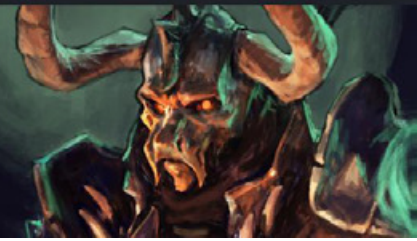


AGE OF FANTASY SKIRMISH



GRUNDLAGEN

Die wichtigste Regel: Sollte es zu Regelunklarheiten kommen, dann nutzt euren gesunden Menschenverstand und persönliche Vorlieben. Habt Spaß!

Qualitätstests: Wirf einen sechsseitigen Würfel. Ist das Ergebnis gleich oder höher als die Qualität des Modells, zählt es als ein Erfolg.

Modifikatoren: Ungeachtet der Modifikatoren gelten Würfe von 6 immer als Erfolg und Würfe von 1 immer als Fehlschlag.

VORBEREITUNG

Die Armeen: Die Spieler stellen vor Beginn des Spiels zwei Armeen mit gleicher Punktzahl zusammen (wir empfehlen für den Einstieg 150 Punkte und 250 Punkte für ein komplettes Spiel).

Armeeaufbau (optional): Die Spieler dürfen nur bis zu 1 Held pro 125 Punkte in ihrer Armee mitbringen und nur 1+X Kopien derselben Einheit, wobei X 1 pro 125 Punkte in ihrer Armee ist (zusammengelegte Einheiten zählen als eine). Keine einzelne Einheit darf mehr als 35% der Gesamtpunkte wert sein, und Armeen dürfen nur über maximal 1 Einheit pro 25 Punkten verfügen, sowie maximal 1 Modell pro vollen 15 Punkten.

Das Schlachtfeld: Das Spiel wird auf einer ebenen Fläche von 4x4 Fuß (circa 120x120 cm) gespielt, auf der sich mindestens 20 Geländestücke befinden. Das Spiel kann auch auf kleineren Flächen gespielt werden, solange die Armeen mindestens 24" voneinander entfernt aufgestellt werden.

Mission: Platziert W3+2 Missionsziele. Die Spieler würfeln darum, wer beginnt und wechseln sich dann damit ab, die Ziele außerhalb der Aufstellungszonen und mindestens 9" entfernt voneinander zu platzieren. Am Ende jeder Runde gilt ein Missionsziel als eingenommen, wenn sich eine eigene Einheit innerhalb von 3" aufhält, während keine feindliche Einheit in diesem Bereich ist. Missionsziele bleiben unter der Kontrolle des Spielers, selbst wenn man sich von ihnen entfernt. Umkämpfen Einheiten beider Seiten innerhalb der 3" das Ziel, wird es neutral. Das Spiel endet nach vier Runden und der Spieler mit den meisten Missionszielen gewinnt.

Aufstellung: Die Spieler würfeln und der Gewinner wählt eine lange Seite des Schlachtfelds als seine Aufstellungszone, während sein Gegner die gegenüberliegende erhält. Der Gewinner des Aufstellungswurfs muss zuerst eine Einheit innerhalb seiner Aufstellungszone von 12" von der Tischkante platzieren, dann der andere Spieler und weiter abwechselnd.

SPIELABLAUF

Jede Runde wechseln sich die Spieler damit ab, je eine ihrer Einheiten zu aktivieren, beginnend mit dem Gewinner des Aufstellungswurfs. In jeder weiteren Runde darf der Spieler beginnen, der in der vorherigen Runde zuerst seine Aktivierungen beendet hatte.

AKTIVIERUNGEN

Der Spieler wählt eine seiner noch nicht aktivierten Einheiten und muss ihr eine der folgenden Aktivierungen zuweisen:

Aktion	Bewegung	Anmerkungen
Position halten	0"	Kann schießen
Vorrücken	6"	Kann nach Bewegung schießen
Eilen	12"	Kann nicht schießen
Sturmangriff	12"	Bewegt sich in den Nahkampf

BEWEGUNG

Modelle der Einheit müssen sich innerhalb von mindestens 1" um ein weiteres Modell ihrer Einheit aufhalten, sowie innerhalb von 9" um alle weiteren Modelle der Einheit. Einheiten dürfen sich nur innerhalb von 1" von anderen Modellen befinden, wenn sie den Nahkampf gegen einen Feind einleiten. Ein Sturmangriff ist nur möglich, wenn sich mindestens ein Modell der Einheit in Sturmangriffsdistanz zu einer feindlichen Einheit befindet.

