

GRIMDARK FUTURE WARFLEETS

ZASADY OGÓLNE

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

Modyfikatory: Niezależnie od modyfikatorów rzutu na 6 zawsze są sukcesem a na 1 porażką.

PRZYGOTOWANIE

Floty: Przed rozpoczęciem gry gracze muszą przygotować dwie floty o równym koszcie punktowym (na początek zalecamy 300 pkt i 450 pkt na pełne rozgrywki).

Organizacja sił (Force Org.) (opcjonalne):

Gracze mogą wybrać maksymalnie 1 bohatera na każde 200 pkt we flocie, i tylko X kopii tego samego statku, gdzie X wynosi 1 na 150 pkt w ich flocie. Flota może posiadać maksymalnie 1 statek na 50 pkt i maksymalnie 1 eskadrę na 35 pkt.

Pole bitwy: Gra toczy się na obszarze 6'x4' z ponad 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, a następnie układają na przemian po jednym znaczniku w odległości powyżej 9" od krawędzi stołu, stref rozstawienia i innych znaczników. Jeśli statek przemieści się nad znacznikiem, usuń go ze stołu. Znacznik jest niesiony przez statek, a jeśli statek zostanie usunięty z gry, to upuszcza znacznik. Gra kończy się po 4 rundach. Wygrywa gracz, który na koniec posiada więcej znaczników.

Rozstawienie: Gracze wykonują rzut sporny. Zwycięzca wybiera jedną z dłuższych krawędzi stołu jako strefę rozstawienia. Przeciwnik zajmuje stronę przeciwną. Następnie gracze na zmianę umieszczają wszystkie statki w odległości 12" od krawędzi stołu, zaczynając od gracza, który wygrał rzut sporny. Następnie robią to samo ze wszystkimi swoimi eskadrami.

ROZGRYWKA

Grę rozgrywa się w rundach składających się z 4 faz, w trakcie których wszystkie modele danego typu muszą zostać aktywowane przed rozpoczęciem kolejnej fazy. Gracze naprzemiennie aktywują po jednym modelem, zaczynając od gracza, który wygrał rzut na rozstawienie. W każdej nowej rundzie gracze na zmianę zaczynają jako pierwsi.

1. Faza Eskadr
2. Faza Statków Lekkich
3. Faza Statków Średnich
4. Faza Statków Ciężkich

AKTYWACJA

Gracz wybiera jeden model, który jeszcze nie wykonał ruchu w tej rundzie i musi wykonać jedną z poniższych akcji:

Akcja	Prędkość	Obrót
Czekanie (Hold)	-	180°
Ruch	Ruch	90°
Przelot	Przelot	45°
Taranowanie*	Przelot	45°

*Eskadry nie mogą taranować ani być taranowane.

RUCH

Eskadry: Mogą poruszać się z prędkością nie większą niż wartość ich prędkości i mogą skręcać w dowolnym kierunku. Eskadry, które poruszają się w odległości 2" od wrogiej eskadry, muszą zakończyć swój ruch w odległości 2" od niej i zostają związane. Związane eskadry nie mogą się poruszać.

Statki: Muszą poruszać się na wprost z pełną prędkością i mogą obrócić się raz w dowolnym momencie po wykonaniu połowy ruchu. Statki mogą używać akcji taranowania tylko wtedy, gdy są w stanie wejść w kontakt z podstawką celu, po czym natychmiast się zatrzymują.

Zachodzenie: Jeśli statek skończyłby ruch, zachodząc na inny statek, to musi kontynuować ruch dalej na wprost, aż znajdzie się w odległości 1" od innych statków. Następnie statek, a także wszystkie inne statki, przez które przeleciał, otrzymują po 1 obrażeniu. Jeśli statek kończy swój ruch, zachodząc na eskadry, gracze mogą umieścić swoje eskadry w dowolnym miejscu w odległości 1" od statku. Pamiętaj, że statki korzystające z akcji czekania nie mogą obracać się w sposób powodujący zachodzenie na inne modele.

Wyjście z walki: Jeśli statek wyleci ze stołu, zostaje usunięty z gry, a pod koniec rundy gracz musi umieścić go z powrotem na tej samej krawędzi stołu w odległości 4" od miejsca, w którym statek wyleciał.

