

AGE of Middle Earth

Podręcznik zasad.0.03

Wstęp.

Niniejszy podręcznik służy do rozgrywania kampanii w śródziemiu. Dowiedzie się w nim wszystkiego odnośnie prowadzenia działań wojennych oraz zarządzania zasobami, a także ich zdobywaniem. Aby rozegrać kampanie potrzebna nam będzie mapa i żetony dołączone do numeru 66 gazetki Deagostini. Mapa posiada naniesioną siatkę heksoidalną, która pozwoli nam zapanować nad chaosem, jaki będzie towarzyszył podczas wędrówek wojsk. Potrzebne nam też będą szpilki do przypinania żetonów, aby się nam nie przesunęły, gdyby zaistniał jakiś podmuch np. przeciąg.

1.Stolice.

Na mapie naniesione mamy tylko 4 frakcje, lecz nie ma problemu, aby zagrać innymi. Dla tego dodatkowe stolice umiejscowione będą zawsze w górnych lub dolnych rogach mapy w zależności od strony konfliktu. I tak np. dobro może wybrać sobie lewy dolny i lewy górny róg mapy natomiast zło prawą stronę mapy i jej rogi.

Stolica jest najważniejszym miejscem danej frakcji. To znakomicie ufortyfikowana forteca trudna do zdobycia. Lecz gdyby udało się przeciwnikowi jednak ją zdobyć oznaczałoby to koniec gry dla gracza broniącego twierdzy. Do stolicy przesyłane są też zasoby, które będziemy zbierać w trakcie gry. Tu też tworzone są armie. Maksymalnie 5 armii można stworzyć w danej stolicy. Każda armia może mieć różną wartość punktową. To ilość zasobów sprawia czy stać nas na szkolenie i uzbrojenie dużej i silnej armii.

2.Punkty strategiczne.

Zaznaczone na mapie czerwonymi flagami oznaczają miejsca, które przysporzyć nam mogą dodatkowych punktów. Dla tego ich kontrolowanie jest tak ważne dla graczy. Aby lepiej bronić takich punktów można tam zbudować małe garnizony maksymalnie do 300pkt. każdy. Punkt strategiczny generuje nam, co turę 100pkt.

3.Zasoby

Aby móc działać i rozwijać swoje imperium należy zbierać zasoby. Bez których długo nie powalczylibyśmy. W kampanii występują następujące zasoby: złoto, mithril, srebro, żelazo, drewno, kamień, żywność, węgiel.

Złoto- w prostej linii przelicznik na pkt. Tworzenia armii.

Mithril- metal, który właściwie jest więcej wart niż złoto. Służy nam do wymiany na złoto a także do produkowania magicznej broni i pancerzy. Dwukrotnie większy koszt wymiany.

Srebro- tak jak złoto, lecz nieco tańszy.

Żelazo- służy nam do produkcji oręża.

Węgiel- służy nam, aby działała huta oraz Kuźnia

Drewno- służy nam do produkcji broni oraz budowania budynków.

Kamień- służy nam do budowania.

Żywność- służy nam do wyżywienia armii, która opuściła stolice.

Budynki odpowiedzialne za pozyskiwanie i obróbkę zasobów:

Kopalnie –złoża srebra, mithrilu, złota, żelaza.

Chata drwala-pozyskiwanie drzew na drewno

Tartak –obróbka drewna

Kamieniarz-pozyskiwanie kamienia

Huta żelaza- przerabianie rudy na sztabki metalu.

Kuźnia- wytwarzanie broni i pancerzy.

Farma- wytwarzanie żywności oraz hodowla koni lub bestii oraz rekrutów.

Tabela Budowania budynków.

Kopalnia	Drewno -50 Kamień-20
Chata drwala	Drewno-20
Tartak	Drewno-40 Kamień-40
Kamieniarz	Kamień-20
Huta żelaza	Drewno-50 Kamień-50 Żelazo-50 Węgiel-50
Kuźnia	Drewno-70 Kamień-70 Żelazo-30 Węgiel-30
Farma	Drewno-50 Kamień-50

Wznoszenie budynków trwa 4 tury gry lub 8 tur bitwy.

Budynków można mieć więcej niż jeden zależy od naszych zasobów.

Tabela pozyskiwania zasobów.

