

GRIMDARK FUTURE



PRINCIPES GÉNÉRAUX

La règle la plus importante : lorsque les règles ne sont pas claires, faites appel à votre bon sens et à vos préférences. Amusez-vous !

Test de Qualité : jeter un dé à six faces, si le résultat est égal ou supérieur à la Qualité de la figurine, alors le Test est réussi.

Modificateurs : indépendamment de tout modificateur, un jet de 6 est toujours une réussite, et un jet de 1 toujours un échec.

PRÉPARATION

Les armées : les joueurs préparent deux armées égales en points avant le début de la partie (nous recommandons 1 000 pts pour commencer et 2 000 pts pour une partie complète).

Unités combinées : les joueurs peuvent combiner deux unités de plusieurs figurines identiques en une seule unité, si leurs figurines ont les mêmes améliorations.

Organisation d'armée (facultatif) : les joueurs sont limités à 1 héros par tranche de 500 pts, et seulement 1+X copies de la même unité, où X vaut 1 par tranche de 1 000 pts (les unités combinées comptent comme une seule unité). Aucune unité ne peut valoir plus de 35% du total des points et les armées peuvent avoir max. 1 unité par tranche de 200 pts.

Le champ de bataille : le jeu se joue sur une surface de 72" x 48", avec 15+ éléments de décor. Une surface plus petite est possible, tant que les armées se déplient à au moins 24".

Mission : placez 1D3+2 objectifs. Les joueurs font un jet de dé pour savoir qui commence, puis placent tour à tour un marqueur hors des zones de déploiement, à plus de 9" les uns des autres. À la fin de chaque round, si une unité se situe à moins de 3" d'un marqueur alors qu'aucun ennemi ne s'y trouve, alors elle le capture. Les marqueurs restent sous le contrôle du joueur même si l'unité s'en écarte, mais si deux unités opposées contestent un marqueur, il redevient neutre. La partie se termine après 4 rounds et le joueur qui contrôle le plus de marqueurs remporte la partie.

Déploiement : les joueurs font un jet de dé et le gagnant choisit un long bord de table comme zone de déploiement, son adversaire prenant le bord opposé. Ensuite, les joueurs placent tour à tour une unité à moins de 12" de leur bord de table, en commençant par le joueur ayant remporté le jet de dé.

JOUER UNE PARTIE

À chaque round, les joueurs activent chacun une unité tour à tour, en commençant par le joueur ayant remporté le jet de déploiement. À chaque nouveau round, le joueur ayant fini son activation en premier au round précédent joue en premier.

ACTIVATION

Le joueur choisit une de ses unités n'ayant pas encore été activée, puis elle doit faire une action :

Action	Mouvement	Notes
Tenir	0"	Peut tirer
Avancer	6"	Peut tirer après s'être déplacé
Courir	12"	Ne peut pas tirer
Charger	12"	Se déplacer pour arriver en Mêlée

MOUVEMENT

Les membres d'une unité doivent rester à moins de 1" d'au moins un autre membre et à moins de 9" de tous les autres. Les unités ne peuvent se trouver à moins de 1" des autres unités que lorsqu'elles Charge, et ne peuvent Charger que si au moins une figurine qui Charge est à distance de Charge de l'unité ciblée.

TIR

Les figurines à portée et avec une ligne de vue sur la cible peuvent tirer avec toutes leurs armes de tir. Elles peuvent tirer sur jusqu'à deux cibles différentes avec différents types d'armes. Les figurines qui tirent doivent réussir un Test de Qualité par attaque, et chaque réussite est une touche. Pour chaque touche, les unités cibles jettent un dé en tentant d'obtenir leur valeur de Défense ou plus pour bloquer une touche, et chaque échec cause une blessure. Pour chaque blessure, le défenseur doit retirer une figurine.

MÊLÉE

Les figurines qui Chargeant doivent se déplacer au contact socle à socle avec leurs cibles ou aussi près que possible. Puis, les défenseurs font de même en se déplaçant jusqu'à 3". Les figurines à moins de 2" horizontalement et 4" verticalement d'un ennemi doivent attaquer avec toutes leurs armes de Mêlée, ce qui se passe comme pour un tir. Les défenseurs peuvent choisir de riposter, mais ne sont pas obligés de le faire. Quand les deux unités ont terminé, l'unité ayant perdu le combat doit effectuer un Test de Moral (voir la section Moral). Si l'une des deux unités est détruite, l'autre peut se déplacer jusqu'à 3", sinon l'unité qui a Chargé doit reculer et être séparée de 1" (si possible).

Fatigue : après avoir Chargé ou riposté, les unités ne touchent que sur des jets de 6 non modifiés, en mêlée, jusqu'à la fin du round.

