

GRIMDARK FUTURE FIREFIGHT

PRINCIPES GÉNÉRAUX

La règle la plus importante : chaque fois que les règles ne sont pas claires, utilisez votre bon sens et vos préférences personnelles. Amusez-vous !

Test de Qualité : lancez 1D6, si le résultat est égal ou supérieur à la valeur de Qualité de la figurine, alors il compte comme une réussite.

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

PRÉPARATION

Les armées : les joueurs font s'affronter deux armées de valeur en points égales avant le début de la partie (nous préconisons de commencer avec 200 pts pour débiter, et 500 pts pour une partie complète).

Organisation des armées (facultatif) : les joueurs ne peuvent posséder qu'un Héros par tranche de 125 pts d'armée, et seulement 1+X copies de la même unité, où X vaut 1 pour 125 pts d'armée. Aucune unité ne peut valoir plus de 35 % du total des points de l'armée, et les armées ne peuvent posséder qu'une unité maximum par tranche de 25 pts d'armée, et maximum une figurine par tranche complète de 15 pts

Le Champ de Bataille : le jeu se joue sur une surface de 4' x 4' (120 cm x 120 cm), avec au moins 20 éléments de décors. Le jeu peut également être joué sur des surfaces plus petites, à condition que les armées se déploient à au moins 24" l'une de l'autre.

Mission : placez 1D3+2 objectifs. Les joueurs lancent 1D6 pour savoir qui commence, puis placent alternativement un objectif à l'extérieur des zones de déploiement, à plus de 9" les uns des autres. À la fin de chaque round, si une unité se situe dans un rayon de 3" d'un objectif alors qu'aucun ennemi ne s'y trouve, l'objectif est capturé. Les objectifs restent sous le contrôle du joueur même si l'unité s'en écarte, mais si deux unités ennemies contestent un objectif, celui-ci redevient neutre. La partie se termine après quatre rounds et le joueur qui contrôle le plus d'objectifs remportent la partie.

Déploiement : les joueurs lancent 1D6, et le gagnant choisit un bord de table comme zone de déploiement, son adversaire prenant le bord opposé. Ensuite, les joueurs placent alternativement une unité chacun dans un rayon de 12" du bord de la table, en commençant par le joueur qui a remporté le jet de dé.

JOUER LA PARTIE

À chaque round, les joueurs activent alternativement une unité chacun, en commençant par le joueur qui a remporté le jet de déploiement. À chaque nouveau round, le joueur qui a fini de s'activer en premier au dernier round joue en premier.

ACTIVATION

Le joueur choisit une de ses unités qui n'a pas déjà été activée, et il doit choisir l'une des actions suivantes :

Action	Mouv.	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 même unité doivent rester dans un rayon de 1" d'au moins un autre membre et dans un rayon de 9" de tous les autres. Les unités ne peuvent se trouver dans un rayon de 1" des unités ennemies que lorsqu'elles chargent, et ne peuvent charger que si au moins une figurine qui charge est à distance de charge d'une figurine 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, et peuvent tirer sur jusqu'à deux unités 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 qui se défendent lancent 1D6 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 retire une figurine.

MÊLÉE

Les figurines qui chargent doivent se déplacer en contact socle à socle avec leurs cibles ou au plus près possible. Puis, le défenseur fait de même en se déplaçant jusqu'à 3". Les figurines doivent combattre des ennemis dans un rayon de 2" horizontalement et 4" verticalement avec toutes leurs armes de mêlée, et cela se déroule comme pour un tir. Puis les défenseurs peuvent choisir de riposter, mais ne sont pas obligés de le faire. 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 non modifiés de 6 en mêlée jusqu'à la fin du round.

EFFETS DES BLESSURES

À chaque fois qu'une figurine subit une ou plusieurs blessures, placez un pion de blessure pour chacune d'entre-elles. Ensuite, le défenseur lance un dé et ajoute le nombre de pion au résultat :

Rés.	Effet
1-5	Ébranlé -Ajoute +1 au lancé des effets de blessures, doit rester inactive, mais peut riposter en comptant comme étant Fatiguée, rate toujours ses Tests de Moral et ne peut pas contester ou capturer d'objectif. Les unités Ébranlées peuvent passer une activation complète immobile pour cesser d'être Ébranlées.
6	Hors de combat - la figurine est retirée de la partie.

