

AGE OF FANTASY REGIMENTS

ZASADY OGÓLNE

Najważniejsza zasada: Jeśli zasady są niejasne, kieruj się zdrowym rozsądkiem i osobistymi preferencjami. Dobrej zabawy!

Testy jakości (Quality): Rzuc jedną sześciocienną kością. Wynik na kostce większy lub równy jakości modelu oznacza sukces.

Modyfikator: Niezależnie od modyfikatorów, 6 wyrzucenie na kostce zawsze jest sukcesem a 1 porażką.

PRZYGOTOWANIE

Armie: Przed rozpoczęciem gry gracze przygotowują dwie armie o równej wartości punktowej (na początek zalecamy 750 pkt i 1500 pkt na kolejne rozgrywki).

Regimenty: Jednostki muszą tworzyć formacje po 5 modeli w rzędzie przy 5/10 modelach oraz po 3 modele w rzędzie przy 3/6 modelach.

Jednostki połączone: Gracze mogą połączyć dwie kopie tej samej jednostki wielomodelowej w jedną jednostkę, jeśli ulepszenia dotyczące wszystkich modeli zostały zakupione dla obu jednostek.

Struktura Armii (Force Org.) (opcjonalne): Gracze mogą wybrać maksymalnie 1 bohatera na każde 375 pkt w armii, i tylko 1+X kopii tej samej jednostki, gdzie X wynosi 1 na 750 pkt w ich armii (połączone jednostki liczą się jako jedna). Żadna pojedyncza jednostka nie może być warta więcej niż 35% całkowitej liczby punktów, a armie mogą mieć maksymalnie 1 jednostkę na 150 pkt.

Pole bitwy: Gra toczy się na obszarze 6'x4' z 10+ elementami terenu. W grę można grać również na mniejszych obszarach, pod warunkiem, że strefy rozstawienia będą w odległości co najmniej 24 cali od siebie.

Misja: Umieść D3+2 znaczniki. Gracze wykonują rzut sporny, aby ustalić, kto będzie pierwszy, następnie układają na przemian po 1 znaczniku poza strefami rozstawienia w odległości powyżej 9" od innych znaczników. Na koniec każdej tury jeśli jednostka znajduje się w odległości 3" od znacznika, gdy w tym zasięgu nie ma przeciwnika, znacznik zostaje zajęty. Znaczniki pozostają pod kontrolą gracza, nawet po ich opuszczeniu, jednak gdy jednostki obu graczy kontestują znacznik, to znacznik ponownie staje się neutralny. Gra kończy się po 4 rundach. Wygrywa gracz, który na koniec kontroluje więcej znaczników.

Rozstawienie: Gracze wykonują rzut sporny. Zwycięzca wybiera jedną z dłuższych krawędzi stołu jako strefę rozstawienia. Przeciwnik zajmuje stronę przeciwną. Następnie, zaczynając od gracza, który wygrał rzut, gracze naprzemiennie wystawiają jednostki w odległości do 12" od swojej krawędzi stołu.

ROZGRYWKA

Gra rozgrywana jest w rundach, podczas których gracze naprzemiennie aktywują po jednej jednostce, zaczynając od gracza, który wygrał rzut sporny na rozstawienie. W każdej kolejnej rundzie zaczyna gracz, który w poprzedniej rundzie wyczerpał aktywację jako pierwszy.

AKTYWACJA

Gracz wybiera jednostkę, która jeszcze nie została aktywowana w tej rundzie i musi wykonać jedną z poniższych akcji:

Akcja	Ruch	Uwagi
Czekanie (Hold)	0"	Może strzelać
Marsz (Advance)	6"	Może strzelać po ruchu
Bieg (Rush)	12"	Nie może strzelać
Szarża (Charge)	12"	Wchodzi do walki wręcz

RUCH

Może obrócić się o maksymalnie 180° podczas korzystania z akcji Czekanie i może obrócić się raz o maksymalnie 90° w dowolnym momencie podczas korzystania z innych akcji. Jednostki używające akcji Marsz mogą zamiast tego poruszać się na boki lub do tyłu, maksymalnie o połowę swojego ruchu. Jednostki mogą znajdować się w odległości do 1" od innych jednostek tylko podczas szarży i mogą szarżować tylko wtedy, gdy co najmniej jeden model szarżujący znajduje się w odległości szarży od jednostki docelowej.

