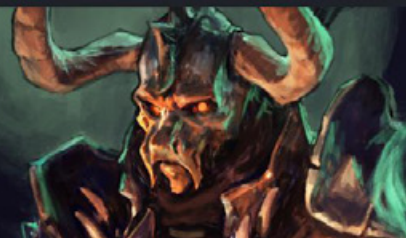


AGE OF FANTASY SKIRMISH



ZASADY OGÓLNE

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

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

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

PRZYGOTOWANIE

Armie: Przed rozpoczęciem gry gracze przygotowują dwie armie o równej wartości punktowej (na początek zalecamy 150 pkt i 250 pkt na kolejne rozgrywki).

Struktura Armii (Force Org.) (opcjonalne): Gracze mogą wybrać maksymalnie 1 bohatera na każde 125 pkt w armii, i tylko 1+X kopii tej samej jednostki, gdzie X wynosi 1 na 125 pkt w ich armii. Żadna pojedyncza jednostka nie może być warta więcej niż 35% całkowitej liczby punktów, a armie mogą mieć maksymalnie 1 jednostkę na 25 pkt i maksymalnie 1 model na pełne 15 pkt.

Pole bitwy: Gra toczy się na obszarze 4'x4' z 20+ elementami terenu. W grę można grać również na mniejszych obszarach, pod warunkiem, że strefy rozstawienia będą w odległości co najmniej 24" 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 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
Hold [Czekanie]	0"	Może strzelać
Advance [Marsz]	6"	Może strzelać po ruchu
Rush [Bieg]	12"	Nie może strzelać
Charge [Szarża]	12"	Wchodzi do walki wręcz

RUCH

Modele w jednostce muszą pozostać w odległości do 1" od przynajmniej jednego innego modelu i w odległości do 6" od wszystkich pozostałych modeli. 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, 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. Następnie sprawdź sekcję dotyczącą efektów ran, aby zobaczyć, co się stanie.

WALKA WRĘCZ

Szarżujące modele muszą wejść w kontakt z podstawką celu lub podejść jak najbliżej się da, a następnie obrońcy muszą zrobić to samo, przesuwając się maksymalnie o 3". Modele znajdujące się w odległości do 2" w poziomie i 4" w pionie od wrogów muszą atakować każdą bronią białą, co działa na podobnej zasadzie jak strzelanie. Następnie obrońcy mogą zdecydować się na kontratak, lecz nie muszą. Jeśli jedna z jednostek zostanie zniszczona, druga może przesunąć się o maksymalnie 3". 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 niezdolnych 6 w walce wręcz.

EFEKTY RAN

Za każdym razem, gdy model otrzyma co najmniej jedną ranę, umieść obok niego jeden znacznik dla każdej z ran. Następnie obrońca rzuca jedną kostką, dodając liczbę znaczników do wyniku:

Wynik	Efekt
1-5	Shaken[Wstrząśnięty]: otrzymuje +1 do rzutów na efekt rany, musi pozostać bezczynna. Może kontratakować licząc się jako zmęczona, testy morale zawsze kończą się niepowodzeniem i nie może kontestować ani zajmować znaczników. Po poświęceniu aktywacji oddział przestaje być wstrząśnięty.
6	Knocked Out[Znokautowany]: model zostaje usunięty z gry.

Grupy i rany: Za każdym razem gdy jednostka składająca się z wielu modeli otrzymuje rany, każda rana zabija jeden model, aż do momentu, gdy pozostanie tylko jeden model. Tylko ostatni model akumuluje rany i wykonuje rzut, aby sprawdzić, czy jest wstrząśnięty czy znokautowany.

MORALE

Jeśli na koniec każdej rundy w armii zostało nie więcej niż połowa jednostek początkowych, wszystkie jej jednostki muszą przejść test morale. Aby wykonać test morale, wykonaj test jakości. Jeśli test się nie powiedzie, jednostka zostaje wstrząśnięta, a jeśli jednostka była już wstrząśnięta, zostaje rozbita (jest usuwana z gry jako zniszczona).

TEREN

Cover Terrain[Osłona]: 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.

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

Dangerous Terrain[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 - ŚCIAĞA

Ambush[Zasadzka]: Jednostkę można odłożyć przed rozstawieniem. Na początku każdej rundy (po rundzie pierwszej) można rozstawić zasadzkę w dowolnym miejscu 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..

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 i w 3" od niej. Trafienia muszą być podzielone możliwie po równo między wszystkimi jednostkami przeciwnika w 3" od dowolnego modelu z oddziału celu (obrońca decyduje jak).

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. 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 "Kontrę".

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)]: Ten model liczy się jako ten, który zadał +X ran podczas sprawdzania efektów ran w walce wręcz (musi zadać przynajmniej jedną ranę).

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, i automatycznie zalicza rzuty na skok.

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]: Sojusznicze jednostki w odległości 12" mogą wykonywać testy morale, korzystając z atrybutu „Jakość” bohatera, o ile bohater nie jest wstrząśnięty.

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

Impact(X)[Impakt(X)]: 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+.

Reuding[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" od jednostek, których wszystkie modele mają tę zasadę.

Strider[Wszędolaz]: Może ignorować efekty trudnego terenu podczas poruszania się, i potrzebuje tylko 2+ do zaliczania rzutów na skok.

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).

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

Tough(X)[Odporność(X)]: Ten model rzuca kośćmi, aby sprawdzić efekty ran, dopiero gdy otrzyma co najmniej X ran, a zostaje znokautowany tylko przy rzutach 5+X lub wyższych.

Przykład: Model ze zdolnością Twardy(3) rzuca na efekty ran dopiero po otrzymaniu 3 lub więcej ran, a zostaje znokautowany przy rzutach 8+.

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

GRUPY DOWODZENIA

Każda armia może mieć tylko jeden model z każdym 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 do 3 jednostek sojuszniczych, wybranych przed rozpoczęciem gry, poruszają się o +1" podczas wykonywania dowolnej akcji ruchu. Jeśli ten model zginie, sojusznicze jednostki tracą tę zasadę.

Banner[Sztandar]: Ten model i do 3 jednostek sojuszniczych, wybranych przed rozpoczęciem gry, otrzymują +1 do rzutów na testy morale. Jeśli ten model zginie, sojusznicze jednostki tracą tę zasadę.

RUCH SPECJALNY

Popychanie: Zawsze, gdy model wyrzuci wynik na wstrząśnięcie, atakujący może spróbować go popchnąć. Rzuć jedną kostką, a przy wyniku 4+ atakujący może przesunąć model o maksymalnie 2" w dowolnym kierunku.

Skakanie: Modele mogą przekraczać szczyliny o szerokości 1" lub schodzić z wzniesienia 3" w ramach zwykłego ruchu, ale muszą skakać, aby przekraczać szczyliny lub schodzić z wysokości do 6". Rzuć X+1 kostką, próbując uzyskać wynik 3+, gdzie X to jedna kostka za każde pełne 3", o które model chce się przesunąć. Jeżeli wszystkie rzuty zakończą się sukcesem, model może pokonać dystans, nie zaliczając go do swojego ruchu. Jeśli którykolwiek rzut się nie powiedzie, model spada.

Spadanie: Jeżeli model spadnie lub zostanie zepchnięty z pozycji o wysokości co najmniej 2", otrzymuje 1 trafienie AP(X), gdzie X to AP(1) za każde pełne 3" upadku. Umieść model w odległości 2" od dna. Jego aktywacja kończy się natychmiast. W przypadku jednostek składających się z wielu modeli upadek zabija model, aż do momentu, gdy pozostanie tylko jeden model, który upada normalnie.