Kopalnia daje urobek wart*	Co ture-10, Co turę walki-5 zasobów metali oraz węgla
Chata drwala*	Co ture-10, Co turę walki-5
Tartak zwiększa dwukrotnie wejściową sumę drewna.	Np.10 drewna na wejściu zamienia na 20 co turę gry i walki.
Kamieniarz daje urobek wart*	Co ture-10, Co turę walki-5 zasobów kamienia
Huta zwiększa dwukrotnie wejściową sumę żelaza i potrzebuje 20węgla co 10tur aby działać	Np.10 rudy żelaza na wejściu zamienia, na 20 co turę gry i walki.
Kuźnia, co turę wytwarza 10 rodzajów broni.	Co turę gry i walki
Farma, co turę dają 10 żywności oraz 2 konie* i 1 potwora oraz 5 rekrutów	Co turę gry i walki

*Rohan ma +1 do dawania koni uwzględnij to w karcie, gdy grasz Rohanem.

*Gondor ma +1 do szukania kamienia, uwzględnij to, gdy grasz Gondorem.

*Mordor ma +1 do szukania rudy żelaza, uwzględnij to, gdy grasz Mordorem.

*Plemię Balina +1 do szukania wszystkich złóż, uwzględnij to, gdy grasz krasnoludami.

*Elfy +10 do pozyskiwania drewna, uwzględnij to, grając tą frakcją.

*Isengard +1 do szukania żelaza i -10 do pozyskiwania drewna, uwzględnij to podczas grania tą frakcją.

*Moria +1 do szukania Mitrilu uwzględnij to podczas grania tą frakcją oraz +2 tworzenia rekrutów.

*Rasa Hobbitów +5 do tworzenia żywności.

4. Wytwarzanie broni

Tabela Wytwarzania broni.

Miecz 50złm.	Potrzebne 2pkt. żelaza za szt.
Miecz dwuręczny 100złm.	Potrzebne 3pkt. żelaza za szt.
Włócznia, Halabarda 100złm.	Potrzebne 2pkt. żelaza oraz 2pkt. drewna
Łuk 50złm.	Potrzebne 2pkt. drewna
Łuk elfi 100złm.	Potrzebne 3pkt. drewna
Kusza 150złm.	Potrzebne 3pkt. drewna, 3pkt. żelaza
Pika, lanca, korbacz 150złm.	Potrzebne 3pkt. drewna, 2pkt. drewna
Elfia klinga 200złm.	Potrzebne 3pkt. żelaza oraz 1pkt. drewna
Topory, młoty 150złm.	Potrzebne 3pkt. żelaza oraz 3pkt. drewna
Tarcze 200złm.	Potrzebne 4pkt. drewna oraz 2pkt. żelaza
Machiny 1000złm.	Potrzebne 100pkt. drewna i 100pkt.żelaza
Zbroja 100złm.	Potrzebne 4pkt.żelaza
Zbroja płytowa 150złm	Potrzebne 5pkt.żelaza

5. Budowanie umocnień.

Tabela umocnień

Obóz –niewielkie umocnienie	Potrzebne 10pkt. drewna i 10pkt.żelaza
Drewniany fort –średnie umocnienie	Potrzebne 15pkt. drewna, 15pkt.żelaza oraz 10pkt. kamienia 200pkt. żywności
Gród –duże umocnienie	Potrzebne 20pkt.drewna, 20pkt.żelaza, 20pkt.kamienia, 300pkt.żywnosci
Zamek – wielkie umocnienie	Potrzebne 20pkt.drewna, 20pkt.żelaza, 50pkt.kamienia, 500pkt.żywnosci
Forteca –straszliwe umocnienie	Potrzebne 100pkt.drewna, 100pkt.żelaza, 100pkt.kamienia, 1000pkt.żywnosci

6.Rozwój umocnień.

Tak jak podano powyżej w tabeli –umocnienia można rozwijać i przekształcać od obozu do fortecy dopłacając różnice brakujących zasobów. Nie można tego robić wstecz!!!

7.Budowanie armii.

Aby stworzyć armię potrzebujemy rekrutów oraz bohaterów a nade wszystko uzbrojenia i żywności.

Podczas tworzenia armii posługujemy się poniższą tabelą:

Rekrut +broń +Wyposażenie i koń +żołd=pkt. army list raz na 5
Tur* +5pkt.żywnosci, co turę.

