

GRIMDARK FUTURE

PRINCIPI GENERALI

La regola più importante: Ogniqualvolta le regole non sembrano chiare, usa il buon senso e scegli ciò che preferisci. Divertiti!

Test di qualità: Lancia un dado a sei facce e se ottieni un punteggio pari o superiore al valore di qualità del modello, conta come un successo.

Modificatori: A prescindere dai modificatori, i lanci con risultato 6 sono sempre un successo, mentre i lanci con risultato 1 sono sempre un fallimento.

PREPARAZIONE

Le armate: I giocatori assemblano due armate di pari punti prima dell'inizio della partita (consigliamo 1000pts per iniziare e 2000pts per una partita completa).

Unità combinate: I giocatori possono combinare due copie della stessa unità composta da più modelli in un'unica unità, se vengono acquistati per entrambe i potenziamenti che si applicano a tutti i modelli.

Org. della forza (opzionale): I giocatori possono schierare solo 1 eroe ogni 500pts nella loro armata, e solo 1+X copie della stessa unità, dove X è 1 ogni 1000pts nella loro armata (le unità combinate contano come una). Nessuna unità singola può valere più del 35% dei punti totali e le armate possono avere al massimo 1 unità ogni 200pts.

Il campo di battaglia: La partita si svolge su una superficie di 6'x4', con almeno 15 elementi di terreno. La partita può essere giocata anche su superfici più piccole, purché gli eserciti siano dispiegati ad almeno 24" di distanza l'uno dall'altro.

Missione: Posiziona D3+2 obiettivi. I giocatori sparringano, poi si alternano nel posizionare un marcitore ciascuno fuori dalle zone di schieramento e a più di 9" l'uno dall'altro. Alla fine di ciascun round, se un'unità si trova entro 3" da un marcitore e non vi sono nemici entro la stessa distanza, lo cattura. I marcatori rimangono sotto il controllo del giocatore anche dopo che le unità se ne sono andate, ma se delle unità di entrambe le parti contestano un marcitore, questo torna a essere neutrale. La partita termina dopo 4 round e vince il giocatore che controlla più marcatori.

Schieramento: I giocatori sparringano e il vincitore sceglie quale bordo lungo del tavolo sarà la sua zona di schieramento; l'avversario schiera dalla parte opposta. I giocatori si alternano quindi nel posizionare un'unità ciascuno entro 12" dal proprio bordo del tavolo, partendo dal giocatore che ha vinto lo sparring per lo schieramento.

GIOCARE UNA PARTITA

La partita si svolge in round, nei quali i giocatori si alternano nell'attivare un'unità ciascuno, partendo dal giocatore che ha vinto lo sparring per lo schieramento. A ogni nuovo round, inizia il giocatore che ha terminato per primo di attivare tutte le sue unità nel round precedente.

ATTIVAZIONE

Il giocatore sceglie un'unità che non è ancora stata attivata e questa deve compiere un'azione:

Azione	Muoversi	Note
Mantenere	0"	Può sparare
Avanzare	6"	Può sparare dopo essersi mossa
Correre	12"	Non può sparare
Caricare	12"	Si muove per arrivare in mischia

MOVIMENTO

I membri dell'unità devono rimanere entro 1" da almeno un altro membro ed entro 9" da tutti gli altri membri. Le unità non possono essere a meno di 1" da altre unità quando caricano, e possono caricare solo se almeno un modello che carica è entro la distanza di carica dell'unità bersaglio.

SPARARE

I modelli che si trovano all'interno della gittata e della linea di vista possono sparare con tutte le armi da tiro e possono sparare a un massimo di due bersagli differenti con tipi di armi diversi. I modelli che sparano devono effettuare un test di qualità per attacco e ogni successo equivale a un colpo a segno. Per ogni colpo a segno, le unità in difesa lanciano un dado cercando di ottenere un punteggio pari o superiore al loro valore di difesa per contrastarlo; ogni fallimento provoca una ferita. Per ciascuna ferita, il difensore deve rimuovere un modello.

MISCHIA

I modelli che caricano devono portarsi a contatto di basetta con i bersagli o avvicinarsi il più possibile, e i difensori devono fare lo stesso muovendosi fino a 3". I modelli entro 2" in orizzontale e 4" in verticale dai nemici devono colpire con tutte le armi da mischia, e questo funziona come sparare. A questo punto i difensori possono decidere di contrattaccare, ma non sono obbligati a farlo. Una volta che entrambe le unità hanno terminato, l'unità perdente deve sottoporsi a un test del morale (vedere la sezione relativa al morale). Se una delle unità viene distrutta, l'altra può muoversi fino a 3", altrimenti chi ha caricato deve arretrare e separarsi di 1" (se possibile).