Łatwy cel: Modele strzelające do statków, które użyły akcji czekania, zawsze trafiają na 2+, dopóki statek nie ruszy się ponownie.

TARANOWANIE

Gdy statek taranujący wejdzie w kontakt z celem, porównaj maksymalne ulepszenia każdego ze statków. Statek z niższą liczbą otrzymuje 2 punkty obrażeń, podczas gdy drugi otrzymuje 1 obrażenie, a w przypadku remisu oba statki otrzymują 1 obrażenie. Cel zostaje następnie odepchnięty na odległość D6", jeśli ma taką samą lub niższą liczbę ulepszeń, a jeśli poskutkuje to zepchnięciem go na inny statek lub teren, zatrzymuje się i otrzymuje 1 obrażenie.

STRZELANIE

Modele, które mają zasięg do celu i cel w polu widzenia, mogą strzelać ze wszystkich broni po wykonaniu ruchu, ale tylko jeśli nie użyły w tej rundzie akcji przelotu lub taranowania. Eskadry biorące udział w walce mogą atakować tylko te eskadry, z którymi są w trakcie walki.

Na trafienie: Atakujący rzuca tyloma kośćmi, ile ataków ma jego broń, próbując uzyskać wartość uniku celu. Za każdy rzut równy lub wyższy tej wartości cel otrzymuje jedno trafienie. Jeśli cel jest ostrzeliwany od tyłu, otrzymujesz +1 do trafienia. Eskadry otrzymują +1 do trafienia przeciwko innym eskadrom.

Na blok: Obrońca rzuca tyloma kośćmi, ile otrzymał trafień, próbując uzyskać wartość swojej odporności lub wyższą. Za każdy nieudany rzut cel otrzymuje 1 obrażenie. Obrońca otrzymuje -X do tego rzutu, gdzie X to całkowita siła atakującej broni. Jeśli cel jest ostrzeliwany od tyłu, otrzymuje dodatkowe -1 do tego rzutu.

Uszkodzenie: Eskadry ulegają zniszczeniu po otrzymaniu 2 uszkodzeń, natomiast statki muszą przydzielić uszkodzenie do jednego ze swoich ulepszeń i konsekwentnie przydzielać uszkodzenia do tego ulepszenia, dopóki nie przestanie ono działać. Ulepszenia przestają działać po otrzymaniu 2 uszkodzeń, a jeśli wszystkie ulepszenia statku przestaną działać, statek zostaje zniszczony (zostaje usunięty z gry).

MORALE

Jeśli pod koniec każdej rundy we flocie zostało nie więcej niż połowa statków początkowych, wtedy wszystkie statki muszą przejść test morale. Rzuć D6, dodaj liczbę ulepszeń, które nadal działają na statku, a jeśli wynik wynosi 6+, test morale zostaje zaliczony. Jeśli się nie powiedzie, statek poddaje się i zostaje usunięty z gry. Eskadry nie muszą wykonywać testu morale. Tylko jeśli wszystkie sojusznicze statki poddadzą się lub zostaną zniszczone, wszystkie eskadry również się poddają.

TEREN

Ostona: Modele, które w przeważającym stopniu znajdują się wewnątrz osłony lub za elementami blokującymi pole widzenia, otrzymują +1 do rzutów na odporność w obronie.

Trudny teren: Modele poruszające się po trudnym terenie mają o połowę mniejszą prędkość.

Nieprzekraczalny teren: Modele nie mogą poruszać się po nieprzekraczalnym terenie, a modele, które zostaną na niego zepchnięte, otrzymują 1 obrażenie.

Niebezpieczny teren: Modele zepchnięte na niebezpieczny teren lub poruszające się po nim natychmiast otrzymują D3 obrażenia.

TWORZENIE FLOTY

Bohaterowie/Tytuły: Statki mogą przyjmować bohaterów i tytuły, dodając ich koszt do całkowitego kosztu statku, przy czym każdy statek może mieć tylko jednego bohatera i jeden tytuł.

