

GRIMDARK FUTURE

GRUNDLAGEN

Die wichtigste Regel: Wenn die Regeln unklar sind, verlasst euch auf euren gesunden Menschenverstand und eure persönlichen Vorlieben. Habt Spaß!

Qualitätstest: Wirf einen sechsseitigen Würfel. Ist das Ergebnis gleich oder höher als die Qualität des Modells, zählt dieser Wurf als Erfolg.

Modifikatoren: Unabhängig der Modifikatoren ist eine gewürfelte 6 immer ein Erfolg und eine 1 immer ein Fehlschlag.

VORBEREITUNG

Die Armeen: Die Spielenden stellen vor Beginn des Spiels zwei Armeen mit gleicher Punktzahl zusammen (wir empfehlen 1000 Pkt. für den Einstieg und 2000 Pkt. für ein komplettes Spiel).

Zusammengelegte Einheiten: Die Spielenden können zwei Exemplare derselben Einheit mit mehreren Modellen zu einer einzigen Einheit zusammenlegen, wenn für beide Trupps die gleichen Verbesserungen gekauft werden, die alle Modelle betreffen.

Aufbau der Armee (optional): Die Spielenden dürfen nur einen Helden pro 500 Pkt. in ihrer Armee aufstellen und nur 1+X Kopien der gleichen Einheit, wobei X für 1 pro 1000 Pkt. in ihrer Armee steht (zusammengelegte Einheiten zählen als eine Einheit). Keine einzelne Einheit darf mehr als 35 % der Gesamtpunkte wert sein, und Armeen dürfen nur über max. eine Einheit pro 200 Pkt. verfügen.

Das Schlachtfeld: Gespielt wird auf einem ca. 72" x 48" großen Spielfeld auf dem sich mindestens 15 Geländestücke befinden. Das Spiel kann auch auf kleineren Flächen gespielt werden, solange die Armeen mindestens 24" voneinander entfernt aufgestellt werden.

Mission: Platziere W3+2 Missionsziele. Die Spielenden würfeln darum, wer beginnt und wechseln sich dann darin ab, je einen ihrer Zielmarker außerhalb der Aufstellungszonen und mindestens 9" entfernt voneinander zu platzieren. Wenn sich am Ende jeder Runde eine Einheit im Umkreis von 3" eines Zielmarkers befindet, ohne, dass sich dort außerdem eine feindliche Einheit aufhält, gilt dieser als eingenommen. Zielmarker bleiben unter der Kontrolle des Spielers, auch wenn Einheiten weiterziehen. Wird ein Zielmarker jedoch von Einheiten beider Seiten umkämpft, wird dieser wieder neutral. Das Spiel endet nach 4 Runden und wer die meisten Zielmarker kontrolliert, gewinnt.

Aufstellung: Die Spielenden würfeln und wer gewinnt, wählt eine lange Tischkante als Aufstellungszone. Wer verloren hat, stellt auf der gegenüberliegenden Seite auf. Wer den Aufstellungswurf gewonnen hat, stellt nun zuerst eine Einheit innerhalb seiner Aufstellungszone

von 12" von der Tischkante auf. Danach wird sich mit der Aufstellung abgewechselt.

SPIELABLAUF

In jeder Runde aktivieren die Spielenden abwechselnd je eine Einheit. Es beginnt, wer den Aufstellungswurf gewonnen hat. Wer in der letzten Runde zuerst seine Aktivierungen abgeschlossen hat, darf in der neuen Runde anfangen.

AKTIVIERUNGEN

Für eine Aktivierung wählst du eine noch nicht aktivierte Einheit aus, die nun eine der folgenden Aktionen ausführen muss:

Aktion	Bewegung	Anmerkungen
Position halten	0"	Kann schießen
Vorrücken	6"	Kann nach einer Bewegung schießen
Eilen	12"	Kann nicht schießen
Sturmangriff	12"	Bewegt sich in den Nahkampf

BEWEGUNG

Modelle einer Einheit müssen sich innerhalb von mindestens 1" um ein weiteres Modell ihrer Einheit aufhalten, sowie innerhalb von 9" um alle weiteren Modelle der Einheit. Einheiten dürfen sich anderen Einheiten nur bis auf 1" nähern, wenn sie Sturmangriff anwenden und dürfen Sturmangriff nur anwenden, wenn sich mindestens eines der Modelle in Sturmangriffsreichweite zur Zieleinheit befindet.