Fatica: Dopo la carica o il contrattacco, le unità colpiscono in mischia solo con lanci non modificati da 6 fino al termine del round.

MORALE

Test del morale: Al termine di un'attivazione in cui le ferite provocano il dimezzamento delle dimensioni totali o del valore di resistenza di un'unità (per le unità con un solo modello), o se un'unità perde in mischia, l'unità deve effettuare un test del morale. Per effettuare un test del morale, è necessario effettuare un test di qualità; in caso di non superamento, l'unità rimane scossa.

Scossa: Deve restare inattiva, ma può contrattaccare contando come affaticata, fallisce sempre i test del morale e non può contestare o catturare obiettivi. Le unità scosse devono trascorrere un'intera attivazione inattiva per smettere di essere scosse.

Risultati in mischia: Le unità in mischia non effettuano test del morale a seguito delle ferite al termine di un'attivazione. Confrontano invece il numero di ferite causate da ciascuna unità e l'unità con il totale più basso perde e deve sottoporsi a un test del morale. Se il test non viene superato mentre l'unità è ridotta a metà o meno delle sue dimensioni totali o del suo valore di resistenza, allora viene ritirata (rimossa dal gioco come fosse distrutta), altrimenti viene scossa.

TERRENO

Terreno di copertura: Le unità con la maggior parte dei modelli completamente all'interno del terreno di copertura o dietro ad ostacoli visivi, o che si trovano per la maggior parte all'interno del terreno di copertura o dietro ostacoli visivi (per le unità composte da un solo modello), ottengono +1 ai lanci di difesa quando bloccano i tiri per colpire degli spari.

Terreno difficile: Le unità che si muovono attraverso un terreno difficile in qualsiasi punto non possono muoversi di più di 6" in totale alla volta.

Terreno pericoloso: I modelli che si muovono su un terreno pericoloso, o che si attivano al suo interno, devono lanciare un dado (o tanti quanti sono i loro valori di resistenza) e per ogni lancio con risultato 1 l'unità subisce una ferita..

REGOLE SPECIALI

Aircraft (Aeromobile): Può usare solo azioni avanzata, muovendosi in linea retta e aggiungendo 30" al suo movimento totale (anche se scosso). L'aeromobile ignora tutte le unità e il terreno quando si muove e si ferma, non può catturare o contestare obiettivi, non può essere caricato e le unità che lo prendono di mira hanno -12" di gittata.

Ambush (Imboscata): Può essere messa da parte prima dello schieramento. All'inizio di ogni round dopo il primo, può essere schierata in qualsiasi punto a più di 9" dalle unità nemiche. I giocatori si alternano nel posizionare le unità imboscata, iniziando dal giocatore che si attiva per primo. Le unità che vengono schierate tramite imboscata non possono catturare obiettivi o contestarli nel round in cui vengono schierate.

AP(X) (Penetra Armatura - PA(X)): I bersagli subiscono -X ai lanci di difesa quando bloccano i tiri per colpire di quest'arma.

Artillery (Artiglieria): Può usare solo azioni di Mantenere. Quando questo modello spara a nemici a più di 9" di distanza, ottiene +1 per colpire. Quando unità nemiche sparano a questo modello da più di 9" di distanza, ottengono -2 per colpire.

Bane (Flagello): Ignora la rigenerazione e il bersaglio deve ripetere i lanci di difesa non modificati da 6 quando blocca i tiri per colpire.

Blast(X) (Esplosione(X)): Ignora la copertura e, dopo aver risolto le altre regole speciali, ogni tiro per colpire viene moltiplicato per X, dove X è uguale o superiore al numero di tiri per colpire pari ai modelli nell'unità bersaglio.

Caster(X) (Incantatore(X)): Ottiene X segnalini incantesimo all'inizio di ogni round, ma non può averne più di 6 contemporaneamente. In qualsiasi momento prima di attaccare, spendi tanti segnalini quanto il valore dell'incantesimo per provare a lanciare uno o più incantesimi (un unico tentativo per incantesimo). Lancia un dado e, con un risultato di 4+, risolvil l'effetto su un bersaglio nella linea di vista. Questo modello e altri incantatori entro 18" nella linea di vista possono spendere un numero qualsiasi di segnalini incantesimo contemporaneamente prima di lanciare il dado, e ogni lancio per segnalino assegna all'incantatore +1/-1.

Counter (Contrattacco): Colpisce per prima con quest'arma quando viene caricata, e l'unità che carica ottiene -1 nei lanci di Impatto per modello con Contrattacco.

Deadly(X) (Letale(X)): Assegna ogni ferita a un modello e la moltiplica per X. I tiri per colpire Letali devono essere risolti per primi e queste ferite non si trasferiscono agli altri modelli se il bersaglio originale viene ucciso.

