin importar la Salud de la unidad.



ATAQUE A DISTANCIA

Si una unidad tiene ataque a distancia, puede declarar el ataque durante su activación, siempre y cuando no esté en contacto con una unidad enemiga, no haya movido ya en esta activación y pueda trazar una línea de visión hasta el objetivo.

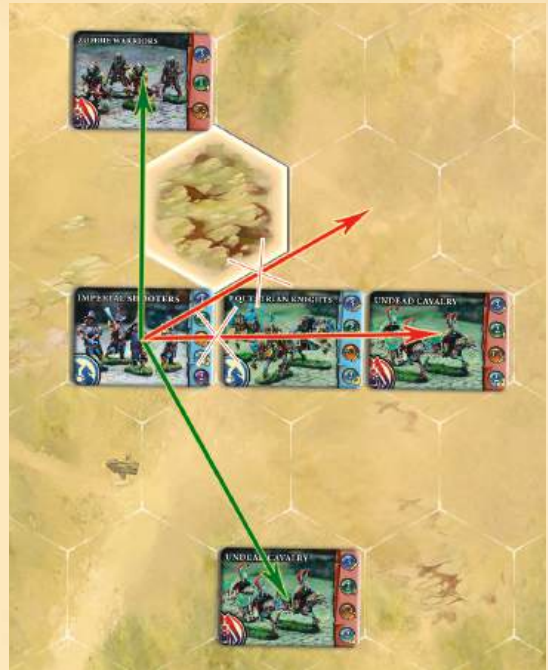
Antes de realizar un ataque a distancia, hay que comprobar la línea de visión (LdV). La LdV es una línea recta que conecta el centro de dos hexágonos y va desde el hexágono de la unidad atacante hasta el centro del hexágono de la unidad objetivo. Solo se puede declarar un ataque a distancia si la LdV no atraviesa hexágonos ocupados por otras unidades o terreno difícil.

Si la LdV pasa por un borde de un hexágono ocupado, es posible disparar, pero si pasa por el borde común de dos hexágonos ocupados, entonces no es posible realizar el disparo.

TIPOS DE ATAQUES A DISTANCIA:

Disparos

Los disparos se realizan a la distancia indicada por el alcance de los disparos, en la carta de la unidad. El alcance de los disparos se indica mediante dos números, siendo el primero el alcance básico de los disparos, que se realiza




Cuando se lleva a cabo un ataque a distancia, las unidades no pueden recibir Apoyo, ni en ataque ni en defensa.

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



sin penalizaciones, y el segundo, el alcance máximo del ataque a distancia.

Si se dispara al alcance máximo, baja la efectividad, así que la unidad no inflige daños con el resultado .

El ataque a distancia se lleva a cabo con reglas similares a las del ataque cuerpo a cuerpo, pero, primero, hay que comprobar que haya una LdV válida. También cambia que, a la hora de calcular el número de dados, se usa la estadística Ataque a Distancia.

Orden de ataques a distancia

- El jugador atacante comprueba si es posible realizar un ataque a distancia. Para hacerlo, traza la LdV hasta la unidad objetivo y calcula la distancia de disparo.

Si se añade una ficha de fatiga a una unidad, antes del Disparo, se puede mejorar las tiradas de ataque o defensa en un dado. Se explica más sobre esto en Resistencia y Fatiga.



Cuando una unidad es atacada, puede usar un orden de cualquier color, incluido el amarillo, para declarar Defensa. Si la unidad no declara Defensa, no tira dados contra el ataque del oponente. Hay que tener en cuenta que, al disparar, la unidad que ha declarado Defensa no puede infligir daño al atacante.


- El jugador atacante determina el número de dados que se van a usar para el ataque a distancia. Para ello usa el valor de Disparo de la unidad y aplica los modificadores necesarios.





- Si el jugador defensor ha declarado Defensa, calcula el número de dados de defensa.


- El jugador atacante tira sus dados para decidir el resultado del ataque.

Los siguientes resultados se consideran éxitos a la hora de impactar:







 - hace que la unidad entre en pánico;

 - inflige 1 de daño si la unidad no está Débil;


 - inflige 1 de daño;

 - inflige 1 de daño si se dispara dentro del alcance básico de los disparos;





- Si el jugador defensor ha declarado Defensa, tira sus dados de defensa:

 /  - para un impacto sufrido por la unidad. El jugador defensor debe parar primero los resultados ,  y . Los resultados  son los últimos en pararse.

Cada dos unidades aliadas que estén en contacto con la unidad defen-

sora le permiten ignorar 1 .