SCHIEßEN

Modelle in Reichweite und Sichtlinie dürfen alle Fernkampfwaffen abfeuern und bis zu zwei verschiedene Ziele mit unterschiedlichen Waffentypen beschießen. Schießende Modelle legen pro Attacke einen Qualitätstest ab und jeder Erfolg ist ein Treffer. Für jeden kassierten Treffer würfelt die verteidigende Einheit einen Würfel, um ihren Verteidigungswert oder höher zu erzielen, um zu blocken. Für jeden Fehlschlag erleidet die Einheit eine Wunde. Für jede erlittene Wunde muss der Verteidiger ein Modell entfernen.

NAHKAMPF

Modelle im Sturmangriff müssen Basenkontakt mit ihren Angriffszielen haben oder sich Ihnen so sehr wie möglich nähern, woraufhin die Verteidiger dasselbe tun müssen, wobei sie sich bis zu 3" bewegen können. Modelle, die sich innerhalb von 2" horizontal und 4" vertikal von Feinden befinden, müssen mit allen Nahkampfwaffen zuschlagen. Das funktioniert wie das Schießen. Daraufhin kann die verteidigende Einheit zurückschlagen, muss es

aber nicht. Abschließend muss die unterlegene Einheit einen Moraltest ablegen (siehe Abschnitt Moral). Wird eine der beiden Einheiten zerstört, darf sich die andere um bis zu 3" bewegen, andernfalls muss sich die angreifende Einheit um 1" zurückbewegen (falls möglich).

Erschöpfung: Nach einem Sturmangriff oder einem Gegenschlag treffen Einheiten bis zum Ende dieser Runde im Nahkampf nur noch bei einer unmodifiziert gewürfelten 6.

MORAL

Moraltests: Am Ende eines Zuges muss eine Einheit einen Moraltest ablegen, wenn sie aufgrund von Wunden nur noch die Hälfte oder weniger ihrer Gesamtgröße oder ihres Zähigkeitswerts (bei Einheiten mit einem Modell) aufweist oder einen Nahkampf verloren hat. Um einen Moraltest abzulegen, muss ein Qualitätstest abgelegt werden. Wird dieser nicht bestanden, ist die Einheit Angeschlagen.

Angeschlagen: Muss untätig bleiben, darf aber zurückschlagen, wobei sie als erschöpft gilt, Moraltests enden immer als Fehlschlag und die Einheit kann Missionsziele weder verteidigen noch erobern. Angeschlagene Einheiten verbringen einen vollständigen Zug untätig, um Angeschlagen abzulegen.

Nahkampf-Ergebnisse: Einheiten im Nahkampf müssen am Ende einer Aktivierung keine Moraltests für Wunden absolvieren. Stattdessen wird die Anzahl der Wunden, die jede Einheit verursacht hat, verglichen. Die Einheit mit der niedrigsten Gesamtzahl verliert und muss einen Moraltest ablegen. Besteht die Einheit den Test nicht und wurde auf die Hälfte ihrer Startgröße oder ihres Zähigkeitswerts reduziert, dann flieht sie (wird als besiegt aus dem Spiel entfernt). Ansonsten gilt sie als Angeschlagen.

GELÄNDE

Deckung: Einheiten, bei denen sich die meisten Modelle vollständig in Deckung oder hinter Sichtblockaden befinden, oder die sich größtenteils in Deckung oder hinter Sichtblockaden befinden (bei Einheiten mit einem Modell), erhalten +1 auf Verteidigungswürfel beim Blockieren von Fernangriffen.

Schwieriges Gelände: Einheiten, die schwieriges Gelände durchqueren, können sich nicht mehr als 6" auf einmal bewegen.

Gefährliches Gelände: Modelle, die sich durch Gefährliches Gelände bewegen oder darin aktiviert werden, müssen mit einem Würfel (oder der ihres Zähigkeitswerts entsprechenden Anzahl von Würfeln) würfeln. Für jede gewürfelte 1 erleidet die Einheit eine Wunde.

VERZEICHNIS DER SONDERREGELN

Aircraft (Luftfahrzeug): Darf nur Vorrücken, sich in einer geraden Linie bewegen und 30" zu seiner Gesamtbewegung hinzufügen (auch wenn Angeschlagen). Luftfahrzeuge ignorieren bei ihren Bewegungen und wenn sie anhalten alle Einheiten und das Gelände. Sie können keine Missionsziele erobern oder umkämpfen, können nicht im Sturmangriff angegriffen werden und Einheiten, die sie anvisieren, erhalten -12" Reichweite.