SCHIEßEN

Modelle in Reichweite und Sichtlinie können alle Fernkampfwaffen abfeuern und bis zu zwei verschiedene Ziele mit unterschiedlichen Waffentypen beschießen. Schießende Modelle legen einen Qualitätstest für jede Attacke ab und jeder Erfolg ist ein Treffer. Für jeden Treffer würfelt die Zieleinheit einen Würfel, um ihren Verteidigungswert oder einen höheren Wert zu erreichen. Für jeden Würfel, der den Verteidigungswert nicht erreicht, erleidet die Zieleinheit eine Wunde und muss ein Modell entfernen.

NAHKAMPF

Stürmende Modelle müssen sich in Basenkontakt oder möglichst nah an die Zieleinheit bewegen, dann müssen sich die Verteidiger bis zu 3" auf die Angreifer zubewegen, um ebenfalls möglichst viele Modelle in den Nahkampf zu bringen. Modelle innerhalb von 2" horizontal und 4" vertikal von Feinden müssen mit all ihren Nahkampfwaffen angreifen, was genauso abläuft wie Schießen. Dann dürfen die Verteidiger zurückschlagen, müssen aber nicht. Nachdem beide Einheiten angegriffen haben, muss die unterlegene Seite einen Moraltest ablegen. Wird eine der beiden Einheiten zerstört, darf sich die andere um bis zu 3" bewegen, andernfalls muss sich die angreifende Einheit um 1" zurückbewegen (falls möglich).

Erschöpfung: Nachdem eine Einheit zum ersten Mal in einer Runde angegriffen hat, sei es nun durch einen Sturmangriff oder durch einen Gegenschlag, trifft sie in allen folgenden Nahkämpfen bis zum Ende der Runde nur noch bei unmodifizierten Wurfresultaten von 6.

WUNDEFFEKTE

Immer wenn ein Modell eine oder mehrere Verwundungen erleidet, lege einen Marker für jede Verwundung neben das Modell. Dann würfelt der Verteidiger 1W6 und addiert die Anzahl der Marker zum Ergebnis:

Aktion	Effekt
1-5	Angeschlagen: Erhält +1 auf Wundeffekt-Würfe, darf nichts tun bei Aktivierung, darf zurückschlagen, aber zählt als <i>Erschöpft</i> , scheitert immer bei Moraltests und kann keine Missionsziele einnehmen oder umkämpfen. Angeschlagene Einheiten müssen eine volle Aktivierung nichts tun, um nicht mehr <i>Angeschlagen</i> zu sein.
6	Ausgeschaltet: Wird aus dem Spiel entfernt.

Gruppen und Verwundungen: Wenn eine Einheit mit mehreren Modellen Wunden erleidet, schaltet jede Wunde ein Modell aus, bis nur noch ein letztes Modell übrig ist. Nur das letzte Modell sammelt dann Wunden und würfelt, um zu sehen, ob es angeschlagen oder ausgeschaltet wird.

MORAL

Moraltests: Am Ende jeder Runde, in der eine Armee nur noch die Hälfte oder weniger ihrer Starteinheiten hat, müssen alle verbliebenen Einheiten einen Moraltest ablegen. Um einen Moraltest abzulegen, würfelt man auf die Qualität der Einheit, und wenn dieser nicht bestanden wird, ist die Einheit *Angeschlagen*. Falls die Einheit bereits *Angeschlagen* war, flieht sie stattdessen (entferne die Einheit als Verlust aus dem Spiel).

GELÄNDE

Deckung: Befindet sich die Mehrheit der Modelle einer Einheit vollständig in einem Stück Deckung oder hinter einer Sichtblockade oder größtenteils in Deckung oder hinter Sichtblockaden (bei Einheiten mit einem Modell), erhalten sie +1 auf Verteidigungswürfe, wenn sie Treffer durch Beschussangriffe abwehren.

Schwieriges Gelände: Einheiten die sich zu einem beliebigen Zeitpunkt durch schwieriges Gelände bewegen, können sich nicht weiter als 6" bewegen.

Gefährliches Gelände: Modelle, die sich durch gefährliches Gelände bewegen oder dort aktiviert werden, müssen jeweils einen Würfel werfen (bzw. entsprechend ihrem Zähigkeitswert). Für jede gewürfelte 1 erleiden sie eine Wunde.

SONDERREGELN

Ambush [Hinterhalt]: Die Einheit kann vor der Aufstellung zur Seite gestellt werden. Zu Beginn jeder Runde nach der ersten darf die Einheit an einem beliebigen Punkt außerhalb von 9“ um feindliche Einheiten aufgestellt werden. Spieler wechseln sich mit dem Platziere dieser Einheiten ab, beginnend mit dem Spieler der als nächstes aktivieren würde. Einheiten können in der Runde, in der sie aufgestellt werden, keine Missionszielmarker umkämpfen oder einnehmen.

