

AGE OF FANTASY QUEST

GRUNDLAGEN

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

Qualitätstests: Wirf 1W6. Ist das Ergebnis gleich oder höher als die Qualität des Modells, zählt es als Erfolg. Jedes Mal, wenn ein Held bei einem Str/Dex/Wil [Stä/Ges/Wil]-Attributstest scheitert, kann er 2 Ausdauer ausgeben, damit der Wurf stattdessen als bestanden gilt.

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

VORBEREITUNG

Kampagnen und Missionen: Das Spiel wird entweder mithilfe eines Kampagnenbuches oder des Kampagnen-Baukastens gespielt, die dir mitteilen, wie die Missionen aufzubauen sind.

Die Gruppe: Das Spiel kann allein oder im Koop-Modus mit 2-4 von Spielern gesteuerten Helden gespielt werden.

Die Feinde: Bevor das Spiel beginnt, müssen die gegnerischen Modelle vorbereitet werden, die von der KI gesteuert werden.

Das Schlachtfeld: Gespielt wird auf einem 4'x4' (circa 122 x 122 cm) großen Spielfeld auf dem sich mindestens 20 Geländestücke befinden. Das Spiel kann auch auf einer kleineren 2'x2'-Fläche (circa 61 x 61 cm) gespielt werden, indem alle Entfernungen halbiert werden.

SPIELABLAUF

In jeder Runde aktivieren die Spieler zuerst alle Helden. Danach aktiviert die KI alle Einheiten, beginnend mit der den Helden nächsten, bis zu der am weitesten entfernten.

AKTIVIERUNGEN

Helden dürfen eine beliebige Aktion plus eine Fertigkeitssaktion (in beliebiger Reihenfolge) ausführen und dürfen 2 Ausdauer für eine zusätzliche Aktion ausgeben.

Aktion	Bewegung	Anmerkungen
Ruhen	0"	Ausdauer zurückgewinnen
Position halten	0"	Kann schießen
Vorrücken	6"	Kann nach Bewegung schießen
Eilen	12"	Kann nicht schießen
Sturmangriff	12"	Bewegt sich in den Nahkampf
Fertigkeit	0"	Fertigkeitsaktion nutzen

RUHEN

Ruhende Helden gewinnen alle Ausdauer zurück, aber dürfen nichts tun und können keine Aktion wählen, weder vor, noch nach dem Ruhen.

Erschöpfung: Wenn ein Held mehr Ausdauer ausgibt als er hat, erleidet er so viele Wunden, wie er stattdessen Ausdauer eingesetzt hätte.

BEWEGUNG

Einheiten dürfen sich anderen Einheiten nur bis auf 1" nähern, wenn sie einen Sturmangriff ausführen. Sie dürfen nur Stürmen, wenn sich mindestens eines der Modelle in Sturmangriffsreichweite zur Zieleinheit befindet.

SCHIESSEN

Modelle in Reichweite und Sichtlinie können alle Fernkampfwaffen abfeuern. Schießende Modelle legen pro Angriff im Profil einen Qua-Test ab und jeder Erfolg ist ein Treffer. Für jeden kassierten Treffer würfelt die verteidigende Einheit 1W6, um ihren Ver-Wert oder höher zu erzielen, um den Angriff abzuwehren. Für jeden Fehlschlag erleidet die Einheit eine Wunde. Sobald ein Modell Wunden in Höhe seines Tou [Zäh]-Werts erlitten hat, wird es ausgeschaltet und aus dem Spiel entfernt.

Bewusstlos: Wenn ein Held getötet werden würde, wird er stattdessen bewusstlos. Er muss untätig bleiben, bis er wiederbelebt wird, und wird von der KI ignoriert. Helden innerhalb von 3" um den bewusstlosen Helden können ihre Fertigkeitssaktion nutzen und 2 Ausdauer ausgeben, um den bewusstlosen Helden wiederzubeleben und ihm 3 Wunden zu heilen.

NAHKAMPF

Stürmende Modelle müssen in Basenkontakt zu ihrer Zieleinheit gelangen oder sich Ihnen so sehr wie möglich nähern, woraufhin die Verteidiger dasselbe tun müssen, wobei sie sich bis zu 3" bewegen können. Modelle, die sich innerhalb von 2" horizontal und 4" vertikal von Feinden befinden, müssen mit allen Nahkampfwaffen zuschlagen, was wie Schießen abläuft. Daraufhin muss der Verteidiger zurückschlagen und wenn dabei keine der Einheiten ausgeschaltet wird, muss sich die Einheit die angestürmt ist, um 1" zurückbewegen (falls möglich).