Ambush (Hinterhalt): Kann vor der Aufstellung zur Seite gestellt werden. Zu Beginn jeder Runde, nach der ersten, darf die Einheit an einem beliebigen Ort mit mindestens 9" Abstand zu gegnerischen Einheit platziert werden. Die Spielenden wechseln sich in der Aufstellung der Hinterhalt-Einheiten ab. Es beginnt, wer als Nächstes aktivieren würde. Hinterhalt-Einheiten können in der Runde, in der sie aufgestellt werden, keine Missionsziele erobern oder verteidigen.

AP(X) (Panzerbrechend - PB(X)): Ziele erhalten -X auf Verteidigungswürfe, wenn sie Treffer dieser Waffe blockieren.

Artillery (Artillerie): Darf nur Aktionen für das Position halten verwenden. Wenn dieses Modell auf Feinde in mehr als 9" Entfernung schießt, erhält es +1 auf Trefferwürfe. Wenn feindliche Einheiten aus mehr als 9" Entfernung auf dieses Modell schießen, erhalten sie -2 auf Trefferwürfe.

Bane (Verderben): Ignoriert Regeneration. Zusätzlich muss das Ziel unmodifizierte Verteidigungswürfe von 6 wiederholen, wenn es Treffer abblockt.

Blast(X) (Explosion(X)): Ignoriert Deckung, und nach der Abhandlung anderer Sonderregeln wird jeder Treffer mit X multipliziert, wobei X bis zu so vielen Treffern entspricht, wie Modelle in der Zieleinheit sind.

Caster(X) (Zauberer (X)): Erhält zu Beginn jeder Runde X Zaubermarken, kann aber nicht mehr als 6 Marken gleichzeitig behalten. Zu einem beliebigen Zeitpunkt vor Ausführung eines Angriffs muss die dem Wert der Zaubersprüche entsprechende Anzahl Marken abgelegt werden, um einen oder mehrere Zaubersprüche anzuwenden (ein Versuch pro Zauberspruch). Erziele mit einem Würfel eine 4 oder höher, um einen Effekt von einer in Sichtlinie befindlichen Einheit zu entfernen. Modelle in Sichtlinie und im Umkreis von 18" einer Zauberer-Einheit können eine beliebige Anzahl Marken ausgeben, um der Zauber-Einheit +1/-1 pro Wurf zu verschaffen.

Counter (Konter): Einheit schlägt zuerst mit dieser Waffe zu, nachdem ein Sturmangriff auf sie ausgeführt wurde. Die Einheit im Sturmangriff erhält -1 Aufpralltreffer pro Modell mit Konter.

Deadly(X) (Tödlich(X)): Ordne jede Wunde einem Modell zu und multipliziere sie mit X. Treffer von Einheiten mit Tödlich müssen zuerst abgehandelt werden. Diese Wunden übertragen sich nicht auf andere Modelle, wenn das ursprüngliche Ziel getötet wird.

Fast (Schnell): Einheit bewegt sich +2", wenn sie Vorrücken verwendet, und +4", wenn sie Eilen/ Sturmangriff verwendet.

Fear(X) (Furcht(X)): Dieses Modell zählt als hätte es +X Wunden verursacht, bei der Ermittlung des Nahkampf-Ergebnisses.

Fearless (Furchtlos): Immer, wenn eine Einheit, in der alle Modelle über diese Sonderregel verfügen, einen Moraltest nicht besteht, würfdest du mit einem Würfel. Bei einer 4+ gilt dieser stattdessen als bestanden.

Flying (Fliegen): Kann sich über Einheiten und durch Gelände bewegen und ignoriert dabei Geländeeffekte.

Furious (Rasend): Beim Sturmangriff erhält die Einheit bei unmodifizierten Würfeln einer 6 im Nahkampf einen zusätzlichen Treffer (für die Sonderregeln zählt nur der ursprüngliche Treffer als 6).

Hero (Held): Helden mit einer Zäh von bis zu (6) können als Teil einer Einheit mit mehreren Modellen ohne einen weiteren Helden eingesetzt werden. Der Held kann für die Einheit Moraltests ablegen, muss aber die Verteidigung der Einheit nutzen, bis alle anderen Modelle getötet wurden.

Immobile (Stationär): Darf nur Aktion Position halten verwenden.

