

# AGE OF FANTASY REGIMENTS

## PRINCIPIOS GENERALES

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

**Chequeos de calidad:** tira un dado de seis caras, y si sacas el valor de calidad del modelo o más, contará como un éxito.

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

## PREPARACIÓN

**Los ejércitos:** los jugadores arman dos ejércitos de puntos iguales antes de comenzar (recomendamos 750pts para empezar y 1500pts para una partida completa).

**Regimientos:** las unidades deben estar en formaciones de 5 modelos por fila con 5/10 modelos, y 3 modelos por fila con 3/6 modelos.

**Unidades combinadas:** los jugadores pueden combinar dos copias de la misma unidad con varios modelos en una sola unidad, siempre que se compren para ambas las mejoras que se aplican a todos los modelos.

**Org. de fuerza (opcional):** los jugadores solo pueden tener hasta 1 héroe por cada 375pts de su ejército, y solo 1+X copias de la misma unidad, donde X es 1 por cada 750pts en su ejército (las unidades combinadas cuentan como una). Ninguna unidad puede valer más del 35 % del total de puntos, y los ejércitos pueden tener 1 unidad por cada 150pts como máximo.

**El Campo de batalla:** el juego se desarrolla en un área de 72"x48", con más de 10 piezas de terreno. También se puede jugar en áreas más pequeñas, siempre que los ejércitos se desplieguen a, al menos, 24" de distancia.

**Misión:** coloca D3+2 objetivos. Los jugadores realizan una tirada para ver quién empieza, y luego se alternan para colocar un marcador cada uno fuera de las zonas de despliegue, a más de 9" entre sí. Al final de cada ronda, si una unidad está a 3" o menos de un marcador y sin enemigos, lo captura. Los marcadores permanecen capturados incluso después de que las unidades se vayan, pero si hay unidades de ambos lados disputándose un marcador, se vuelve neutral de nuevo. El juego termina después de 4 rondas, y gana el jugador que controle más marcadores.

**Despliegue:** los jugadores tiran un dado para ver quién elige un borde largo de la mesa como su zona de despliegue, quedándose el oponente con el borde opuesto. Luego se alternan para colocar una unidad cada uno a 12" de su borde de mesa, comenzando por el que haya ganado el despliegue.

## CÓMO JUGAR

En cada ronda, los jugadores se alternan para activar una unidad cada uno, comenzando el que haya ganado el despliegue. En cada nueva ronda, comienza el jugador que en la ronda anterior haya terminado de activar todas sus unidades primero.

## ACTIVACIÓN

El jugador elige una unidad que no haya activado aún, y debe realizar una acción:

Acción	Mover	Notas
Mantenerse	0"	Puede disparar
Avanzar	6"	Puede disparar tras mover
Correr	12"	No puede disparar
Cargar	12"	Se mueve al combate cuerpo a cuerpo

## MOVIMIENTO

Puede girar hasta 180° cuando utiliza acciones de Mantenerse, y puede girar una vez hasta 90° en cualquier punto si utiliza otras acciones. Las unidades que usan Avanzar pueden, en vez de moverse hacia delante, moverse hacia los lados o hacia atrás hasta la mitad de su 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 rango y línea de visión de enemigos en su arco delantero pueden disparar todas sus armas a distancia. Si tienen armas diferentes, pueden disparar hasta a dos objetivos distintos con distintos tipos de armas. 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. Por cada herida, el defensor debe retirar un modelo.

## COMBATE CUERPO A CUERPO

Las unidades que cargan deben ponerse en contacto peana con peana con el objetivo, o tan cerca como sea posible, y colocarse para maximizar el contacto; a continuación, los defensores deben hacer lo mismo. Los modelos de las dos filas delanteras deben atacar con todas las armas de combate cuerpo a cuerpo que tengan orientadas hacia delante, lo que funciona como disparar. Luego, los defensores pueden elegir contraatacar, pero no es obligatorio. Cuando ambas unidades terminen, el perdedor debe hacer un chequeo de moral (consulta la sección sobre moral). Si una unidad es destruida, la otra puede girar hasta 180° o moverse hasta 3" en cualquier dirección; si no, la unidad que cargó debe retroceder y separarse 1" (si es posible).

**Fatiga:** después de cargar o contraatacar, las unidades impactan con tiradas de 6 no modificadas en combate cuerpo a cuerpo hasta el final de la ronda.