- Cálculo de pérdidas

Si después de la tirada de defensa quedan ataques sin parar, el defensor sufre pérdidas. Por cada resultado ,  (si el defensor está disparando dentro del alcance básico de los disparos) y  (si el atacante no está Débil), el defensor pierde 1 miniatura o 1 de salud. Por cada resultado  sin bloquear, el defensor entra en pánico y debe retirarse (ver Pánico). Si se retira la última miniatura de una unidad, o ya no le queda salud, se considera que la unidad ha sido destruida.

Disparos mágicos

Los disparos mágicos se calculan de la misma manera que los disparos normales, excepto en que la unidad enemiga no se puede defender. Eso quiere decir que, durante un disparo mágico, el jugador atacante tira los dados y se aplica todo el daño que saque.

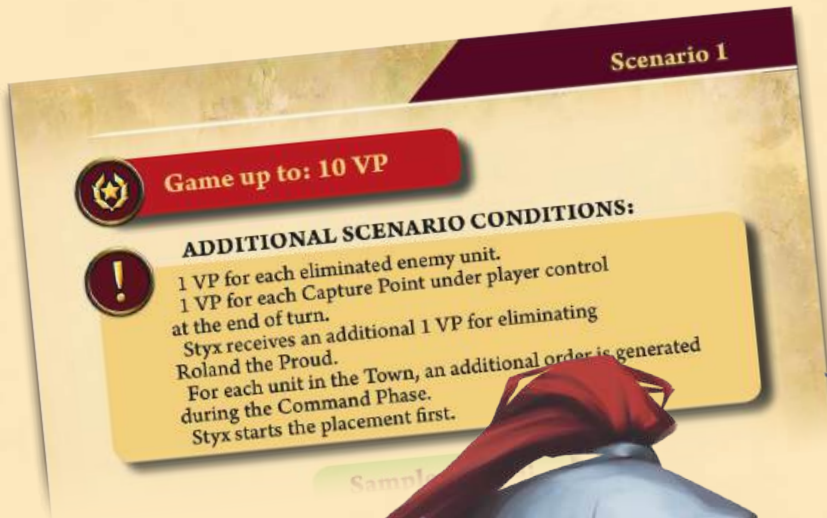


FASE DE FIN DEL TURNO

Durante la fase de fin del turno se retiran las fichas de todos los efectos temporales que haya en el mapa de juego. Además, se descartan las fichas de orden sin usar que se tengan en la mano. También es posible que haya que comprobar las condiciones indicadas en el escenario, de manera que, si un jugador las cumple, se apunta los Puntos de Victoria indicados.


CONDICIONES DE VICTORIA

La partida se termina cuando uno de los jugadores consigue el número necesario de Puntos de Victoria y el oponente tiene menos Puntos de Victoria. Si los dos jugadores tienen el mismo número de Puntos de Victoria, la partida continúa.




GLOSARIO

CAPACIDADES

Armadura - La unidad ignora, en cuerpo a cuerpo, un resultado  de la tirada del oponente.

Aura X: [texto] - Se aplica [texto] dentro de un radio de X hexágonos a contar desde la fuente del Aura.

Valor - La unidad ignora un resultado  de la tirada del oponente.


Carga X - Cuando la unidad ataca en cuerpo a cuerpo, después de mover, añade X dados a su tirada de ataque. Se puede usar una vez por activación. No se puede llevar a cabo una carga si la unidad está atacando a un enemigo adyacente al hexágono desde el que comenzó el movimiento.

Contraataque - Cuando una unidad sufre un ataque, puede realizar una tirada de defensa incluso sin haber declarado Defensa.


Defensor - Si una unidad enemiga declara un ataque cuerpo a cuerpo contra una unidad que esté adyacente a la unidad que tenga esta capacidad, el jugador defensor puede redirigir el ataque hasta la unidad con Defensor.

Terreno Difícil - Cuando una unidad entra en un hexágono de terreno difícil, proveniente de otro tipo de terreno, debe terminar su activación de manera inmediata. Si una unidad que no tenga

la capacidad Vuelo usa la regla de Correr, solo podrá entrar en terreno difícil si consume Resistencia.

Dominación - Cuando esta unidad ataca, los resultados  siempre se consideran éxitos.

Vuelo - La unidad puede mover ignorando obstáculos y, también, correr atravesando terreno difícil, sin tener que gastar una ficha de fatiga. Si una unidad con Vuelo termina su movimiento en un terreno con propiedades, las puede usar. Las unidades con Vuelo no pueden terminar su movimiento en hexágonos con terreno impasable o que alberguen otras unidades.