Ulepszenia: Systemy i bronie liczą się jako ulepszenia, które są darmowe (w przeciwieństwie do bohaterów i tytułów). Gracze muszą przydzielić każdemu statkowi tyle ulepszeń, ile wynosi liczba w nawiasie. Każde ulepszenie może zostać użyte tylko raz na statek. Statki mają 3 strony: przednią, boczną (obejmuje oba boki) i tylną. Bronie muszą być zamontowane na konkretnej stronie (na każdej stronie może być tylko jedna broń).

Wieżyczki: Wszystkie modele są wyposażone w wieżyczkę, z której można strzelać we wszystkich kierunkach. Wieżyczka nie liczy się jako broń ani ulepszenie.

STATKI I ESKADRY

Krążownik (ciężki 4) – 80 pkt

- **Prędkość:** Ruch 4" / Przelot 6"
- **Wieżyczka:** Zasięg (Ran) 24" / Atak (Att) 2 / Siła (Str) 2
- **Obrona:** Unik (Eva) 2+ / Odporność (Tou) 2+

Niszczyciel (średni 3) – 60 pkt

- **Prędkość:** Ruch 6" / Przelot 9"
- **Wieżyczka:** Zasięg (Ran) 18" / Atak (Att) 2 / Siła (Str) 1
- **Obrona:** Unik (Eva) 3+ / Odporność (Tou) 3+

Korweta (lekka 2) – 40 pkt

- **Prędkość:** Ruch 8" / Przelot 12"
- **Wieżyczka:** Zasięg (Ran) 12" / Atak (Att) 2 / Siła (Str) 0
- **Obrona:** Unik (Eva) 4+ / Odporność (Tou) 4+

Eskadra Kanonierek – 10 pkt

- **Prędkość:** Ruch 10" / Przelot 15"
- **Wieżyczka:** Zasięg (Ran) 2" / Atak (Att) 2 / Siła (Str) 0
- **Obrona:** Unik (Eva) 5+ / Odporność (Tou) 5+

Eskadra Myśliwców – 10 pkt

- **Prędkość:** Ruch 10" / Przelot 15"
- **Wieżyczka:** Zasięg (Ran) 2" / Atak (Att) 3 / Siła (Str) 0
- **Obrona:** Unik (Eva) 5+ / Odporność (Tou) 6+

- **Specjalne:** Zwalczanie eskadr

Eskadra Bombowców – 10 pkt

- **Prędkość:** Ruch 8" / Przelot 12"
- **Wieżyczka:** Zasięg (Ran) 2" / Atak (Att) 1 / Siła (Str) 2
- **Obrona:** Unik (Eva) 4+ / Odporność (Tou) 5+

- **Specjalne:** Zwalczanie statków, Zabójczy

BOHATEROWIE

Mistrz taktyki (15 pkt): Statku można nie rozstawiać na początku gry, ale zamiast tego można go rozstawić w dowolnym miejscu oddalonym o ponad 9" od wrogów na początku każdej rundy po rundzie pierwszej.

Elitarny lotniskowiec (10 pkt): Tyle eskadr, ile ulepszeń znajduje się na tym statku, można nie rozstawiać na początku gry. Raz na grę gdy ten statek się aktywuje, eskadry te mogą zostać rozstawione w dowolnym miejscu w odległości 2" od tego statku i mogą natychmiast się aktywować.

Doświadczony saper (10 pkt): Gdy ten statek zostaje aktywowany, możesz umieścić znacznik miny w odległości do 4". Wrogowie poruszający się w odległości do 3" od miny otrzymują 2 obrażenia i usuwają minę.

TYTUŁY

Mściciel (10 pkt): Po aktywowaniu może zostać umieszczony w dowolnym miejscu w odległości do D3+1".

Forpocztą (5 pkt): Po rozstawieniu może natychmiast poruszyć się w linii prostej na odległość nie większą niż prędkość jej ruchu.

Nieustępliwy (5 pkt): Za każdym razem gdy sojusznicy statek znajdujący się w odległości do 6" zostaje zniszczony, możesz usunąć 2 obrażenia z tego statku.

SYSTEMY

Pancerz ablacyjny: Wrogi statek taranujący ten statek otrzymują +1 obrażenie, a ten statek nigdy nie otrzymuje obrażeń przy zachodzeniu na wrogi statek.

Opancerzenie: To ulepszenie zostaje wyłączone po otrzymaniu 4 obrażeń.