Erschöpfung: Nach einem Sturmangriff oder einem Gegen-schlag treffen Einheiten bis zum Ende dieser Runde im Nahkampf nur noch bei unmodifiziert gewürfelten Ergebnissen von 6.

MORAL

Am Ende eines Zuges muss eine Einheit einen Moraltest ablegen, wenn sie durch Wunden nur noch die Hälfte oder weniger ihrer Startgröße oder ihres Tou [Zäh]-Werts (bei Einheiten mit einem Modell) aufweist. Um einen Moraltest zu absolvieren, muss ein Qua-Test abgelegt werden. Bei einem Fehlschlag ist die Einheit Angeschlagen. Helden können 2 Ausdauer ausgeben, um Angeschlagen aus Moraltests zu ignorieren.

Angeschlagen: Muss untätig bleiben, kann zurückschlagen, aber gilt als Erschöpft, scheitert immer bei Moraltests und kann Missionsziele weder umkämpfen noch einnehmen. Angeschlagene Einheiten müssen einen vollständigen Zug untätig bleiben, um Angeschlagen abzulegen. Gegnerische Einheiten mit Tou [Zäh] 9+ können nicht Angeschlagen sein, sondern erleiden stattdessen W3 Wunden.

FERTIGKEITSAKTIONEN

Fertigkeitssaktionen werden genutzt, um mit Regeln und Gegenständen zu interagieren oder allgemeine oder Heldenfertigkeiten zu nutzen.

Allgemeine Fertigkeiten

- Entdecken:** Der Held kann einen Suchmarker in Sichtlinie und innerhalb von 6" aufdecken, indem er einen Wil-Test besteht, oder er kann ihn aufdecken und einsammeln, ohne würfeln zu müssen, wenn er sich innerhalb von 1" von ihm befindet.
- Huschen:** Der Held kann sich durch einen erfolgreichen Dex [Ges]-Test bis zu W3" weit bewegen.
- Wegstoßen:** Führe einen Str [Stä]-Test für eine gegnerischen Einheit innerhalb von 3" durch. Wird dieser bestanden, wird das Ziel in direkter Linie um 2" weggestoßen.

Heldenfertigkeiten: Bei der Verwendung von Heldenfertigkeiten wird ein Test auf den Wert der jeweiligen Fertigkeit abgelegt. Bei Bestehen kann der Held den Effekt anwenden, bei Fehlschlag muss der Held zuerst 1 Ausdauer ausgeben und dann wird der Effekt abgehandelt.

GELÄNDE

Deckung: Befindet sich die Mehrheit der Modelle einer Einheit vollständig oder teilweise in Deckung oder hinter einer Sichtblockade bzw. größtenteils in Deckung oder hinter Sichtblockaden bei Einzelmodellen, erhalten sie +1 auf Def [Ver]-Tests, wenn sie Treffer durch Beschussangriffe abwehren.

Gefährliches Gelände: Modelle, die sich durch gefährliches Gelände bewegen oder dort aktiviert werden, müssen jeweils 1W6 werfen (bzw. Würfel entsprechend ihrem Tou [Zäh]-Wert). Für jede gewürfelte 1 erleiden sie eine Wunde.

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

KI-AKTIVIERUNGEN

Gehe zur Aktivierung von KI-Einheiten wie folgt vor:

- Befinden sich gegnerische Einheiten in Sichtweite?
 - Ja: Weiter zu Schritt 2
 - Nein: Weiter zu Schritt 3
- Ist ein Gegner in Schuss- oder Sturmangriffs-Reichweite, wenn du dich bewegst?
 - Ja: Nur so weit vorrücken wie nötig und auf die nächste Einheit schießen. Ansonsten einen Sturmangriff auf die nächste Einheit ausführen, wenn man damit mehr Schaden verursachen könnte.
 - Nein: Eile zur nächstgelegenen feindlichen Einheit
- Bist du weniger als 3" von einem KI-Missionsziel entfernt?
 - Ja: Aktivierung überspringen
 - Nein: Eile zum nächsten KI-Ziel

KI-Gruppen: Gruppenmitglieder müssen sich innerhalb von mindestens 1" um ein weiteres Mitglied aufhalten, sowie innerhalb von 3" zu allen anderen Mitgliedern.

SONDERREGELN

Ambush [Hinterhalt]: Kann vor der Aufstellung zur Seite gestellt werden. Zu Beginn jeder Runde, nach der ersten, darf die Einheit an einem beliebigen Ort mit mindestens 9" Abstand zu gegnerischen Einheit platziert werden.

Ambush [Hinterhalt - KI-Einheiten]: Wird erst W3 Runden, nachdem ihre Welle gestartet wurde aufgestellt und dann zu Beginn der Runde innerhalb von 6 Zoll vom KI-Ziel platziert (bei mehreren Zielen wird eines zufällig ausgewählt).