Forjado - Cuando la unidad sufre un ataque, ignora todos los resultados  de la tirada del oponente. Las capacidades Vampirismo y Saqueador no afectan a esta unidad.

Fortaleza - La unidad no puede sufrir el estado Débil.


Saqueador - Cuando la unidad inflige daño, pierde una ficha de fatiga. Esto solo ocurre una vez por ataque.

Maestro del Ataque X - Cuando la unidad ataca en cuerpo a cuerpo puede repetir la tirada de los X dados que escoja el jugador que la controla.

Maestro de la Defensa X - Cuando la unidad se defiende de un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia, puede repetir

la tirada de los X dados que escoja el jugador que la controla.

Maestro del Disparo X - Cuando la unidad ataca a distancia puede repetir la tirada de los X dados que escoja el jugador que la controla.

Ataque Múltiple - Cuando la unidad usa Ataque Múltiple, ataca a cada enemigo con el que esté en contacto, uno por uno. Puede escoger recibir la ficha de fatiga y tener +1  hasta el final del turno. El jugador escoge en qué orden ataca a las unidades enemigas. Durante un Ataque Múltiple, o después de él, no se puede usar Avanzar. Si la unidad atacante entra en pánico, el Ataque Múltiple queda interrumpido. Un Ataque Múltiple cuenta como un ataque a todos los efectos, como en lo relativo a Saqueador.

Nigromancia - Cuando la unidad destruye a una unidad enemiga, se puede invocar una unidad de Guerreros Zombi en el mismo hexágono, que queda bajo control del atacante.

Persecución X - Cuando se ha usado Avanzar (ver Avanzar, en la página 26), la unidad puede declarar otro ataque cuerpo a cuerpo. Después de usar Avanzar, la unidad puede mover X hexágonos adicionales. Cuando se usa Persecución, la unidad no puede volver al mismo hexágono desde el que declaró el primer ataque, ni mover a un hexágono desde el que no pueda declarar un combate cuerpo a cuerpo, o no pueda llevarlo a cabo por pasar por terreno difícil. Una unidad solo puede


usar Persecución una vez por turno.


Disparo Rápido - La unidad puede declarar un ataque a distancia después de mover, pero no después de correr.

Explorador - La unidad ignora el terreno difícil. Si esta unidad ataca y la unidad enemiga está en un terreno que le da bonificaciones, estas bonificaciones quedan anuladas.

Regeneración - La unidad recupera 1 miniatura o se cura 1 herida al comenzar su activación.

Reagrupamiento - Cuando la unidad es atacada, puede sustituir un punto de daño sufrido por el efecto Pánico (ver página 25). Esto solo lo puede hacer si puede retirarse.

Resurgente -  no causa Pánico a esta unidad, sino que le inflige daño. Formación funciona de la manera habitual y la unidad es inmune a Vampirismo y Saqueador.

Terror - Cuando la unidad ataca cuerpo a cuerpo, añade 1 resultado  a la tirada.

Vampirismo - Cuando la unidad inflige daño, recupera 1 miniatura o se cura 1 herida. Esto solo funciona una vez por batalla. La capacidad se activa después de haber provocado el daño, pero antes de determinar si las unidades mueren o entran en pánico. Vampirismo restaura 1 miniatura incluso si no quedan miniaturas después de contar las pérdidas de la unidad. El daño recibido por la unidad enemiga que suponga pánico no cuenta como daño infligido.

Escenario 1

Escenario 1: PRIMERA BATALLA



Tercer día del mes de Emrys, 36 años después del Cataclismo..

El Imperio Nido de Hierro envía destacamentos militares liderados por el mariscal Roland el Orgullosa para restaurar el orden en las tierras fronterizas con Styx. Las tropas se han enviado como respuesta a los cada vez más habituales informes de grupos de muertos vivientes en las ciudades fronterizas. Es urgente tomar medidas, así que el Consejo Militar, presidido por el emperador Demian, ha decidido enviar una legión de élite. La presencia del mariscal Roland el Orgullosa debería dejar claro lo importante que es esta guerra para el Imperio.

El objetivo de la operación es sencillo y está bien definido: hacer un balance de la situación en la zona, conseguir toda la información posible sobre las tácticas en las batallas contra muertos vivientes y, si es posible, destruir todas las fuerzas de muertos vivientes que se pueda.

