

AGE OF FANTASY QUEST

PRINCIPIOS GENERALES

La regla más importante: siempre que las reglas no sean claras, usa el sentido común y tus preferencias. ¡Diviértete!

Chequeos de característica: tira un dado de seis caras, y si sacas el valor de característica del modelo o más, contará como un éxito. Siempre que un héroe falle un chequeo de característica de fuerza/destreza/voluntad, puede gastar 2 de poder para que cuente como si la hubiera superado.

Modificadores: independientemente de los modificadores, las tiradas de 6 siempre son éxitos y las tiradas de 1 siempre son fallos.

PREPARACIÓN

Campañas y misiones: el juego se lleva a cabo utilizando un libro de campaña narrativo, o el creador de campañas, que te indica cómo configurar tus misiones.

El grupo: el juego se hace en solitario o en modo cooperativo, con héroes controlados por 2-4 jugadores.

Los enemigos: antes de que empiece el juego, tendrás que preparar una colección de modelos enemigos para que la IA los controle.

El Campo de batalla: el juego se desarrolla en un área de 48"x48", con más de 20 piezas de terreno. También se puede jugar en un área más pequeña de 24"x24", reduciendo a la mitad todas las distancias utilizadas.

CÓMO JUGAR

En cada ronda, los jugadores activan primero a todos los héroes y, a continuación, la IA activa todas las unidades en orden, desde la más cercana a un héroe hasta la más lejana.

ACTIVACIÓN

Los héroes pueden realizar cualquier acción más una acción de habilidad (en cualquier orden), y pueden gastar 2 de poder para realizar cualquier otra acción más.

Acción	Mover	Notas
Descansar	0"	Restaurar el poder
Mantenerse	0"	Puede disparar
Avanzar	6"	Puede disparar tras mover
Correr	12"	No puede disparar
Cargar	12"	Se mueve al combate cuerpo a cuerpo
Habilidad	0"	Usar acción de habilidad

DESCANSO

Los héroes que se toman un descanso restauran todo el poder, pero deben permanecer inactivos, y no pueden realizar ninguna acción durante esa ronda (antes o después de descansar).

Agotamiento: Si un héroe gasta o pierde más poder del que tiene, entonces recibe tantas heridas como poder gastó o perdió.

MOVIMIENTO

Las unidades solo pueden estar dentro de 1" de otras cuando cargan, y solo pueden cargar si al menos un modelo que carga está dentro de la distancia de carga de la unidad objetivo.

DISPAROS

Los modelos en el alcance y la línea de visión pueden disparar todas las armas a distancia. Los modelos que disparan hacen un chequeo de calidad por cada ataque, y cada éxito es un impacto. Por cada impacto, las unidades defensoras tiran un dado intentando sacar su valor de Defensa o más para bloquear, y cada fallo produce una herida. Cuando un modelo haya recibido tantas heridas como su valor de resistencia, muere (se retira del juego).

Inconsciente: si un héroe fuera asesinado, queda inconsciente en su lugar, debiendo permanecer inactivo hasta que sea revivido, y la IA lo ignora. Los héroes que se encuentren a 3" o menos pueden usar una acción de habilidad y gastar 2 de poder para revivir al héroe, lo que les restaura 3 heridas.

COMBATE CUERPO A CUERPO

Los modelos que cargan deben entrar en contacto peana con peana con el objetivo, o lo más cerca posible, y los defensores deben hacer lo mismo moviéndose hasta 3". Los modelos a 2" en horizontal y 4" en vertical de enemigos deben atacar con todas sus armas de combate cuerpo a cuerpo, lo que funciona como disparar. Luego los defensores deben contraatacar, y si ninguna unidad es destruida, la unidad que cargó debe retroceder y separarse 1" (si es posible).

Fatiga: al final de una activación en la que carguen, o después de contraatacar, las unidades impactan con tiradas de 6 no modificadas en combate cuerpo a cuerpo hasta el final de la ronda.

MORAL

Al final de una activación en la que una unidad reciba heridas que la dejen con la mitad o menos de su tamaño total o valor de resistencia (para unidades de un solo modelo), debe hacer un chequeo de moral. Para hacer un chequeo de moral, realiza un chequeo de calidad; si falla la unidad queda Aturdida. Los héroes pueden gastar 2 de poder para ignorar estar Aturdidos tras chequeos de moral fallidos.

Aturdida: debe permanecer inactiva, cuenta como fatigada, siempre falla los chequeos de moral, y no puede disputar ni capturar objetivos. Las unidades Aturdidas deben pasar una activación completa inactivas para dejar de estar Aturdidas.

Los enemigos con resistencia 9+ no pueden estar Aturdidos, pero, sin embargo, reciben D3 heridas.

ACCIONES DE HABILIDAD

Las acciones de habilidad se utilizan para interactuar con reglas y elementos, o para usar habilidades comunes o de héroe.