AP(X) [PB(X)]: Ziele erhalten -X auf Ver-Tests, wenn sie Treffer dieser Waffe blockieren.

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

Blast(X) [Explosion(X)]: Ignoriert Deckung, und nach der Abhandlung anderer Sonderregeln wird jeder Treffer mit X multipliziert, wobei X bis zu so vielen Treffern entspricht, wie Modelle in der Zieleinheit und im Umkreis von 3" von ihr sind. Treffer müssen gleichmäßig auf alle feindlichen Einheiten innerhalb von 3" um ein beliebiges Modell des Ziels verteilt werden (die Spieler wählen aus wie).

Caster(X) [Zauberer(X)]: Erhält zu Beginn jeder Runde X Zaubermarken, kann aber nicht mehr als 6 Marken gleichzeitig behalten. Zu einem beliebigen Zeitpunkt vor Ausführung eines Angriffs muss die dem Wert der Zaubersprüche entsprechende Anzahl Marken abgelegt werden, um einen oder mehrere Zaubersprüche anzuwenden (ein Versuch pro Zauberspruch). Erziele mit einem Würfel eine 4 oder höher, um einen Effekt von einer in Sichtlinie befindlichen Einheit zu entfernen. Helden können vor dem Test eine beliebige Anzahl Zaubermarker ausgeben, um +1 auf den Test pro Marker zu erhalten oder um einem in Sichtweite befindlichen gegnerischen Zauberer innerhalb von 18", -1 auf seinen Test pro Marker zu geben. Immer wenn ein Held einen Zauber nicht wirken kann, kann er X*2 Ausdauer ausgeben, damit dieser stattdessen als gewirkt gilt, wobei X der Zauberwert des Zaubers ist.

Caster (X) [Zauberer(X) - KI-Einheiten]: Es gelten dieselben Regeln wie bei Helden. Wählt einen zufälligen Zauberspruch und gibt bei Aktivierung alle Marken aus, um diesen zu wirken. Wenn der gewählte Zauber aus irgendeinem Grund nicht gewirkt werden kann, dann wirkt das Modell keinen Zauber.

Counter [Konter]: Die Einheit schlägt zuerst mit dieser Waffe zu, nachdem ein Sturmangriff auf sie ausgeführt wurde. Die Einheit im Sturmangriff erhält -1 Aufpralltreffer pro Modell mit Konter.

Deadly(X) [Tödlich(X)]: Ordne jede Wunde einem Modell zu und multipliziere sie mit X. Treffer von Einheiten mit Tödlich müssen zuerst abgehandelt werden. Diese Wunden übertragen sich nicht auf andere Modelle, wenn das ursprüngliche Ziel getötet wird.

Fast [Schnell]: Einheit bewegt sich +2", wenn sie Vorrücken verwendet, und +4", wenn sie Eilen/Sturmangriff verwendet.

Fear(X) [Furcht(X)]: Dieses Modell zählt als hätte es +X Wunden verursacht, bei der Ermittlung, ob das Nahkampfziel einen Moraltest ablegen muss (muss mindestens eine Wunde zugefügt haben).

Fearless [Furchtlos]: Wird eine Moraltest nicht bestanden, würfelst du mit einem Würfel. Bei einer 4+ gilt dieser stattdessen als bestanden.

Flying [Flieger]: Kann sich über Einheiten und durch Gelände bewegen, ignoriert dabei Geländeeffekte und besteht automatisch alle Springenwürfe.

Furious [Rasend]: Beim Sturmangriff erhält die Einheit bei unmodifizierten Würfeln einer 6 im Nahkampf einen zusätzlichen Treffer (für die Sonderregeln zählt nur der ursprüngliche Treffer als 6).

Immobilis [Unbeweglich]: Darf nur Aktion Position halten verwenden.

Impact(X) [Aufprall (X)]: Würfel beim Angriff nach dem Sturmangriff mit X Würfeln, insofern die Einheit nicht erschöpft ist. Für jede 2+ erleidet das Ziel einen Treffer.

Indirect [Indirekt]: Erhält -1 auf Trefferwürfe beim Schießen nach der Bewegung. Darf feindliche Einheiten angreifen, die nicht in Sichtlinie sind, als ob sie in Sichtlinie wären und ignoriert Deckung durch Sichthindernisse.

Limited [Begrenzt]: Kann nur einmal pro Mission verwendet werden.

Regeneration: Erleidet eine Einheit, in der alle Modelle über diese Sonderregel verfügen, eine Wunde, wird 1W6 für jede Wunde geworfen, die bei 5+ ignoriert wird.