STRZELANIE

Modele, które mają przeciwnika w zasięgu i polu widzenia od frontu, mogą strzelać ze wszystkich broni dystansowych, i mogą strzelać maksymalnie do dwóch różnych celów z różnych rodzajów broni. Modele strzelające wykonują jeden test jakości na atak, a każdy sukces oznacza trafienie. Za każde trafienie jednostki broniące rzucają jedną kością, próbując uzyskać wartość obrony (Defense) lub wyższą, aby zablokować atak, a każde niepowodzenie powoduje jedną ranę. Za każdą ranę obrońca musi usunąć jeden model.

WALKA WRĘCZ

Szarżujące modele muszą wejść w kontakt z podstawką celu lub podejść jak najbliżej się da, a następnie przesunąć się, aby zmaksymalizować kontakt. Obrońcy muszą zrobić to samo. Modele w dwóch pierwszych rzędach muszą atakować wszystkimi rodzajami broni białej od przodu, co działa na podobnej zasadzie jak strzelanie. Następnie obrońcy mogą zdecydować się na kontratak, lecz nie muszą. Gdy obie jednostki zakończą działanie, jednostka przegrywająca musi wykonać test morale (patrz sekcja „Morale”). Jeśli jedna z jednostek zostanie zniszczona, druga może obrócić się o 180° lub przesunąć się o maksymalnie 3" w dowolnym kierunku. W przeciwnym razie jednostka szarżująca musi cofnąć się na odległość 1" (jeśli to możliwe).

Zmęczenie: Jednostki, które szarżowały lub kontratakowały, do końca rundy trafiają na niezmodyfikowanych 6 w walce wręcz.

MORALE

Testy morale: Pod koniec aktywacji, w której jednostka w wyniku doznanych ran traci co najmniej połowę liczebności początkowej lub odporności (Tough) (w przypadku jednostek składających się z jednego modelu) lub przegrywa walkę wręcz, jednostka musi wykonać test morale. Aby wykonać test morale, wykonaj test jakości. W razie niepowodzenia jednostka zostaje wstrząśnięta.

Wstrząśnięta [EN:Shaken]: Musi pozostać beczynna. Może kontratakować licząc się jako zmęczona, testy morale zawsze kończą się niepowodzeniem i nie może kontestować ani zajmować znaczników. Wyjście ze stanu wstrząśnięcia wymaga od jednostki poświęcenia jednej pełnej aktywacji na beczynność, ale jednostka może w tym czasie obrócić się o maksymalnie 90.

Wyniki walki wręcz: Jednostki, które walczyły wręcz nie wykonują testów morale z ran na koniec aktywacji. Zamiast tego porównują liczbę ran zadanych przez każdą jednostkę plus ilość pełnych rzędów, a jednostka z najniższym wynikiem przegrywa i musi wykonać test morale. Jeśli test się nie powiedzie, a jednostce zostało nie więcej niż połowa swojego całkowitego rozmiaru lub wartości odporności (Tough), zostaje wówczas rozbita (usunięta z gry jako zniszczona). W przeciwnym razie zostanie wstrząśnięta.

Flankowanie: Jednostki otrzymują -1/-2 do rzutów na morale, jeśli zostały zaatakowane z flanki/tyłu.

TEREN

Osiłona: Jednostki, których większość modeli znajduje się w całości wewnątrz osłony lub za elementami blokującymi pole widzenia, albo znajduje się w przeważającym stopniu wewnątrz osłony lub za elementami blokującymi pole widzenia (w przypadku jednostek składających się z jednego modelu), otrzymują +1 do rzutów na obronę (Defense) podczas blokowania trafień ze strzałów.

Trudny teren: Jednostki poruszające się po trudnym terenie w dowolnym momencie jednorazowo nie mogą przemieścić się łącznie na odległość większą niż 6".

Niebezpieczny teren: Modele poruszające się po niebezpiecznym terenie lub aktywujące się w nim muszą rzucić jedną kością (lub tyłoma, ile wynosi ich odporność (Tough)). Za każdy wynik 1 jednostka otrzymuje ranę.