Jeśli w jakiś sposób nie stać nas na zapłacenie żołdu to jednostka nieopłacona opuszcza armię i wraca do stolicy. Czeka tam aż jej zapłacisz w tedy wraca do walki. W ten sposób tworzą się rezerwy armii. „Nikt nie będzie walczył za darmo”. To samo tyczy się jedzenia. Przemyśl sprawę nim wyruszysz do walki, bo może się okazać niechybnie, że zostaniesz sam na polu walki.

8.Bohaterowie.

Bohaterowie imienni są opłacani tylko raz podczas werbowania do armii. Jeśli w jakiś sposób zginie, można go wskrzesić w stolicy za tyle samo pkt. co na początku werbunku. (army list). Ale jeśli

zginie kolejny raz, to koszt jego będzie dwukrotnie większy.

9. Awansowanie jednostek.

Tak jak podano to w podręczniku w tabeli awansu.

10. Poruszanie się po mapie.

Tak jak podano to w podręczniku w tabeli poruszanie się. Oraz każdy heks odpowiada 4 stołom 120 na 48 cali.

11. Sojuszowanie.

Sojusz można tworzyć tylko między frakcjami tej samej strony. Np. Dobro z dobrem zło ze złem.

12. Wymiana handlowa.

Handlować można z wszystkimi. Wymianie podlegają wszystkie zasoby poza pkt. armii list. (broń też) Aby wymienić dane zasoby należy złożyć ofertę zainteresowanej stronie i wysłać karawanę kupiecką do stolicy danego gracza. Po czym karawana musi wrócić z wybranym surowcem do naszej stolicy wtedy uznaję się wymianę za zakończoną.

13. Karta frakcji.

Każdy gracz będzie posiadać kartę swej frakcji gdzie będzie nanosił pkt. armii list. Oraz sumę posiadanych zasobów wraz z jednostkami w swej armii.

Wszystkie wpisy nanosimy do tabelki ołówkiem. Aby można było na bieżąco zmieniać sumy.

14. Poszukiwanie zasobów.

Polega na szukaniu złóż konkretnego surowca na danym terenie.

Na mapie kampanii zaznaczone są różne tereny geograficzne jak np. góry, lasy itp.

Każdy heks oznaczony jest konkretnym kolorem, który mówi nam, jakie ukształtowanie jest terenu. Wiadomo, że różne rudy metali oraz kamień znajduje się w górach. Lasy zaś dają nam drewno a na równinach można wypasać konie, zakładać pola uprawne.

W promieniu 6 heksów najdalej od stolicy możemy szukać surowców.

Rzuć k6 i zobacz:

1-3 =daleko od stolicy -od 4heksy do 6heksów od stolicy znajdują się jakieś surowce. 4-6 =blisko od stolicy -od 1heks do 3heksów od stolicy znajdują się jakieś surowce. Teraz sprawdź kolor heksa, co możesz tam wydobywać.

Ponownie zuć k6.:

1-Puste złożo

2-Srebro

3-Złoto

4-Węgiel

5-Mitril

6-Żelazo

15. Zbieranie zasobów

Aby przewieźć urobek i zasoby z budynków poza murami stolicy, potrzebne będą wozy i załoga. Wóz jest na podstawie kawaleryjskiej i kosztuje 200zł.monet. Do tego potrzebujesz Woźnice i 2 konwojentów, czyli 3 członków załogi ich koszt 100złm. Poruszanie nimi w taki sam sposób jak postaciami. Wóz może przewieźć do 100pkt. danego surowca, gdy jedna postać może przenieść do 10pkt.

16. Kupowanie uzbrojenia

W grze można kupić uzbrojenie za złoto, srebro lub mitril w stolicy. W tabeli produkcji uzbrojenia podano ich koszt.

Karta Frakcji

Imię gracza -

Frakcja-

Kopalnia	
Dom Drwala	
Tartak	
Huta	
Kuźnia	
Kamieniarz	
Farma	

Złoto-
Srebro-
Mitril-
Węgiel-
Drewno-
Żywność-
Rekruci-
Konie-
Potwory-
Kamień-

Miecz	
Miecz dwuręczny	
Włócznia, Halabarda	
Łuk	
Łuk elfi	
Kusza	
Pika, lanca, korbacz	
Elfia klinga	
Topory, młoty	
Tarcze	
Machiny	
Zbroja	
Zbroja płytowa	

Bohater-
Kawaleria-
Piechota-
Łucznicy-
Machiny-
Bestie-

Suma pkt.-

Stolica	Ilość armii-
Punkty strategiczne	Współrządne-
Fortyfikacje	Współrządne-