Impact(X) (Aufprall (X)): Würfel beim Angriff nach dem Sturmangriff mit X Würfeln, insofern die Einheit nicht erschöpft ist. Für jede 2+ erleidet das Ziel einen Treffer.

Indirect (Indirekt): Erhält -1 auf Trefferwürfe beim Schießen nach der Bewegung. Darf feindliche Einheiten angreifen, die nicht in Sichtlinie sind, als ob sie in Sichtlinie wären und ignoriert Deckung durch Sichthindernisse.

Limited (Begrenzt): Kann nur einmal pro Spiel verwendet werden.

Regeneration (Regeneration): Wenn eine Einheit, in der alle Modelle über diese Sonderregel verfügen, Wunden erleidet, wirf für jede einen Würfel. Bei einer 5+ wird sie ignoriert.

Relentless (Unerbittlich): Wenn dieses Modell auf Feinde in mehr als 9" Entfernung schießt verursacht unmodifiziertes Würfeln einer 6 einen zusätzlichen Treffer (bei Sonderregeln zählt nur der ursprüngliche Treffer als 6).

Reliable (Zuverlässig): Greift mit Qualität 2+ an.

Rending (Verheerend): Ignoriert Regeneration. Außerdem erhalten unmodifizierte Treffer mit einer 6 PB(4).

Scout (Kundschafter): Kann vor der Aufstellung zur Seite gestellt werden. Nachdem alle anderen Einheiten aufgestellt sind, darf vollständig innerhalb von 12" um ihre Aufstellungszone aufgestellt werden.. Die Spielenden wechseln sich mit der Platzierung der Kundschafter ab. Es beginnt, wer als Nächstes aktivieren würde.

Slow (Langsam): Bewegt sich -2" bei Vorrücken und -4" bei Eilen/Sturmangriff.

Stealth (Getarnt): Feinde, die aus einem Abstand von mehr als 9" auf Einheiten schießen, bei denen alle Modelle dieser Sonderregel unterliegen, erhalten -1 auf Trefferwürfe.

Strider (Geländegängig): Diese Einheit kann die Auswirkungen von Schwierigem Gelände ignorieren, wenn sie sich bewegt.

Surge (Trefferhagel): Bei unmodifizierten Trefferwürfen von 6 verursacht diese Waffe 1 zusätzlichen Treffer (nur der ursprüngliche Treffer zählt als 6 für Sonderregeln).

Takedown (Attentat): Dieses Modell kann ein beliebiges Modell in der Zieleinheit als individuelles Ziel auswählen, was so abgehandelt wird, als wäre es eine Einheit aus [1]. Eliminierung-Angriffe müssen vor anderen Waffen abgehandelt werden.

Thrust (Wucht): Erhält beim Sturmangriff +1 auf Trefferwürfe und PB(+1) im Nahkampf.

Tough(X) (Zäh(X)): Dieses Modell kann X Wunden erleiden, bevor es getötet wird. Wenn ein Modell mit Zäh sich einer Einheit ohne Zäh anschließt, wird dieses zuletzt entfernt, wenn die Einheit Wunden erleidet. Beachte, dass zunächst dem Modell mit Zäh mit den meisten Wunden in der Einheit so lange Wunden zugefügt werden müssen, bis es ausgeschaltet wird, bevor dem nächsten Modell mit Zäh Wunden zugefügt werden können. Helden werden zuletzt Wunden zugewiesen, selbst wenn sie bereits verwundet sind.

Transport(X) (Transporter(X)): Darf bis zu X Modelle oder Helden mit bis zu Zähigkeit(6) und Nicht-Helden mit bis zu Zähigkeit(3) transportieren, die jeweils 3 Plätze einnehmen. Transporter können mit Einheiten beladen aufgestellt werden. Die Einheiten können Transporter mit jeder beliebigen Bewegungsaktion verlassen/betreten, müssen allerdings beim Verlassen im Umkreis von 6" verbleiben. Einheiten innerhalb/außerhalb von Transportern dürfen keine anderen Einheiten außerhalb/innerhalb von Transportern anvisieren, aber den Transporter selbst. Wird ein Transporter zerstört, müssen die Einheiten darin einen Gefährliches-Gelände-Test absolvieren, sind Angeschlagen und müssen im Umkreis von 6" vom Transporter aufgestellt werden, bevor dieser entfernt wird.

Unstoppable (Unaufhaltsam): Ignoriert Regeneration und ignoriert alle negativen Modifikatoren für diese Waffe.