ZASADY SPECJALNE - ŚCIĄGA

Ambush[Zasadzka]: Jednostkę można odłożyć przed rozstawieniem. Na początku każdej rundy (po rundzie pierwszej) można rozstawić zasadzkę w dowolnym miejscu w 6" od dowolnej krawędzi stołu i w odległości ponad 9" od jednostek wroga. Gracze na zmianę rozmieszczają jednostki zasadzki, zaczynając od gracza, który dokonuje aktywacji jako następny. Jednostki, które rozstawiają się za pomocą zasadzki, nie mogą zajmować ani kontestować znaczników w rundzie, w której są rozstawiane.

AP(X): Cele otrzymują -X do rzutów na obronę podczas blokowania trafień tą bronią.

Artillery[Artyleria]: Może korzystać tylko z akcji „Czekanie” (Hold). Kiedy ten model strzela do wrogów oddalonych o ponad 9", otrzymuje +1 do trafienia. Kiedy wrogię jednostki strzelają do tego modelu z odległości ponad 9", otrzymują -2 do trafienia.

Bane[Zguba]: Ignoruje regenerację, a cel musi powtórzyć niezmodyfikowane rzuty na obronę o wartości 6 przy blokowaniu trafień.

Blast(X)[Wybuch (X)]: Ignoruje osłonę, a po rozstrzygnięciu innych zasad specjalnych każde trafienie jest mnożone przez X, gdzie X wynosi maksymalnie tyle trafień, ile jest modeli w jednostce docelowej.

Caster(X)[Mag (X)]: Otrzymuje X żetonów zaklęć na początku każdej rundy, ale nie może posiadać jednocześnie więcej niż 6 żetonów. W dowolnym momencie przed atakiem wydać tyle żetonów, ile wynosi wartość zaklęcia, aby spróbować rzucić jedno lub więcej zaklęć (tylko jedna próba na zaklęcie). Rzuć jedną kością i przy wyniku 4+ rozstrzygnij efekt na celu znajdującym się w polu widzenia w dowolnym kierunku. Modele znajdujące się w odległości do 18" i mające w polu widzenia jednostkę maga mogą wydać dowolną liczbę żetonów zaklęć jednocześnie przed rzutem, żeby dać magowi +1/-1 do rzutu na każdy żeton.

Counter[Kontra]: Będąc celem szarży, uderza jako pierwszy tą bronią, a jednostka szarżująca otrzymuje -1 do liczby rzutów na impakt na każdy model mający „Kontre”.

Deadly(X)[Zabójczy(X)]: Przydziel każdą ranę do jednego modelu i pomnóż je przez X. Trafienia zadawane umiejętnością „Zabójczy” należy rozstrzygnąć jako pierwsze. Rany te nie przenoszą się na inne modele, jeśli pierwotny cel zostanie zabity.

Fast[Szybki]: Porusza się o +2" podczas Marszu i +4" podczas Biegu/Szarży.

Fear(X)[Przerażający(X)]: Podczas sprawdzania kto wygrał walkę wręcz, ten model liczy się jako ten, który zadał +X ran.

Fearless[Nieustraszony]: Gdy jednostka, w której wszystkie modele posiadają tę zasadę, nie zda testu morale, rzuć jedną kostką. Przy wyniku 4+ test uznaje się za zaliczony.

Flying[Latający]: Może poruszać się przez jednostki i teren, ignorując efekty terenu podczas poruszania się.

Furious[Furia]: Kiedy jednostka szarżuje, niezmodyfikowane rzuty 6 na trafienie w walce wręcz zadają jedno dodatkowe trafienie (tylko oryginalne trafienie liczy się jak 6 na potrzeby zasad specjalnych).

Hero[Bohater]: Bohaterowie o odporności do 6 mogą zostać rozstawieni jako część jednej jednostki wielomodelowej niemającej innego bohatera. Bohater może wykonywać testy morale w imieniu jednostki, ale musi korzystać z obrony jednostki, dopóki wszystkie inne modele nie zostaną zabite.

Immoble[Nieruchomy]: Może używać tylko akcji Czekanie (Hold).