Habilidades Comunes

- **Descubrir:** el héroe puede revelar un token de búsqueda en línea de visión y a 6" o menos al superar un chequeo de voluntad, o puede revelarlo y tomarlo sin necesidad de tirada si está a 1" o menos de este.
- **Empujar:** elige una unidad enemiga a 3" o menos y realiza un chequeo de fuerza. Si se supera, el objetivo se aleja directamente 2".
- **Escabullirse:** el héroe puede moverse hasta D3" al superar un chequeo de destreza.
- **Habilidades de héroe:** cuando uses habilidades de héroe, haz un chequeo de esa característica. Si se supera, el héroe puede resolver su efecto, y si se falla, primero gasta 1 de poder y luego puede resolver su efecto.

TERRENO

Terreno de cobertura: las unidades con la mayoría de modelos dentro de cobertura o detrás de bloqueadores de visión, o que están mayormente dentro o detrás (para unidades de un solo modelo), obtienen +1 a las tiradas de Defensa al bloquear disparos.

Terreno difícil: las unidades que se muevan a través de terreno difícil no pueden moverse más de 6" a la vez en total.

Terreno peligroso: los modelos que se muevan a través de terreno peligroso, o que se activen en él, deben tirar un dado (o tantos como su valor de resistencia), y por cada resultado de 1, la unidad recibe una herida.

ACTIVACIONES DE LA IA

Cuando las unidades de IA se activan, sigue estos pasos:

1. ¿Hay enemigos en la línea de visión?
 - Sí: ve al paso 2
 - No: ve al paso 3
2. Si te mueves, ¿habrá algún enemigo a tu alcance para disparar o cargar?
 - Sí: avanza solo lo necesario y dispara lo más cerca posible; de lo contrario, carga lo más cerca posible.
 - No: corre hacia el más cercano
3. ¿Estás a menos de 3" de un objetivo de IA?
 - Sí: omite la activación
 - No: corre hacia el objetivo de IA más cercano

Grupos de IA: los miembros del grupo deben mantenerse a 1" de otro miembro, y a 3" de todos los demás.

REFERENCIA SOBRE REGLAS ESPECIALES

Ambush (Emboscada): puede reservarse antes del despliegue. Al inicio de cualquier ronda después de la primera, puede colocarse en cualquier lugar a más de 9" de unidades enemigas.

Ambush [AI Units] (Emboscada [Unidades de IA]): solo despliega D3 rondas después de que se despliegue su oleada, y al comienzo de la ronda se coloca dentro de 6" de un objetivo de IA (elegido aleatoriamente si hay varios objetivos).

AP(X) (Penetración de Armadura - PA(X)): los objetivos tienen -X en las tiradas de Defensa al bloquear los impactos de esta arma

Bane (Letal): ignora Regeneración, y el objetivo debe repetir las tiradas no modificadas de 6 en Defensa al bloquear impactos.

Blast(X) (Explosión(X)): ignora cobertura, y tras resolver otras reglas especiales, cada impacto se multiplica por X, donde X no puede ser mayor que el número de modelos enemigos en la unidad objetivo y a 3" de ella. Los impactos deben repartirse equitativamente entre todas las unidades enemigas a 3" o menos de cualquier modelo del objetivo (los jugadores eligen cómo).

Caster(X) (Invocador(X)): obtiene X tokens de hechizo al inicio de cada ronda, pero no puede tener más de 6 a la vez. En cualquier momento antes de atacar, puede gastar tantos tokens como el valor del hechizo para intentar lanzar uno o más (solo un intento por hechizo). Tira un dado, y con un 4+ resuelve el efecto en un objetivo en línea de visión. Los héroes pueden gastar cualquier número de tokens de hechizo antes de tirar para obtener +1 a la tirada por token, o para dar a un invocador enemigo en un radio de 18" y en línea de visión -1 a su tirada por token. Siempre que un héroe falle al lanzar un hechizo, puede gastar X*2 de poder para que cuente como si lo hubiera lanzado en su lugar, donde X es el valor de lanzamiento del hechizo.

Caster(X) [AI Units] (Invocador(X) [Unidades de IA]): sigue las mismas reglas que los héroes, eligiendo un hechizo al azar que lanzar, y gastando todos los tokens para lanzarlo cuando se active. Si el hechizo elegido no puede lanzarse por cualquier motivo, el modelo no lanzará el hechizo.

Counter (Contraataque): ataca primero con esta arma cuando recibe una carga, y la unidad que carga obtiene -1 tiradas de Choque por cada modelo con Contraataque.

Deadly (Mortal(X)): asigna cada herida a un modelo y multiplícala por X. Los impactos Mortales deben resolverse primero, y esas heridas no se transfieren a otros modelos si muere el objetivo original.

Fast (Rápido): se mueve +2" al usar Avanzar, y +4" al usar Correr/Cargar.

Fear (Miedo(X)): este modelo cuenta como si hubiera infligido +X heridas al comprobar si el destino debe realizar el chequeo de moral en el combate cuerpo a cuerpo (debe infligir al menos una herida).