En la tarde anterior a la batalla, Roland ordena a su joven pero prometedor escudero, Pavel Starkov, que tome el mando de un pequeño destacamento de legionarios, para cubrir un puente de gran importancia estratégica. Mientras tanto, él dedica toda la noche a trazar un plan de campaña junto a sus veteranos más experimentados. Cuando el ejército del imperio se acerca al río la mañana siguiente, los primeros zombis y caballería de muertos vivientes está tomando posiciones en los bosques de las aldeas ribereñas de Ginnoh y Keran.

Al frente del ejército de muertos vivientes está el mismísimo Imelstar Devorador de Almas, en su putrefacto garañón.

Está a punto de comenzar la primera batalla entre Styx y el Imperio Nido de Hierro





Se juega hasta: 10 PV



ELEMENTOS ADICIONALES DEL ESCENARIO:

1 PV por cada unidad enemiga eliminada.
 1 PV por cada Punto de Captura bajo control del jugador al terminar el turno.
 Styx recibe 1 PV adicional si elimina a Roland el Orguloso.
 Cada unidad que esté en el pueblo genera una orden adicional durante la fase de mando.
 Styx es el primero en desplegar.

Ejércitos predefinidos:



IMPERIO: 193

- 69 Legionarios x 3
- 54 Tiradores Imperiales x 2
- 40 Caballeros x 1
- 30 Roland el Orguloso x 1



STYX: 188

- 60 Guerreros Zombi x 4
- 30 Arqueros Zombi x 2
- 70 Caballería Muerta Viviente x 2
- 28 Imelstar Devorador de Almas x 1



Oración antes de Combatir
Incursión de Reconocimiento
Ruptura
Golpes Poderosos
Maniobra de Flanqueo
Descarga Ensordecedora
Contragolpe

Ataque Aterrador
Muertos Vivientes Imparables
Alarido del Abismo
Sobre las Alas de la Muerte
Golpe Demoledor
Regeneración
Sombras Aterradoras
Garras de Oscuridad
Garras de Oscuridad

Escenario 2: EL HORROR DE MUCHAS CABEZAS



Undécimo día del mes de Emrys, 36 años después del Cataclismo..

Un par de exploradores se arrastran por el húmedo sotobosque, sin dejarse amedrentar por la noche, la lluvia, el barro, las ramas que les golpean en la cara y la humedad que se ha apoderado de sus botas. Todo eso da igual porque las órdenes de Roland el Orgullosos han sido muy claras: explorar el sur de la ciudad, descubrir cuántos soldados tiene el enemigo y, al mismo tiempo, descubrir si el demonio Imelstar está planeando algo tenebroso.

La cabeza de ese algo tenebroso parece detrás de la primera colina. Luego aparece una segunda cabeza. Una tercera. La Hidra Demoníaca ronca plácidamente bajo la lluvia y la expresión de sus caras indica que el monstruo está soñando con una cena a base de carne de legionario imperial. Los exploradores se quedan paralizados. Uno de ellos gesticula para indicar que va a volver para informar a Roland de la presencia de la hidra, pero el otro tiene que intentar recabar más información.

Roland queda sorprendido por las noticias. Una cosa es enfrentarse a muertos vivos normales, incluso si están liderados por un demonio, pero enfrentarse contra una hidra es algo muy diferente. Mira con atención el mapa de la zona, toma notas y manda continuamente a Starkov a por tabaco. Al final, se retira a su tienda, musitando algo sobre una recompensa especial para quien consiga matar al monstruo de muchas cabezas.

El segundo explorador nunca retorna al campamento.



Se juega hasta: 10 PV



ELEMENTOS ADICIONALES DEL ESCENARIO:

1 PV por cada unidad enemiga eliminada.
 1 PV por cada Punto de Captura bajo control del jugador al terminar el turno.
 El Imperio recibe 1 PV adicional por eliminar a la Hidra Demoníaca.
 El jugador que controla los dos pueblos recibe 1 PV al final del turno, pero también genera 1 orden menos en la siguiente fase de mando.
 Las unidades del Imperio pueden declarar Descansar en un pueblo, incluso si hay unidades enemigas adyacentes.
 Los jugadores deciden quién es el primero en desplegar sus tropas.