Zderzak grawitacyjny: Wrogi statek są odpychane o +D6", będąc taranowane przez ten statek.

Amunicja nuklearna: Wieżyczka otrzymuje +1 do siły.

Silnik pulsacyjny: Otrzymuje +2" do ruchu i +3" do akcji przelotu/taranowania.

Wzmocniony taran: Zadaje +1 obrażenia podczas taranowania wrogich statków.

Dok naprawczy: Po aktywowaniu może usunąć 1 obrażenie z innego statku znajdującego się w odległości do 4".

Wzmocniacz oston: Gdy statek otrzymuje punkt obrażeń, rzuć kością – przy wyniku 5+ obrażenie jest ignorowane.

Moduł maskowania: Zawsze traktowany jako znajdujący się w ostonie, gdy jest celem ataku z odległości większej niż 12".

Serwomechanizm namierzający: Wieżyczka otrzymuje +1 do rzutów na trafienie.

Wiązka trakcyjna: Po aktywowaniu wybierz jeden wrogi statek znajdujący się w odległości do 8" i przesun go o D6+1" w kierunku tego statku.

BROŃ

Działo energetyczne: Zasięg (Ran) 12" / Atak (Att) 3 / Siła (Str) 1
Specjalne: Zwalczanie statków

Gigadziało: Zasięg (Ran) 6" / Atak (Att) 1 / Siła (Str) 4
Specjalne: Zabójczy

Sprzężony railgun: Zasięg (Ran) 24" / Atak (Att) 3 / Siła (Str) 1
Specjalne: Przegrzewanie

Gromada rakietowa: Zasięg (Ran) 18" / Atak (Att) 1 / Siła (Str) 1
Specjalne: Wybuch

Działo plazmowe: Zasięg (Ran) 18" / Atak (Att) 2 / Siła (Str) 3
Specjalne: Przegrzewanie

Wyrzutnia kapsuł: Zasięg (Ran) 6" / Atak (Att) 2 / Siła (Str) 0
Specjalne: Kapsuła abordażowa

Działo precyzyjne: Zasięg (Ran) 24" / Atak (Att) 1 / Siła (Str) 2
Specjalne: Snajper

Działo szybkostrzelne: Zasięg (Ran) 12" / Atak (Att) 3 / Siła (Str) 0
Specjalne: Ogień podwójny

Baterie dział: Zasięg (Ran) 6" / Atak (Att) 2 / Siła (Str) 2
Specjalne: Boczna salwa

ZASADY SPECJALNE

Zwalczanie statków: Otrzymuje +1 do trafień przeciwko statkom, ale trafia eskadry wyłącznie przy wyniku 6+.

Zwalczanie eskadr: Otrzymuje +1 do trafień przeciwko eskadrom, ale trafia statki wyłącznie przy wyniku 6+.

Wybuch: Jeśli cel zostanie trafiony, wszystkie modele w promieniu 4" również zostaną trafione tą bronią.

Kapsuła abordażowa: Może atakować tylko statki, a cele otrzymują 1 znacznik abordażu przy każdym trafieniu zamiast obrażeń (brak rzutu na blok). Rzuć jedną kostką za każdy znacznik, gdy statek zostanie aktywowany. Przy wyniku 4+ znacznik zostaje usunięty. W przeciwnym razie cel otrzymuje 1 obrażenie.

Salwa burtowa: Można ją montować tylko na burtach i może strzelać z obu boków jednocześnie.

Zabójczy: Ta broń zadaje +1 obrażeń za każde niezablokowane trafienie celu.

Podatny: Za pierwszym razem gdy ten model otrzymuje obrażenia w danej rundzie, otrzymuje +1 obrażeń.

Przegrzewanie: Jeśli w rzucie na trafienie wypadnie 1, model otrzymuje 1 uszkodzenie.

Ogień podwójny: Z tej broni można strzelać dwukrotnie, wybierając dwa różne cele.

Samowola: Ta eskadra może pominąć aktywację podczas fazy eskadr, aby aktywować się w innej fazie, ale podczas aktywacji w innej fazie może albo tylko się ruszyć albo tylko strzelić.

Snajper: Atakujący może przydzielić obrażenia zadawane tą bronią do jednego wybranego ulepszenia.