Fearless (Impasible): al fallar un chequeo de moral, tira un dado. Con un 4+ se considera superada.

Flying (Volador): puede moverse a través de unidades y terreno, ignora los efectos del terreno mientras se mueve, y supera automáticamente las tiradas de salto.

Furious (Furioso): al cargar, las tiradas no modificadas de 6 en combate cuerpo a cuerpo producen un impacto extra (solo el impacto original cuenta como 6 para otras reglas especiales).

Inmobile (Inmóvil): solo puede usar acciones de Mantenerse.

Impact (Choque(X)): tira X dados al atacar después de cargar, a menos que esté fatigado. Por cada 2+ el objetivo recibe un impacto.

Indirect (Indirecto): obtiene -1 en las tiradas de impacto al disparar después de moverse. Puede atacar a enemigos fuera de la línea de visión como si estuvieran en ella e ignora cobertura por obstrucciones visuales.

Limited (Limitada): solo puede usarse una vez por misión.

Regeneration (Regeneración): unidad donde todos los modelos tienen esta regla recibe heridas, tira un dado por cada una. Con 5+ se ignora.

Relentless (Implacable): cuando este modelo dispara a enemigos a más de 9" de distancia, las tiradas no modificadas de 6 causan un impacto extra (solo el impacto original cuenta como 6 para otras reglas especiales).

Reliable (Fiable): ataca con Calidad 2+.

Rending (Penetrante): ignora Regeneración, y los resultados no modificados de 6 al impactar obtienen PA(4).

Scout (Explorador): este modelo puede moverse hasta 12" después de ser desplegado.

Slow (Lento): se mueve -2" al usar Avanzar, y -4" al usar Correr/Cargar.

Stealth (Sigilo): los enemigos tienen -1 en tiradas para impactar cuando disparan a unidades en las que todos los modelos tienen esta regla desde más de 9" de distancia.

Strider (Zancada): puede ignorar los efectos del terreno difícil al moverse, y solo necesita 2+ para superar las tiradas de salto.

Surge (Oleada): Con resultados no modificados de 6 para impactar, esta arma causa 1 impacto extra (solo el impacto original cuenta como un 6 para reglas especiales).

Thrust (Embestida): al cargar, obtiene +1 para impactar y PA(+1).

Unstoppable (Imparable): Ignora Regeneración, e ignora todos los modificadores negativos a esta arma.

Villain (Villano): las unidades de IA a 12" o menos pueden realizar chequeos de moral usando la calidad del villano si es mejor que la suya, siempre que el Villano no esté Aturdido.

CONDICIONES DE ESTADO

Afligido: cuando se activa, debe superar un chequeo de fuerza para eliminar el estado. Si se falla, el modelo recibe 1 herida.

Debilitado: cuando se activa, debe superar un chequeo de destreza para eliminar el estado. Los modelos debilitados reducen a la mitad su distancia de movimiento.

Enfermo: cuando se activa, debe superar un chequeo de voluntad para eliminar el estado. Los modelos enfermos reciben tantas heridas como poder pierdan.

Afectado: cuando se activa, puede gastar D3 de poder para eliminar el estado. Los modelos afectados obtienen -1 en todas las tiradas de características.

MOVIMIENTO ESPECIAL

Salto: los héroes pueden cruzar huecos de 1" o descender 3" de elevación como movimiento normal, pero deben saltar para cruzar huecos o descender elevaciones de hasta 6". Realiza X+1 chequeos de destreza, donde X es un dado por cada 3" completas que el héroe quiera mover. Si todas las tiradas tienen éxito, entonces el héroe puede cruzar la distancia, sin que cuente para su movimiento. Si se falla alguna tirada, el héroe cae.

Caída: si un modelo cae o es empujado de una posición elevada de al menos 2" de altura, recibe 1 impacto con PA(X), donde X es PA(1) por cada 3" completas que haya caído. A continuación, coloca el modelo a 2" de la parte inferior y su activación finalizará inmediatamente. Para unidades con múltiples modelos, la caída destruye el modelo, hasta que solo quede un último modelo, que cae con normalidad. Cada vez que un héroe cae, puede gastar 2 de poder para detenerse a 1" del saliente, y termina inmediatamente su activación.

REFERENCIA DE PODER

Estas son algunas de las formas más comunes de usar el poder en el juego:

- Los héroes pueden gastar 2 de poder para realizar cualquier acción adicional.
- Los héroes que usan acciones de habilidad de héroe gastan 1 de poder si fallan la prueba de estadísticas de esa habilidad.
- Los héroes pueden gastar 2 de poder para contabilizar las pruebas de Fuerza/Des/Vil fallidas como aprobadas.
- Los héroes pueden gastar 2 de poder para ignorar la Conmoción causada por las pruebas de moral fallidas.
- Los héroes pueden gastar 2 de poder para revivir a otros héroes inconscientes.
- Los héroes con Lanzador pueden gastar X*2 de poder para contabilizar los lanzamientos fallidos como éxitos, donde X es el valor de lanzamiento del hechizo.