Ejércitos predefinidos:



IMPERIO: 210

- 46 Legionarios x 2
- 54 Tiradores Imperiales x 2
- 80 Caballeros x 2
- 30 Roland el Orgullosos x 1



STYX: 208

- 65 Hidra Demoníaca x 1
- 45 Guerreros Zombi x 3
- 70 Caballería Muerta Viviente x 2
- 28 Imelstar Devorador de Almas x 1



Cuartel General del Comandante	Ritual Nigromántico
Descarga Ensordecedora	Nube Venenosa
Regimientos de Cazadores	Muertos Vivientes Imparables
Regimientos de Cazadores	Sombras Aterradoras
Golpes Poderosos	Incorpóreo
Maniobra de Flanqueo	Llanuras Oscuras
Maniobra de Flanqueo	Alarido del Abismo

Escenario 3: UNA DECISIÓN DIFÍCIL



Décimo quinto día del mes de Emrys, 36 años después del Cataclismo.

Roland el Orgullosa se sentó en su tienda a esperar. Hacía cuatro días que había enviado a su fiel Starkov a la capital, para solicitar refuerzos, aunque Roland sabía bien que no podía esperar nada realmente relevante, capaz de cambiar el equilibrio del campo de batalla. Lo cierto es que ni el Alto Mando ni el emperador Demian consideraban la misión de las fronteras occidentales como algo que fuera especialmente importante.

Los refuerzos no llegaban y las tropas de Styx se acercaban a los muros del pueblo fronterizo de Basalbena. Si Roland no quería ser capturado, la batalla tenía que comenzar de inmediato. Las tácticas, la estrategia, toda la planificación de la campaña podían irse al infierno si el ataque de los muertos vivientes tenía éxito.

Eso solo dejaba una opción a un comandante experto, como Roland: tenía que actuar con las fuerzas de las que disponía. Dividió su ejército en dos destacamentos y envió el más pequeño al norte, para acosar a las tropas del demonio Imelstar por el flanco. Si la maniobra fracasaba, el destacamento podría retirarse tras los muros del pueblo de Uragita.

Mientras, el grueso del ejército imperial se ha reunido y está listo para la batalla.



Se juega hasta: 12 PV



ELEMENTOS ADICIONALES DEL ESCENARIO:

1 PV por cada unidad enemiga eliminada.
 1 PV por cada Punto de Captura bajo control del jugador al terminar el turno.
 Styx recibe 1 PV adicional si elimina a «Cruzado», el autómeta imperial.
 Styx es el primero en desplegar.

Ejércitos predefinidos:



IMPERIO: 238

- 69 Legionarios x 3
- 54 Tiradores Imperiales x 2
- 40 Caballeros x 1
- 45 Autómata imperial
- «Cruzado» x 1
- 30 Roland el Orgulloso x 1



STYX: 188

- 60 Guerreros Zombi x 4
- 30 Arqueros Zombi x 2
- 70 Caballería Muerta Viviente x 2
- 28 Imelstar Devorador de Almas x 1



Golpes Poderosos	Nube Venenosa
Hierbas Sanadoras	Alarido del Abismo
Luces Señalizadores	Ritual Nigromántico
Oración antes de Combatir	Sobre las Alas de la Muerte
Maniobra de Flanqueo	Golpe Demoledor
Regimientos de Cazadores	Sombras Aterradoras
Cuartel General del Comandante	Regeneración
Contragolpe	Muertos Vivientes Imparables
	Incorpóreo

Escenario 4: MILAGROS DE LA MECÁNICA



Vigésimo tercer día del mes de Emrys, 36 años después del Cataclismo.

Aunque después de una dura batalla contra Styx, los refuerzos acabaron llegando. Y no eran una docena de reclutas novatos, ni siquiera una docena de veteranos curtidos. Al campo de batalla llegó el prototipo del último desarrollo de los mecánicos imperiales, el autómatas a vapor llamado «Cruzado». Fue gracias a la ayuda de «Cruzado» que el ejército de Roland no solo rechazó el ataque de los muertos vivientes, sino que pasó a la ofensiva y, ahora, está cerrando el cerco sobre uno de sus destacamentos.

Por desgracia, las topas del demonio Imelstar no son solo zombis sin cerebro. Los guerreros del Imperio Nido de Hierro aprendieron por las malas que los muertos vivientes son capaces de entrenar y luchar tan bien como los veteranos imperiales.

Al frente de sus acorazados hombres, a los que guiaba contra el enemigo, Roland el Orgullosa no pudo sino recordar batallas pasadas. Guerras insignificantes cuando aún era un simple legionario, el fracasado asedio de Vallor, que acabó con su brillante carrera... Pero, ahora las tropas se enfrentaban, hierro contra hierro, carne viviente contra los muertos... el pasado ya dejaba de existir y solo quedaba el presente, con su olor a sangre y putrefacción.