Groupes et blessures : chaque fois qu'une unité avec plusieurs figurines subit des blessures, chaque blessure élimine une figurine jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule figurine. Seule cette dernière figurine accumule alors des blessures et jette les dés pour voir si elle est Ébranlée ou Hors de combat.

MORAL

À la fin de chaque round, si une armée est réduite à la moitié ou moins de ses unités de départ, alors toutes ses unités restantes doivent 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. Si l'unité était déjà Ébranlée, et elle est mise en Déroute à la place (retirez-la de la partie comme si elle était entièrement détruite).

TERRAIN

Couvert : les unités tirant sur un ennemi avec la plupart de ses figurines à couvert ou à l'abri gagnent un bonus de +1 en Défense lorsqu'elles subissent des attaques de tir.

Terrain Difficile : les unités qui se déplacent à travers un Terrain Difficile à n'importe quel moment ne peuvent se déplacer que de 6" au total.

Terrain Dangereux : les figurines se déplaçant à travers un Terrain Dangereux ou qui s'y activent doivent lancer 1D6 (ou autant que leur valeur de Coriace), et pour chaque résultat de 1, elles subissent une blessure.

RÉFÉRENCES DES RÈGLES SPÉCIALES

Ambush [Embuscade] : peut être mise de côté avant le déploiement. Au début de n'importe quel round après le premier, les unités peuvent être déployées n'importe où à plus de 9" des unités ennemies. Les joueurs placent alternativement des unités en Embuscade, en commençant par le joueur qui doit s'activer en suivant. Les unités qui se déploient via une Embuscade ne peuvent pas s'emparer d'objectifs ou les contester lors du round où elles se déploient.

AP(X) [Pénétration d'Armure PA (X)] : les cibles obtiennent un malus de -X aux jets de Défense contre les attaques de cette arme.

Bane [Fléau] : ignore la Régénération, et lors d'une attaque, la cible doit relancer les résultats de défense non modifiés de 6.

Blast(X) [Explosion (X)] : ignore les Couverts, 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 ennemies dans un rayon de 3" de l'unité ciblée. Les touches doivent être réparties équitablement entre toutes les unités ennemies situées dans un rayon de 3" de n'importe quelle figurine de la cible (le défenseur choisit comment).

Caster(X) [Lanceur de sorts (X)] : obtient X jetons de sort au début de chaque round, mais ne peut pas posséder plus de six jetons à la fois. À tout moment avant d'attaquer, dépensez autant de jetons que la valeur d'un sort pour essayer de lancer un ou plusieurs sorts (un seul essai par sort). Lancez 1D6 : sur un résultat de 4+, résolvez l'effet sur une cible en ligne de vue. Les figurines dans un rayon de 18" en ligne de vue de l'unité du Lanceur de sorts peuvent dépenser n'importe quel nombre de jetons de sort en même temps avant le lancer de dé pour donner au lanceur +1/-1 au jet de dé par jeton.

Counter [Contre-charge] : frappe en premier avec cette arme lorsqu'elle est chargée, et l'unité qui charge perd un jet de dés d'attaques d'Impact par figurine possédant cette règle.

Deadly(X) [Mortel (X)] : attribuez chaque blessure à une figurine, puis multipliez-là par X. Les blessures issues de cette règle spéciale doivent être résolues en premier, et ces blessures ne sont pas répercutées sur les autres figurines si la cible originelle est tuée.

Fast [Rapide] : se déplace de +2" pour Avancer et +4" pour Courir ou Charger.

Fear(X) [Effrayant (X)] : cette figurine compte toujours comme ayant infligé +X blessures lors de la vérification des effets des blessures en mêlée (doit infliger au moins une blessure).

Fearless [Sans peur] : lorsqu'une unité où toutes les figurines possèdent cette règle spéciale échoue à un Test de Moral, 1D6 : sur un résultat de 4+, le test est réussi à la place.