AP(X) [Panzerbrechend/PB(X)]: Ziel erleidet -X auf Verteidigungswürfe durch diese Angriffe.

Bane [Verderben]: Ignoriert Regeneration und Ziele müssen unmodifizierte Verteidigungswürfe von 6 gegen Angriffe mit dieser Sonderregel wiederholen.

Blast(X) [Explosion(X)]: Ignoriert Deckung und multipliziert nach dem Abhandeln anderer Sonderregeln alle Treffer mit X. Die Treffer werden dabei jedoch maximal mit der Anzahl der Modelle in der Zieleinheit und innerhalb von 3“ multipliziert. Alle Treffer müssen gleichmäßig auf feindliche Modelle innerhalb von 3“ um ein einzelnes Modell verteilt werden (nach Wahl des Ziels).

Caster(X) [Zauberer(X)]: Erhält zu Beginn jeder Runde X Zaubermarken, kann aber nicht über mehr als 6 Marken auf einmal verfügen. Zu jedem Zeitpunkt vor einem Angriff kannst du Marken im Wert des Zaubers ausgeben, um zu versuchen, einen oder mehrere Zauber zu wirken (nur ein Versuch pro Zauber). Wirf 1W6 und bei 4+ löst du den Effekt auf ein Ziel in Sichtweite aus. Modelle innerhalb von 18“ in Sichtlinie der Einheit des Zauberers dürfen vor dem Wurf eine beliebige Anzahl von Zaubermarken ausgeben, um dem Zauberwirker +1/-1 auf den Wurf pro Marker zu verleihen.

Counter [Konter]: Wenn ein Sturmangriff gegen sie ausgeführt wird, attackiert die Zieleinheit zuerst mit dieser Waffe. Angreifer erhalten -1 Impact [Aufprall]-Treffer pro Modell mit dieser Sonderregel in der verteidigenden Einheit.

Deadly(X) [Tödlich(X)]: Jede zugewiesene Wunde auf ein Modell wird mit X multipliziert. Treffer mit dieser Sonderregel müssen vor allen anderen Wunden abgehandelt werden. Beachte, dass diese Wunden nicht auf andere Modelle überspringen, sobald das Ziel ausgeschaltet wurde.

Fast [Schnell]: Bewege das Modell +2“ beim Vorrücken und +4“ beim Eilen / Stürmen.

Fear(X) [Furcht(X)]: Das Modell zählt als hätte es +X Wunden verursacht, wenn Wundeffekte im Nahkampf geprüft werden (muss mindestens eine Wunde verursacht haben).

Fearless [Furchtlos]: Wenn eine Einheit, in der alle Modelle über diese Sonderregel verfügen, einen Moraltest nicht besteht, wirf 1W6. Bei einer 4+ gilt der Moraltest stattdessen als bestanden.

Flying [Flieger]: Kann sich durch andere Einheiten und Gelände bewegen, Geländeeffekte in der Bewegung ignorieren und schafft automatisch alle Springenwürfe.

Furious [Rasend]: Bei Sturmangriffen wird jeweils ein zusätzlicher Treffer für jeden unmodifizierten Trefferwurf von 6 im Nahkampf erzielt. Nur der ursprüngliche Wurf gilt als 6 für weitere Sonderregeln.

Hero [Held]: Befreundete Einheiten innerhalb von 12“ können Moraltests mit der Qualität des Helden durchführen, sofern dieser nicht Angeschlagen ist.

Immobilis [Stationär]: Darf nur Aktion „Position halten“ erhalten.

Impact(X) [Aufprall(X)]: Wirf X Würfel, wenn du angreifst, nachdem du einen Sturmangriff ausgeführt hast (und nicht unter Erschöpfung leidest). Für jede 2+ erhält das Ziel einen Treffer.

Indirect [Indirekt]: Erhält -1 auf Trefferwürfe im Fernkampf nach der Bewegung. Darf feindliche Einheiten als Ziel wählen, die keine Sichtlinien haben und ignoriert Deckung durch Sichthindernisse.

Limited [Begrenzt]: Kann nur einmal pro Spiel genutzt werden.

Regeneration: Wirf 1W6, wenn das Modell eine Wunde erleidet. Diese wird bei 5+ ignoriert.

Relentless [Unerbittlich]: Für jeden unmodifizierten Trefferwurf von 6 mit dieser Waffe auf ein Ziel über 9“ Entfernung wird ein zusätzlicher Treffer erzielt. Nur der ursprüngliche Wurf gilt als 6 für weitere Sonderregeln.