Relentless [Unerbittlich]: Wenn dieses Modell auf Feinde über 9" entfernt schießt, verursachen unmodifizierte Würfe von 6 einen zusätzlichen Treffer (nur der ursprüngliche Treffer zählt als 6 für Sonderregeln).

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

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

Scout [Kundschafter]: Dieses Modell darf sich nachdem es eingesetzt wurde um bis zu 12" bewegen.

Slow [Langsam]: Bewegt sich -2" bei Vorrücken und -4" bei Eilen/Sturmangriff.

Stealth [Getarnt]: Feinde, die aus einem Abstand von mehr als 9" auf Einheiten schießen, bei denen alle Modelle dieser Sonderregel unterliegen, erhalten -1 auf Trefferwürfe.

Strider [Geländegängig]: Diese Einheit kann die Auswirkungen von Schwieriges Gelände ignorieren, wenn sie sich bewegt und benötigt nur 2+, um Springenwürfe zu bestehen.

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 beim Sturmangriff +1 auf Trefferwürfe und PB(+1) im Nahkampf.

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

Villain [Schurke]: KI-Einheiten innerhalb von 12" dürfen Moraltests mit dem Qua-Wert des Schurken ablegen, wenn diese besser ist als ihre eigene, solange der Schurke nicht Angeschlagen ist.

STATUSEFFEKTE

Afflicted [Befallen]: Wenn aktiviert, muss ein Str [Stä]-Test bestanden werden, um den Statuseffekt zu entfernen. Bei einem Fehlschlag erleidet das Modell eine Wunde.

Crippled [Gelähmt]: Wenn aktiviert, muss ein Dex [Ges]-Test bestanden werden, um den Statuseffekt zu entfernen. Die Bewegungsdistanz gelähmter Modellen wird halbiert.

Diseased [Erkrankt]: Wenn aktiviert, muss ein Wil-Test bestanden werden, um den Statuseffekt zu entfernen. Erkrankten Modellen werden so viele Wunden zugefügt, wie sie Ausdauer ausgeben.

[Impaired] Beeinträchtigt: Wenn aktiviert, müssen zur Aufhebung dieses Statuseffektes W3 Ausdauer ausgegeben werden. Beeinträchtigte Modelle erhalten -1 auf alle Attributswürfe.

SONDERBEWEGUNGEN

Springen: Helden können Lücken von 1" überqueren oder eine Höhe von 3" als normale Bewegung anrechnen, müssen aber Springen, um Lücken oder eine Höhe von bis zu 6" zu überwinden. Führe X+1 Dex [Ges]-Tests durch, wobei X ein Würfel für jeweils 3" ist, die der Held bewegt werden soll. Waren alle Würfe erfolgreich, kann der Held die Distanz überwinden, ohne diese auf seine Bewegung anzurechnen. Schlägt einer der Würfe fehl, stürzt der Held stattdessen.

Stürzen: Stürzt ein Modell oder wird es von einer mindestens 2" erhöhten Position gestoßen, erleidet es 1 Treffer mit PB(X), wobei X PB(1) für je 3" Fallhöhe steht. Danach muss das Modell im Abstand von 2" zur Basis des Geländestücks aufgestellt werden und seine Aktivierung endet sofort. Bei Einheiten mit mehreren Modellen tötet der Sturz das Modell stattdessen, bis nur noch ein letztes Modell übrig bleibt, das normal stürzt. Immer wenn ein Held stürzen würde, kann er 2 Ausdauer ausgeben, um stattdessen innerhalb von 1" von der Klippe anzuhalten, und beendet sofort seinen Zug.

AUSDAUER-REFERENZ

Die folgende Liste umfasst die häufigsten Anwendungsgebiete für Ausdauer während des Spiels:

- Helden können 2 Ausdauer ausgeben, um eine weitere Aktion ausführen zu können.
- Helden die Heldenfertigkeiten einsetzen, müssen 1 Ausdauer ausgeben, wenn ihr Fertigkeitstest scheitert, damit sie ihn dennoch bestehen.
- Helden können 2 Ausdauer ausgeben, damit ein gescheiterter Str/Dex/Wil [Stä/Ges/Wil]-Attributstest nachträglich gelingt.
- Helden können 2 Ausdauer ausgeben, um Angeschlagen durch gescheiterte Moraltests zu ignorieren.
- Helden können 2 Ausdauer ausgeben, um einen anderen, bewusstlosen Helden wiederzubeleben.
- Helden mit Caster [Zauberer] können X*2 Ausdauer ausgeben, um gescheiterte Zaubertests nachträglich zu bestehen, wobei X dem Wert des Zaubers entspricht.