En ese hexágono y a 1 hexágono de distancia, las unidades de Styx reciben **Vampirismo, Apoyo, en Ataque y Apoyo en Defensa.**





Se juega hasta: 12 PV



ELEMENTOS ADICIONALES DEL ESCENARIO:

1 PV por cada unidad enemiga eliminada.
 1 PV por cada Punto de Captura bajo control del jugador al terminar el turno.
 Los jugadores deciden quién es el primero en desplegar sus tropas.

Ejércitos predefinidos:



IMPERIO: 269

- 27 Legionarios Veteranos x 3
- 34 Tiradores Imperiales Veteranos x 2
- 45 Caballeros Veteranos x 2
- 30 Roland el Orgullosos x 1



STYX: 208

- 20 Guerreros Zombi Veteranos x 3
- 20 Arqueros Zombi Veteranos x 2
- 40 Caballería Muerta Viviente Veterana x 2
- 28 Imelstar Devorador de Almas x 1



Golpes Poderosos	Drenar Fuerzas
Marcha de Hierro	Garras de Oscuridad
Asalto Poderoso	Garras de Oscuridad
Ruptura	Sobre las Alas de la Muerte
Maniobra de Flanqueo	Sombras Aterradoras
Regimientos de Cazadores	Regeneración
Regimientos de Cazadores	Muertos Vivientes Imparables
Contragolpe	Incorpóreo

Escenario 5: UNA BARRERA ABRUMADORA



Vigésimo quinto día del mes de Emrys, 36 años después del Cataclismo.

La hidra escupió y siseó. El Coloso respondió con un sonido metálico y dejó salir vapor. El ruido del campo de batalla hacía que los oídos de los soldados imperiales estuvieran saturados y sus cabezas, abrumadas. Pero avanzaban, una y otra vez, hacia el maldito río, que se había convertido en un obstáculo colosal. Todo por la maldita hidra, que se podía plantar en mitad del agua y atacar desde allí, mientras el autómatas tenía que esperar, impotente, en la ribera.

La batalla por el río amenazaba con volverse eterna. Entre las turbulentas aguas y las flechas de los arqueros sin vida, los intentos de cruzar la barrera de agua resultaban infructuosos. No quedaba más que buscar otra manera. Pero eso también implicaba asumir riesgos, porque los muertos vivientes podían intentar avanzar hacia la orilla controlada por las tropas imperiales. Y estaba claro que Roland no tenía las fuerzas necesarias para defender la posición y, a la vez, superar al enemigo por el flanco.



Se juega hasta: 15 PV



ELEMENTOS ADICIONALES DEL ESCENARIO:

La Hidra Demoníaca puede mover por hexágonos de río.
 Cuando está en un hexágono de Río, cuenta como Débil.
 Styx es el primero en desplegar.

1 PV por cada unidad enemiga eliminada.

1 PV por cada Punto de Captura bajo control del jugador al terminar el turno.

Los jugadores reciben un PV adicional por cada héroe o coloso que consigan eliminar.

Si el Imperio controla dos pueblos, recibe 1 PV al final del turno.

Styx recibe 1 PV al final de su turno por cada pueblo que controle.



Ejércitos predefinidos:



IMPERIO: 361

32 Legionarios Campeones x 3
 45 Tiradores Imperiales Campeones x 2
 50 Caballeros Campeones x 2
 30 Roland el Orgullosos x 1
 45 Autómata imperial
 «Cruzado» x 1



STYX: 343

25 Guerreros Zombi Campeones x 4
 30 Arqueros Zombi Campeones x 2
 65 Hidra Demoníaca x 1
 45 Caballería Muerta Viviente de Campeones x 2
 28 Imelstar Devorador de Almas x 1



Golpes Poderosos	Nube Venenosa
Hierbas Sanadoras	Drenar Fuerzas
Luces Señalizadores	Ritual Nigromántico
Oración antes de Combatir	Sobre las Alas de la Muerte
Maniobra de Flanqueo	Ataque Aterrador
Descarga Ensordecedora	Garras de Oscuridad
Marcha de Hierro	Regeneración
Contragolpe	Muertos Vivientes Imparables
¡Voluntad de Victoria!	Incorpóreo
	Incorpóreo

**Escenario 6:
LA BATALLA DECISIVA**



Trigésimo día del mes de Emrys, 36 años después del Cataclismo.

Tanto Roland el Orgullosa como Imelstar Devorador de Almas sabían muy bien que esta era la batalla que lo decidiría todo. Los dos ejércitos estaban bastante castigados por los enfrentamientos anteriores, pero el Imperio tenía algo a su favor: luchaban por sus tierras y por su gente. Esto les daba una voluntad de victoria que hacía que los guerreros asieran con fuerza sus armas.