Flying [Volant] : peut se déplacer à travers les unités et les décors et ignorer les effets du terrain lors d'un déplacement, et réussir automatiquement les tests pour Sauter.

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

Hero [Héros] : les unités amies dans un rayon de 12" peuvent effectuer leur Test de Moral en utilisant la valeur de Qualité du Héros, tant que celui-ci n'est pas Ébranlé.

Immobile [Immobile] : ne peut utiliser que l'action Tenir.

Impact(X) [Impact (X)] : lancez X dés lorsque vous attaquez après avoir chargé, sauf si vous êtes Fatigué. Pour chaque résultat de 2+, la cible subit une touche.

Indirect [Indirect] : subit un malus de -1 pour tirer après s'être déplacé. Peut cibler des ennemis hors ligne de vue comme s'ils étaient en ligne de vue et ignorer 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, lancez un dé pour chacune d'entre elles. Sur un résultat de 5+, la blessure est ignorée.

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

Reliable [Fiable] : attaque avec Qualité 2+.

Rending [Perforant] : ignore la Régénération, et sur un résultat non modifié de 6 pour toucher, ces touches gagnent PA (+4).

Scout [Éclaireur] : peut être mise de côté avant le déploiement. Une fois que toutes les autres unités sont déployées, l'unité peut être déployée et peut être placée n'importe où entièrement dans un rayon de 12" de leur zone de déploiement. Les joueurs placent alternativement les unités d'Éclaireurs, en commençant par le joueur qui s'active en suivant.

Slow [Lent] : se déplace de -2" pour Avancer et -4" pour Charger ou Courir.

Stealth [Furtif] : lorsque des unités dont toutes les figurines possèdent cette règle sont ciblées par des tirs à plus de 9", les unités ennemies subissent un malus de -1 aux jets pour toucher.

Strider [Arpenteur] : peut ignorer les effets des Terrains Difficiles lorsqu'elle se déplace, et n'a besoin que d'un résultat de 2+ pour réussir les jets de Saut.

Surge 5Surcharge] : sur les résultats non modifiés de 6 pour toucher, cette arme inflige 1une touche supplémentaire (seule la touche initiale compte pour un 6 en regard des règles spéciales).

Thrust [Percée] : lors d'une action Charger, gagne un bonus de +1 pour toucher et PA (+1) en mêlée.

Tough(X) [Coriace (X)] : cette figurine n'effectue un jet pour vérifier les effets des blessures que lorsqu'elle a subi X blessures ou plus, et n'est mise Hors de combat que sur des jets de 5+X ou plus.

Exemple : une figurine avec Coriace (3) n'effectue un jet pour vérifier les effets des blessures qu'une fois qu'elle a subi trois blessures ou plus, et est mis Hors de combat sur des jets de 8+.

Unstoppable [Imparable] : ignore la Régénération et tous les modificateurs négatifs appliqués à cette arme.

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

Pousser : chaque fois qu'une figurine obtient un résultat Ébranlé, l'attaquant peut essayer de la repousser. Lancez 1D6 : sur un résultat de 4+, l'attaquant peut déplacer la figurine jusqu'à 2" dans n'importe quelle direction.

Sauter : les figurines peuvent franchir des espaces de 1" de large ou descendre d'une hauteur jusqu'à 3" dans le cadre d'un mouvement normal, mais doivent sauter pour franchir des espaces jusqu'à 6" de large ou descendre d'une hauteur jusqu'à 6". Lancez (X+1) dés en tentant d'obtenir un résultat de 3+, où X équivaut à un dé par tranche complète de 3" de la distance que la figurine souhaite franchir. Si tous les jets sont réussis, la figurine peut franchir la distance, sans la compter dans son mouvement. Si l'un des jets de dé échoue, la figurine chute de la distance totale.

Chuter : si une figurine tombe ou est poussée d'une position élevée d'au moins 2" de hauteur, elle subit alors une touche avec PA (X), où X équivaut à PA (1) pour chaque tranche complète de 3" de chute. Placez ensuite la figurine dans un rayon de 2" du bas de l'élévation et son activation se termine immédiatement. Pour les unités comportant plusieurs figurines, la chute tue la figurine, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une dernière figurine (qui subit normalement les touches).