Reliable [Zuverlässig]: Greift mit Qualität 2+ an.

Rending [Verheerend]: Ignoriert Regeneration und unmodifizierte Trefferwürfe von 6 erhalten AP [PB](4).

Scout [Kundschafter]: Die Einheit kann vor der Aufstellung zur Seite gestellt werden. Nachdem alle anderen Einheiten platziert wurden, kann sie aufgestellt und dann innerhalb von 12“ um ihren Aufstellungszonen platziert werden. Die Spieler wechseln sich mit dem Platziere dieser Einheiten ab, beginnend mit dem Spieler der als nächstes aktivieren würde.

Slow [Langsam]: Bewege das Modell -2“ beim Vorrücken und -4“ beim Eilen / Stürmen.

Stealth [Heimlichkeit]: Feinde erhalten -1 auf Trefferwürfe, wenn sie aus mehr als 9“ auf eine Einheit schießen, in der alle Modelle über diese Sonderregel verfügen.

Strider [Waldläufer]: Dieses Modell darf die Effekte von Schwierigem Gelände ignorieren und benötigen nur 2+ für Springenwürfe.

Surge [Trefferhagel]: Für jeden unmodifizierten Trefferwurf von 6 mit dieser Waffe wird ein zusätzlicher Treffer erzielt. Nur der ursprüngliche Wurf gilt als 6 für weitere Sonderregeln.

Thrust [Wucht]: Erhält bei einem Sturmangriff im Nahkampf +1 auf Trefferwürfe sowie AP [PB](+1).

Tough(X) [Zäh(X)]: Modelle mit dieser Sonderregel würfeln erst auf der Tabelle für Wundeffekte, wenn sie X Wunden erlitten haben und werden erst bei 5+X ausgeschaltet.

Beispiel: Ein Modell mit Tough [Zäh](3) testet erst auf Wundeffekte, wenn es 3 oder mehr Wunden erlitten hat. Es wird nur bei einem Wurf von 8 oder mehr ausgeschaltet.

Unstoppable [Unaufhaltsam]: Ignoriert Regeneration und alle negativen Modifikatoren für diese Waffe.

BEFEHLSSTAB

Wenn du deine Armee zusammenstellst, darfst du nur ein Modell mit nur einer der folgenden Aufwertungen in der gesamten Armee haben.

Sergeant [Feldwebel]: Wenn dieses Modell angreift, verursachen unveränderte Trefferwürfe von 6 einen zusätzlichen Treffer. Nur der ursprüngliche Wurf gilt als 6 für weitere Sonderregeln.

Musiker: Dieses Einheit und bis zu 3 befreundeten Einheiten, die vor dem Spiel bestimmt wurden, erhalten +1“ für Bewegungsaktionen. Wenn das Modell ausgeschaltet wird, verlieren die gewählten Modelle diese Regel.

Standartenträger: Dieses Einheit und bis zu 3 befreundeten Einheiten, die vor dem Spiel bestimmt wurden, erhalten +1 auf Moralwürfe. Wenn das Modell ausgeschaltet wird, verlieren die gewählten Modelle diese Regel.

SONDERBEWEGUNGEN

Springen: Modelle können Lücken von 1“ überqueren oder 3“ Höhe als normale Bewegung überwinden, aber sie müssen springen, um Lücken zu überqueren oder von Erhebungen von bis zu 6“ zu springen. Wirf X+1 Würfel und versuche, 3+ zu erreichen, wobei X ein Würfel für jede volle 3“ ist, die es sich bewegen will. Falls alle Würfel Erfolge zeigen, darfst du das Modell bewegen, ohne dass es zur regulären Bewegungsweite zählt. Falls nur ein Würfel ein Fehlschlag ist, stürzt das Modell.

Stürze: Falls ein Modell fällt oder von einer erhobenen Position von mindestens 2“ gestoßen wird, erleidet es einen Treffer mit AP [PB] (X), wobei X für AP [PB] (1) für alle vollen 3“ Falldistanz steht. Das Modell wird dadurch betäubt, innerhalb von 2“ um die Basis des Geländestücks platziert und seine Aktivierung endet sofort. Bei Einheiten mit mehreren Modellen schaltet der Sturz das Modell direkt aus, solange es nicht das letzte Modell der Einheit war (das nach den regulären Regeln stürzt).

Wegstoßen: Immer wenn ein Modell Angeschlagen als Wundeffekt erzielt, kann der Angreifer versuchen, es wegzustoßen. Wirf 1W6 und bei 4+ darf der Angreifer das Modell um bis zu 2“ in eine beliebige Richtung bewegen.