Fast (Veloce): Muove di +2" quando utilizza avanzata e +4" quando utilizza corsa/carica.

Fear(X) (Paura(X)): Questo modello conta come se avesse inflitto +X ferite quando si verifica chi ha vinto in mischia.

Fearless (Senza paura): Ogni volta che un'unità in cui tutti i modelli hanno questa regola non supera un test del morale, lancia un dado. Con un 4+ si considera superato.

Flying (Volo): Può muoversi attraverso unità e terreno e ignora gli effetti dei terreni durante il movimento.

Furious (Furioso): Quando effettua la carica, i lanci non modificati da 6 per colpire in mischia infliggono un colpo extra (solo il colpo originale conta come 6 per le regole speciali).

Hero (Eroe): Gli eroi con un massimo di Resistenza(6) possono essere schierati come parte di un'unità composta da più modelli senza un altro eroe. L'eroe può effettuare test del morale per conto dell'unità, ma deve usare la difesa dell'unità finché tutti gli altri modelli non sono stati uccisi.

Immobile (Immobile): Può usare solo azioni di mantenimento.

Impact(X) (Impatto(X)): Lancia X dadi quando attacca dopo la carica, a meno che non sia affaticato. Per ogni 2+ il bersaglio subisce un colpo.

Indirect (Indiretto): Ottiene -1 ai tiri per colpire quando spara dopo uno spostamento. Può prendere di mira i nemici che non sono nella linea di vista come se fossero nella linea di vista e ignora la copertura delle ostruzioni in vista.

Limited (Limitato): Può essere utilizzato solo una volta per partita.

Regeneration (Rigenerazione): Quando un'unità in cui tutti i modelli hanno questa regola subisce ferite, lancia un dado per ognuna. Con un 5+ viene ignorata.

Relentless (Implacabile): Quando questo modello spara a nemici a più di 9" di distanza, i lanci non modificati da 6 per colpire infliggono un tiro per colpire extra (solo il tiro per colpire originale conta come un 6 per le regole speciali).

Reliable (Affidabile): Attacchi con qualità 2+.

Rending (Lacerazione): Ignora la rigenerazione e i lanci non modificati da 6 per colpire ottengono PA(4).

Scout (Esploratore): Può essere messa da parte prima dello schieramento. Dopo che tutte le altre unità sono state schierate, può essere schierata ovunque interamente entro 12" dalla propria zona di schieramento. I giocatori si alternano nel posizionare le unità di Esploratori, iniziando dal giocatore che si attiva per primo.

Slow (Lento): Muove di -2" quando utilizza avanzata e -4" quando utilizza corsa/carica.

Stealth (Furtivo): I nemici ottengono -1 ai tiri per colpire quando sparano da una distanza superiore a 9" a un'unità in cui tutti i modelli hanno questa regola.

Strider (Falcata): Può ignorare gli effetti del terreno difficile quando si sposta.

Surge (Ondata): Con risultati non modificati di 6 per colpire, quest'arma infligge 1 colpo extra (solo il colpo originale conta come un 6 per le regole speciali).

Takedown (Eliminazione): Questo modello può scegliere qualsiasi modello nell'unità bersaglio come suo bersaglio individuale, che viene risolto come se fosse un'unità di [1]. Gli attacchi di Eliminazione devono essere risolti prima delle altre armi.

Thrust (Lancia): Quando carica, ottiene +1 ai tiri per colpire e PA(+1) in mischia.

Tough(X) (Resistenza(X)): Questo modello deve subire X ferite prima di essere ucciso. Se un modello con resistenza si unisce a un'unità che ne è priva, verrà rimosso per ultimo quando l'unità subisce delle ferite. Devi continuare a infliggere le ferite al modello con resistenza che ha più ferite nell'unità finché non viene ucciso, prima di iniziare a infliggerle al modello con resistenza successivo (gli eroi devono ricevere le ferite per ultimi, anche se già feriti).

Transport(X) (Trasporto(X)): Può trasportare fino a X modelli o eroi con un massimo di Resistenza(6) e non eroi con un massimo di Resistenza(3) che occupano 3 spazi ciascuno. I trasporti possono essere schierati con unità al loro interno e le unità possono entrare/uscire utilizzando qualsiasi azione di movimento, ma devono rimanere per intero entro 6" da essi quando escono. Le unità all'interno/esterno dei trasporti non possono prendere di mira altre unità all'esterno/interno dei trasporti, ma possono prendere di mira il trasporto stesso. Quando un trasporto viene distrutto, le unità al suo interno devono superare un test del terreno pericoloso, vengono scosse e devono essere posizionate per intero entro 6" dal trasporto prima di rimuoverlo.

Unstoppable (Inarrestabile): Ignora la Rigenerazione e ignora tutti i modificatori negativi per quest'arma.