MORAL

Tests de moral : à la fin d'une activation où les blessures laissent une unité avec la moitié ou moins de sa taille totale ou de sa valeur de Coriace (pour les unités d'une figurine), ou si elle perd une Mêlée, elle doit effectuer un Test de Moral. Pour effectuer un Test de Moral, il faut effectuer un Test de Qualité, et en cas d'échec, l'unité est Ébranlée.

Ébranlée : doit rester inactive, mais peut riposter en comptant comme étant Fatiguée, rate toujours ses Tests de Moral et ne peut pas contester ou capturer des objectifs. Les unités Ébranlées doivent rester inactives pendant l'intégralité d'une activation pour cesser d'être Ébranlées.

Résultats de la Mêlée : les unités en Mêlée n'effectuent pas de Test de Moral pour les blessures à la fin d'une activation. Au lieu de cela, elles comparent le nombre de blessures causées par chaque unité. L'unité avec le total le plus bas perd et doit effectuer un Test de Moral. Si le Test est raté alors que l'unité ne possède plus que la moitié ou moins de sa taille totale ou de sa valeur de Coriace, alors elle est mise en déroute (retirée du jeu comme détruite), sinon elle est Ébranlée.

TERRAIN

Terrain Couvert : les unités dont la majorité des figurines sont entièrement, ou majoritairement (pour les unités d'une seule figurine), à Couvert ou derrière des décors bloquant les lignes de vue obtiennent un bonus de +1 sur les jets de Défense lorsqu'elles subissent des attaques de tir.

Terrain Difficile : les unités qui se déplacent à travers un terrain Difficile à tout moment ne peuvent se déplacer que de 6" à la fois et au total.

Terrain Dangereux : les figurines se déplaçant à travers un terrain Dangereux, ou qui s'y activent, doivent jeter un dé (ou autant que leur valeur de Coriace), et pour chaque résultat de 1, l'unité subit une blessure.

RÉFÉRENCE DES RÈGLES SPÉCIALES

Aircraft (Aéronef) : ne peut utiliser que des actions Avancer, en se déplaçant en ligne droite et en ajoutant 30" à son déplacement total (même en étant Ébranlé). L'Aéronef ignore toutes les unités et terrains quand il se déplace et s'arrête. Il ne peut pas capturer ou contester d'objectifs ni être Chargé, et les unités qui le ciblent ont -12" de portée.

Ambush (Embuscade) : peut être mise de côté avant le déploiement. Au début de n'importe quel round après le premier, peut être déployée n'importe où à plus de 9" des unités ennemis. Les joueurs placent tour à tour des unités en Embuscade, en commençant par le prochain joueur à s'activer. Les unités qui se déplient via une Embuscade ne peuvent pas capturer ou contester d'objectifs lors du round durant lequel elles se déplient.

AP(X) (Pénétration d'Armure - PA (X)) : les cibles ont -X aux jets de Défense contre les attaques de cette arme.

Artillery (Artillerie) : Ne peut utiliser que des actions Tenir. Lorsque cette figurine tire sur des ennemis à plus de 9" de distance, elle obtient +1 pour toucher. Lorsque des unités ennemis tirent sur cette figurine à plus de 9" de distance, elles ont -2 pour toucher.

Bane (Fléau) : ignore la Régénération et la cible doit rejeter les jets de défense de 6 non modifiés lorsqu'elle bloque les touches.

Blast(X) (Explosion (X)) : ignore le Couvert, et après la résolution des effets d'autres règles spéciales, chaque touche est multipliée par X, où X représente autant de touches que de figurines dans l'unité ciblée.

Caster(X) (Lanceur de sorts (X)) : obtient X jetons de sort au début de chaque round, mais ne peut pas posséder plus de 6 jetons à la fois. À tout moment avant d'attaquer, dépensez autant de jetons que la valeur du sort pour essayer de lancer un ou plusieurs sorts (un seul essai par sort). Jeter un dé, sur un résultat de 4+ résolvez l'effet sur une cible en ligne de vue. Les figurines à moins de 18" en ligne de vue de l'unité Lanceuse de sorts peuvent dépenser n'importe quel nombre de jetons de sort en même temps, avant le jet de dé, pour donner au Lanceur +1/-1 au jet de dé par jeton.

Counter (Contre-charge) : frappe en premier avec cette arme quand elle est Chargée, et l'unité qui Charge perd 1 jet de dé d'Impact par figurine possédant cette règle.

Deadly(X) (Mortel (X)) : attribuez chaque blessure à une figurine, puis multipliez-les par X. Les frappes causées par cette règle doivent être résolues en premier et ces blessures ne sont pas répercutées sur les autres figurines si la cible d'origine est tuée.

Fast (Rapide) : +2" aux déplacements Avancer et +4" pour Courir ou Charger.

Fear(X) (Effrayant (X)) : cette figurine compte toujours comme ayant infligé +X blessures pour déterminer qui a gagné la Mêlée.