Impact(X)[Impakt(X)]: Dla każdego modelu w pierwszych dwóch rzędach rzuć X kośćmi podczas ataku po szarży, chyba że jednostka jest zmęczona. Za każde 2+ cel otrzymuje jedno trafienie.

Indirect[Niebezpośredni]: Otrzymuje -1 do rzutów na trafienie podczas strzelania po ruchu. Może atakować wrogów, którzy nie znajdują się w polu widzenia, tak jakby byli w polu widzenia, ignorując przy tym osłony zapewniane przez elementy blokujące pole widzenia.

Limited[Ograniczony]: Można użyć tylko raz na grę.

Regeneration[Regeneracja]: Kiedy jednostka, w której wszystkie modele posiadają tę zasadę, otrzymuje rany, rzuć jedną kostką za każdą z nich. Wynik 5+ oznacza zignorowanie rany.

Relentless[Nieustępliwy]: Kiedy ten model strzela do wrogów oddalonych o ponad 9", niezmodyfikowane 6 na trafienie zadają 1 dodatkowe trafienie (tylko oryginalne trafienie się liczy jak 6 na potrzeby zasad specjalnych).

Reliable[Niezawodny]: Atakuje z jakością 2+.

Rending[Rozdzierający]: Ignoruje regenerację, a niezmodyfikowane rzuty 6 na trafienie otrzymują AP(4).

Scout[Zwiadowca]: Można być odłożony przed rozstawieniem. Po rozstawieniu wszystkich pozostałych jednostek, może zostać rozstawiona w dowolnym miejscu całkowicie w promieniu 12" od swojej strefy rozstawienia. Gracze na zmianę rozmieszczają jednostki „Zwiadowcy”, zaczynając od gracza, który dokonuje aktywacji jako następny.

Slow[Powolny]: Porusza się o -2" podczas Marszu i -4" podczas Biegu/Szarży.

Stealth[Maskowanie]: Wrogowie otrzymują -1 do rzutów na trafienie, gdy strzelają z odległości ponad 9" do jednostek, których wszystkie modele mają tę zasadę.

Strider[Wszędolaz]: Może ignorować efekty trudnego terenu podczas poruszania się.

Surge[Przyływ]: Przy niezmodyfikowanych wynikach 6 na trafienie, ta broń zadaje 1 dodatkowe trafienie (tylko oryginalne trafienie liczy się jak 6 na potrzeby zasad specjalnych).

Takedown[Eliminacja]: Ten model może wybrać dowolny model w jednostce docelowej jako swój indywidualny cel, co rozpatruje się tak, jakby była to jednostka składająca się z [1] modelu. Ataki „Eliminacji” muszą być rozpatrzone przed innymi broniąmi.

Thrust[Pchnięcie]: Podczas szarży otrzymuje +1 do rzutów na trafienie i AP(+1) w walce wręcz.

Tough(X)[Odporność(X)]: Ten model musi otrzymać X ran, zanim zostanie zabity. Jeśli model ze zdolnością „Twardy” dołączy do jednostki, która nie ma tej zdolności, to jest on usuwany jako ostatni, gdy jednostka odnosi rany. Pamiętaj, że najpierw musisz zadawać rany twardeму modelowi, który ma najwięcej ran w jednostce, dopóki nie zostanie zabity, a później zacząć zadawać rany następnemu twardeму modelowi (bohaterom przydziela się rany na końcu, nawet jeśli są już ranni).

Unstoppable[Niepowstrzymany]: Ignoruje Regenerację oraz wszelkie negatywne modyfikatory dla tej broni.

GRUPY DOWODZENIA

Każda jednostka może mieć tylko jedno z następujących ulepszeń.

Sergeant[Sierżant]: Kiedy ta jednostka atakuje, niezmodyfikowane wyniki 6 na trafienie zadają 1 dodatkowe trafienie (tylko oryginalne trafienie się liczy jak 6 na potrzeby zasad specjalnych).

Musician[Muzyk]: Ten model i jego jednostka poruszają się o +1" podczas wykonywania dowolnej akcji ruchu.

Banner[Sztandar]: Ten model i jego jednostka otrzymują +1 do rzutów na testy morale.