## MORAL

**Chequeos de moral:** al final de una activación en 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), o pierde un combate cuerpo a cuerpo, debe hacer un chequeo de moral. Para hacer un chequeo de moral, realiza un chequeo de calidad; si se falla, la unidad queda Aturdida.

**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 inactiva para dejar de estar Aturdidas, pero pueden girar hasta 90° al hacerlo.

**Resultados de combate cuerpo a cuerpo:** las unidades que estuviesen en combate cuerpo a cuerpo no hacen chequeos de moral por heridas al final de una activación. En su lugar, comparan el número de heridas que ha causado cada una, más el número de filas completas de que disponen, y la unidad con el total más bajo pierde, debiendo hacer un chequeo de moral. Si el chequeo falla y la unidad está reducida a la mitad o menos de su tamaño total o valor de resistencia, se retira (destruida), si no, queda Aturdida.

**Flanqueo:** las unidades obtienen -1/-2 en las tiradas de moral si se han cargado por su flanco/retaguardia.

## 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.

## REFERENCIA SOBRE REGLAS ESPECIALES

**Ambush (Emboscada):** puede reservarse antes del despliegue. Al inicio de cualquier ronda después de la primera, puede desplegarse en cualquier lugar a más de 9" de unidades enemigas. Los jugadores se alternan para colocar unidades de Emboscada, empezando por el próximo en activar. Las unidades que se despliegan por Emboscada no pueden capturar o disputar objetivos en la ronda en que se despliegan.

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

**Artillery (Artillería):** Solo puede usar acciones de Mantenerse. Cuando este modelo dispara a enemigos a más de 9" de distancia, obtiene +1 para impactar. Cuando unidades enemigas disparan a este modelo desde más de 9" de distancia, obtienen -2 para impactar.

**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 en la unidad objetivo.

**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 modelos que se encuentren a 18" en la línea de visión de la unidad del invocador pueden gastar cualquier número de tokens de hechizo al mismo tiempo antes de tirar, lo que da al hechicero +1/-1 por token.

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

**Deadly(X) (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(X) (Miedo(X)):** este modelo cuenta como si hubiera infligido +X heridas al calcular quién ganó el combate cuerpo a cuerpo.

**Fearless (Impasible):** si una unidad donde todos los modelos tienen esta regla falla un chequeo de moral, tira un dado. Con un 4+ se considera superada.

**Flying (Volador):** puede moverse a través de unidades y terreno, e ignora los efectos del terreno al moverse.

**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).

**Hero (Héroe):** los héroes con Resistencia(6) pueden desplegarse como parte de una unidad multi-modelo sin otro héroe. El héroe puede realizar chequeos de moral por la unidad, pero debe usar la Defensa de la unidad hasta que los demás modelos hayan sido eliminados.

**Immobile (Inmóvil):** solo puede usar acciones de Mantenerse.

**Impact(X) (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 partida.

**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):** puede colocarse en reserva antes del despliegue. Después de que todas las demás unidades estén desplegadas, puede desplegarse en cualquier lugar totalmente a 12" de su zona de despliegue. Los jugadores se alternan en la colocación de las unidades de Explorador, comenzando por el que activa a continuación.

**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.

**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).

**Takedown (Eliminación):** Este modelo puede elegir cualquier modelo en la unidad objetivo como su objetivo individual, lo cual se resuelve como si fuera una unidad de [1]. Los ataques de Eliminación deben resolverse antes de las demás armas.

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

**Tough(X) (Resistente(X)):** este modelo debe recibir X heridas antes de morir. Si un modelo con resistencia se une a una unidad que no la tiene, se retira en último lugar cuando la unidad recibe heridas. Las heridas deben asignarse al modelo resistente con más heridas en la unidad hasta que sea destruido, antes de pasar al siguiente modelo resistente (los héroes deben recibir heridas en último lugar, incluso si ya están heridos).

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

## GRUPOS DE MANDO

Cada unidad solo puede tener una de cada una de las siguientes mejoras.

**Sargento:** Cuando esta miniatura ataca, los resultados no modificados de 6 para impactar causan 1 impacto extra (solo el impacto original cuenta como un 6 para reglas especiales).

**Músico:** Esta miniatura y su unidad se mueven +1" al usar acciones de movimiento.

**Estandarte:** Esta miniatura y su unidad obtienen +1 en las tiradas de chequeo de moral.