Fearless (Sans peur) : lorsqu'une unité dont toutes les figurines sont Sans peur échoue à un Test de Moral, jeter un dé. Sur un résultat de 4+, le Test est réussi à la place.

Flying (Volant) : peut se déplacer à travers les unités et les terrains et ignore les effets de terrain lors d'un déplacement.

Furious (Furieux) : lors d'une Charge, les jets pour toucher de 6 non modifiés en Mêlée infligent une touche supplémentaire (seule la touche initiale compte pour un 6 en regard des règles spéciales).

Hero (Héros) : un héros avec Coriace (6) ou moins peut être déployé dans une unité composée de plusieurs figurines sans autre héros. Le héros peut passer des Tests de Moral pour l'unité, mais il doit utiliser la Défense de l'unité jusqu'à ce que toutes les autres figurines de l'unité aient été tuées.

Immobile (Immobile) : ne peut utiliser que l'action Tenir.

Impact(X) (Impact (X)) : jeter X dés lors d'une attaque après avoir Chargé, sauf si Fatigué. Pour chaque 2+ la cible subit une touche.

Indirect (Indirect) : -1 aux jets pour toucher quand elle tire après s'être déplacée. Peut cibler des ennemis hors de la ligne de vue comme s'ils étaient en ligne de vue et ignore le Couvert dû aux obstacles.

Limited (Limité) : ne peut être utilisée qu'une seule fois par partie.

Regeneration (Régénération) : lorsqu'une unité dont toutes les figurines possèdent cette règle subit des blessures, jeter un dé pour chacune. Sur un 5+ celle-ci est ignorée.

Relentless (Implacable) : lorsque cette figurine tire sur des ennemis à plus de 9" de distance, les jets pour toucher de 6 non modifiés infligent une touche de plus (seule la touche initiale compte pour un 6 en regard des règles spéciales).

Reliable (Fiabile) : attaque avec Qualité 2+.

Rending (Perforant) : ignore la Régénération et les jets pour toucher de 6 non modifiés gagnent une PA (4).

Scout (Éclaireur) : peut être mise de côté avant le déploiement. Une fois que toutes les autres unités ont été déployées, l'unité peut être déployée n'importe où entièrement à moins de 12" de sa zone de déploiement. Les joueurs placent tour à tour les unités Éclaireur, en commençant par le prochain joueur à s'activer.

Slow (Lent) : -2" aux déplacements pour Avancer et -4" pour Charger ou Courir.

Stealth (Furtif) : les ennemis subissent un malus de -1 à leurs jets pour toucher lorsqu'ils tirent sur une unité dont toutes les figurines possèdent cette règle à plus de 9" de distance.

Strider (Arpenteur) : peut ignorer les effets d'un terrain Difficile pendant les déplacements.

Surge (Surcharge) : sur des résultats non modifiés de 6 pour toucher, cette arme inflige 1 touche supplémentaire (seule la touche initiale compte comme un 6 pour les règles spéciales).

Takedown (Élimination) : cette figurine peut choisir n'importe quelle figurine de l'unité cible comme sa cible individuelle, ce qui est résolu comme s'il s'agissait d'une unité de [1]. Les attaques d'Élimination doivent être résolues avant les autres armes.

Thrust (Percée) : lors d'une action Charger, +1 aux jets pour toucher et PA (+1) en Mêlée.

Tough(X) (Coriace (X)) : cette figurine doit subir X blessures avant d'être tuée. Si une figurine Coriace rejoint une unité sans cette règle spéciale, alors elle est retirée en dernier lorsque l'unité subit des blessures. Notez que vous devez continuer à infliger des blessures à la figurine Coriace avec le plus de blessures dans l'unité jusqu'à ce qu'elle soit tuée, avant de commencer à les infliger à la prochaine figurine Coriace (les héros reçoivent les blessures en dernier, même s'ils sont déjà blessés).

Transport(X) (Transport (X)) : peut transporter jusqu'à X figurines ou héros avec Coriace (6) ou moins, et des non-héros avec Coriace (3) ou moins qui occupent 3 espaces chacun. Les Transports peuvent se déployer en contenant des unités. Elles peuvent entrer/sortir en utilisant une action de mouvement, mais doivent rester entièrement à moins de 6" en sortant. Les unités à l'intérieur/extérieur de transports ne peuvent pas cibler d'autres unités à l'extérieur/intérieur de transports, mais peuvent cibler le transport lui-même. Lorsqu'un Transport est détruit, les unités à l'intérieur doivent alors effectuer un Test de terrain Dangereux, sont Ébranlées et doivent être placées entièrement à moins de 6" du Transport avant de le retirer.

Unstoppable (Inarrêtable) : ignore la Régénération, et ignore tous les modificateurs négatifs de cette arme.