Esta vez el objetivo de las fuerzas del Imperio era proteger cuatro ciudades: Kargaf, Silira, Naida y Zur. Tenían que evitar que los muertos vivientes las convirtieran en fétidos y descomunales cementerios. Si eso llegara a pasar, el Imperio Nido de Hierro no solo habría perdido la batalla, habría perdido la campaña y las consecuencias serían aterradoras para el mundo de los vivos. Roland el Orgullosa era muy consciente de lo que había en juego, así que se dirigió a sus guerreros. En su discurso les recordó el camino que había recorrido, habló del emperador Demian y, a juzgar por la expresión de sus soldados, incluso el siempre malhumorado Thullius, fue capaz de llegar al corazón de sus tropas.

Tan pronto como Roland culminó su inspirador discurso, el ejército de los muertos vivientes se puso en marcha.



En ese hexágono y a 1 hexágono de distancia, las unidades de Styx reciben **Vampirismo, Apoyo en Ataque y Apoyo en Defensa.**

Escenario 6



Se juega hasta: 10 PV



ELEMENTOS ADICIONALES DEL ESCENARIO:

1 PV por cada unidad enemiga eliminada.

Cuando una unidad entra en una ciudad, Styx consigue 1 PV y la ciudad se convierte en un Cementerio.

El Imperio consigue 2 PV al final de cada turno en el que no se han destruido ciudades o 1 PV si queda, al menos, una ciudad sin destruir.

Si todas las ciudades son destruidas, el Imperio pierde la partida.

Styx es el primero en desplegar.

Ejércitos predefinidos:



IMPERIO: 269

27 Legionarios Veteranos x 3
34 Tiradores Imperiales Veteranos x 2
45 Caballeros Veteranos x 2
30 Roland el Orgullosos x 1



STYX: 278

25 Guerreros Zombi Campeones x 4
30 Arqueros Zombi Campeones x 2
65 Hidra Demoníaca x 1
45 Caballería Muerta Viviente de Campeones x 2
28 Imelstar Devorador de Almas x 1



Golpes Poderosos

Asalto Poderoso

Luces Señalizadores

Ruptura

Maniobra de Flanqueo

Marcha de Hierro

Contragolpe

¡Voluntad de Victoria!

Ritual Nigromántico

Sobre las Alas de la Muerte

Ataque Aterrador

Garras de Oscuridad

Garras de Oscuridad

Muertos Vivientes Imparables

Incorpóreo

Incorpóreo

Sombras Aterradoras

ELEMENTOS ADICIONALES
DE ESCENARIO

Elementos adicionales de escenario que se pueden usar en los escenarios existentes, para hacerlos más variados, o para crear escenarios propios. Es posible crear escenarios y desarrollar reglas especiales para ellos.

Tumbas

Si una unidad Resurgente está en este hexágono, recibe **Regeneración 2**.

**Altar de Styx**

Las unidades de Styx que estén a 2 hexágonos o menos del Altar reciben +1 **ataque** y +1 **defensa**.

**Árbol**

Si una unidad está en un hexágono en el que hay un **Árbol**, y no hay unidades enemigas adyacentes, se recibe una orden verde adicional en la fase de mando.



Carro de Suministros

Si una unidad está en un hexágono en el que hay un Carro de Suministros, y no hay unidades enemigas adyacentes, se recibe un dado adicional a la hora de generar órdenes y se puede repetir la tirada de cualquier número de dados, una vez.



Estatua de Guerrero Sagrado

Las unidades del Imperio que estén a 2 hexágonos o menos de la Estatua de Guerrero Sagrado reciben +1 ataque y +1 defensa.



Fortificaciones

Terreno difícil.

Si una unidad de infantería está en este hexágono, recibe **Contrataque** y **Valor**. La unidad atacante no puede **Avanzar** para entrar en un hexágono con Fortificaciones.



Ataúdes Encadenados

Una unidad de Styx que esté en este hexágono recibe **Superviviente**.



Queremos agradecer el apoyo que nos habéis dado durante estos tiempos difíciles en los que hemos desarrollado el proyecto de Fantasy Commander. La fe y la confianza que nos habéis demostrado han sido de un valor incalculable para nosotros. Nuestro mundo de fantasía «Signum» comenzó con miniaturas llenas de detalles y el juego «Legends of Signum». Y el gran interés que despertó entre los jugadores nos animó a ir más allá.

«Fantasy Commander» ha sido el desafío más grande al que nos hemos tenido que enfrentar. Hemos tenido que desarrollar miniaturas de una escala más pequeña, reglas para un tablero hexagonado... toda una nueva experiencia para nuestro equipo. Además, la campaña de Kickstarter llegó en uno de los momentos más complicados: Rusia atacó nuestro país y nadie podía saber cómo iban a desarrollarse los acontecimientos.

Somos muy conscientes de que todos los que nos apoyaron en unas condiciones tan caóticas e impredecibles estaban asumiendo un riesgo. Pero, gracias a vuestra fe y vuestro apoyo, no nos rendimos. Seguimos trabajando en el proyecto a pesar de todas las dificultades y conseguimos que «Fantasy Commander» se hiciera realidad.

El desarrollo ha sido más largo de lo que teníamos planeado porque muchos de los miembros del equipo tuvieron que irse a zonas más seguras y, además, tuvimos que reorganizar la producción. Pero gracias a vuestra paciencia y vuestro apoyo, fuimos capaces de superar todas las dificultades. Os agradecemos de todo corazón vuestro apoyo, que hayáis seguido a nuestro lado durante el desarrollo de Fantasy Commander. Vuestra confianza nos ha ayudado a no abandonar.

Ahora tenéis en vuestras manos el reglamento de un juego nuevo al que hemos dedicado todos nuestros esfuerzos. Una vez más, gracias por vuestro apoyo y por creer en nosotros y nuestro proyecto. ¡Sin vosotros habría sido imposible! Seguimos teniendo muchos planes tanto para hacer crecer «Fantasy Commander» como para crear nuevos juegos. Seguiremos desarrollando y mejorando.

¡Seguid nuestras redes sociales y no os perdáis nuestros nuevos productos!

CRÉDITOS:

Konstantin Glebov - Director General,
Director de arte, Diseñador del Juego
Sergey Shestiperov - Director Ejecutivo
Daniil Nesterenko - Diseñador del Juego
Artyom Krivezhenko - Diseñador del Juego
Diana Halchinska - Diseñadora e Ilustradora
Anna Tsvitkova - Diseñadora
Tatiana Miroschnikova - Directora de Contenido
Editora de Reglas
Oleg Nekhaev - Jefe de Oficina
Sergey Shcherbakov - Escultor Digital
Dmytro Solonnyy -
Escultor Digital
Nikita Sidorchenko -
Diseñadora del Juego
y Editora de Reglas



FASE DE MANDO

- Generación de órdenes.
- Distribución de órdenes.
- Decisión del jugador que tiene la iniciativa.

FASE DE ACCIÓN

La activación de unidades de los dos jugadores tiene lugar en el siguiente orden:

- Unidades con órdenes rojas.
- Unidades con órdenes azules.
- Unidades con órdenes verdes.
- Unidades con órdenes amarillas.
- Las unidades con órdenes púrpuras se pueden asignar en cualquier momento del turno del jugador, cuando a él le parezca bien.

FASE DE FIN DEL TURNO

- Se descartan todas las órdenes sin usar.
- Se comprueban las condiciones de victoria del escenario.

ACTIVACIÓN DE UNA UNIDAD

- Se juega la primera carta del mazo de tácticas.
- Se escoge la unidad que se va a activar, de entre las disponibles.
- Se activa su capacidad con recargas, si la tiene y se desea.

DURANTE SU ACTIVACIÓN, LA UNIDAD PUEDE ESCOGER UNA DE LAS SIGUIENTES ACCIONES:

- Mover y/o atacar en cuerpo a cuerpo.
- Correr.
- Declarar un ataque a distancia, si puede hacerlo.
- Declarar Defensa.
- Declarar que va a descansar, si no ha movido ni atacado en este turno y no está adyacente a una unidad enemiga.

Jugador A

Jugador B



ATAQUE

- 🏹 - la unidad defensora entra en pánico (ver Pánico) y se retira 1 hexágono.
- 🗡️ - inflige 1 de daño si la unidad no está Débil.
- 🏹 - inflige 1 de daño.
- 🛡️ - inflige 1 de daño si la unidad atacante.

DEFENSA



- 🛡️, 🛡️ - para un impacto sufrido por la unidad (🗡️, 🏹, 🛡️ o 🏹).
- 🛡️ - para un impacto sufrido por la unidad si la unidad defensora tiene apoyo.

El jugador defensor debe parar primero los resultados 🗡️ y 🏹. Los resultados 🏹.

APOYO



FORMACIÓN

Cada dos unidades aliadas adyacentes a la unidad defensora permiten ignorar 1 🏹.

