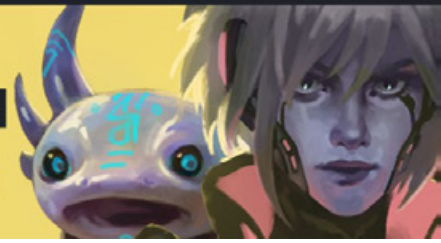


GRIMDARK FUTURE STAR QUEST



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 !

Tests de caractéristiques : lancez 1D6, et si vous obtenez un résultat égal ou supérieur à la valeur de la caractéristique du personnage, le test est réussi. Lorsqu'un héros échoue à un test de Force, de Dextérité ou de Volonté, il peut dépenser 2 points de puissance pour le réussir.

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

PRÉPARATION

Campagnes et missions : une partie se joue à l'aide d'un livre de campagne narrative ou du générateur de campagne, qui vous indiquent comment configurer vos missions.

Le groupe : le jeu se joue en solo ou en coopération, avec 2 à 4 héros contrôlés par les joueurs.

Les ennemis : avant le début de la partie, vous devrez préparer une collection de figurines ennemies que l'IA contrôlera.

Le champ de bataille : le jeu se joue sur une surface de 1,20 m x 1,20 m, avec au moins 20 éléments de décor. La partie peut également se dérouler sur une surface plus petite de 60 cm x 60 cm, en divisant par deux toutes les distances utilisées.

JOUER UNE PARTIE

À chaque round, les joueurs activent d'abord tous leurs héros, puis l'IA active toutes les unités dans l'ordre, de la plus proche d'un héros à la plus éloignée.

ACTIVATION

Les héros peuvent effectuer une action au choix plus une action de compétence (dans n'importe quel ordre) et peuvent dépenser 2 points de puissance pour effectuer une action supplémentaire au choix.

Action	Mouv.	Notes
Repos	0"	Restaure sa puissance
Tenir	0"	Peut tirer
Avancer	6"	Peut tirer après s'être déplacée
Courir	12"	Ne peut pas tirer
Charger	12"	Se déplacer pour arriver en mêlée
Compétence	0"	Utilise une action de compétence

REPOS

Les héros qui se reposent récupèrent toute leur puissance, mais doivent rester inactifs et ne peuvent effectuer aucune action (avant ou après leur repos).

Épuisement : si un héros dépense ou perd plus de puissance qu'il n'en possède, il subit autant de blessures que la puissance dépensée ou perdue.

MOUVEMENT

Les unités ne peuvent se trouver à moins 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 de l'unité ciblée.

TIR

Les figurines à portée et en ligne de vue peuvent tirer avec toutes les armes à distance. Les figurines qui tirent effectuent un test de Qua par attaque, et chaque réussite est une touche. Pour chaque touche, les unités en défense lancent un dé en tentant d'obtenir une valeur égale ou supérieure à leur valeur Def afin de bloquer la touche, et chaque échec inflige une blessure. Lorsqu'une figurine a subi autant de blessures que sa valeur Cor, elle est tuée (retirée du jeu).

Inconscient : si un héros est tué, il est inconscient à la place, doit rester inactif jusqu'à ce qu'il soit réanimé et est ignoré par l'IA. Les autres héros situés à 3" ou moins peuvent utiliser une action de compétence et dépenser 2 points de puissance pour réanimer le héros inconscient, ce qui lui restaure 3 blessures.

MÊLÉE

Les figurines qui chargent doivent entrer en contact avec les cibles, ou s'en approcher autant que possible, puis les défenseurs doivent faire de même en se déplaçant jusqu'à 3". Les figurines situées à 2" ou moins horizontalement et 4" ou moins verticalement des ennemis doivent attaquer avec toutes leurs armes de mêlée, fonctionnant comme pour un tir. Ensuite, les défenseurs doivent riposter, et si aucune unité n'est tuée, les figurines qui ont chargées doivent reculer et s'éloigner d'1" (si possible).

Fatigue : à la fin d'une activation au cours de laquelle ils ont chargé, ou après avoir riposté, les unités touchent sur un jet non modifié de 6 en mêlée jusqu'à la fin du round.

MORAL

À la fin d'une activation où les blessures réduisent une unité à la moitié ou moins de sa taille totale ou de sa valeur Cor (pour les unités à figurine unique), l'unité doit effectuer un Test de Moral. Pour cela, effectuez un test Qua. En cas d'échec, l'unité est *Ébranlée*. Les héros peuvent dépenser 2 points de puissance pour ignorer l'état *Ébranlé* résultant d'un Test de Moral échoué.

Ébranlé : doit rester inactif, mais peut riposter en comptant comme étant *Fatigué*, échoue toujours aux Tests de Moral et ne peut pas s'emparer d'objectifs. Les unités *Ébranlées* doivent passer une activation complète inactives pour ne plus être *Ébranlées*. Les ennemis avec Cor 9+ ne peuvent pas être *Ébranlés*, mais subissent 1D3 blessures à la place.

ACTION DE COMPÉTENTE

Les actions de compétence sont utilisées pour interagir avec les règles et les objets, ou pour utiliser des compétences communes/de héros.

Compétences communes

- **Découvrir :** le héros peut révéler un jeton de recherche en ligne de vue et à 6" ou moins en réussissant un test de Volonté, ou peut le révéler et le ramasser sans avoir besoin de lancer le dé s'il se trouve à 1" ou moins de celui-ci.
- **Pousser :** choisissez une unité ennemie à 3" ou moins et effectuez un test de Force. Si le test est réussi, la cible est repoussée de 2".
- **Se hâter :** le héros peut se déplacer jusqu'à 1D3" en réussissant un test de Dex.

Compétences de héros : lorsque vous utilisez les compétences de héros, effectuez un test correspondant à la statistique de cette compétence. Si le test est réussi, l'effet est résolu. Si le test est raté, vous devez d'abord dépenser 1 point de puissance, puis l'effet est résolu.

TERRAIN

Couvert : les unités dont la plupart des figurines se situent entièrement à couvert ou derrière des décors bloquant les lignes de vue, ou qui sont principalement à couvert ou derrière des décors bloquant les lignes de vue (pour les unités d'une seule figurine), obtiennent 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 Cor), et pour chaque résultat de 1, elles subissent une blessure.

ACTIVATION DE L'IA

Lorsque les unités IA s'activent, procédez comme suit :

1. Y a-t-il des ennemis en ligne de vue ?
 - Oui – Passez à l'étape 2.
 - Non – Passez à l'étape 3.
2. Si vous vous déplacez, un ennemi sera-t-il à portée de tir ou de charge ?
 - Oui – Avancez pour vous mettre à portée et tirez sur le plus proche, sinon chargez le plus proche si vous pouvez infliger plus de dégâts qu'en tirant.
 - Non – Courez vers le plus proche
3. Êtes-vous à 3" ou moins d'un objectif IA ?
 - Oui – Ignorez l'activation
 - Non – Courez vers l'objectif IA le plus proche

Groupes IA : les membres d'un groupe doivent rester à moins d'1" d'au moins un autre membre et à 3" ou moins de tous les autres membres.

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.

Embuscade [Unités AI] : ne se déploie que 1D3 rounds après le déploiement de sa vague, et au début du round, elle est placée à 6" ou moins de l'objectif AI (choisissez-en un au hasard s'il y en a plusieurs).

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 dans l'unité ciblée et à 3" ou moins de celle-ci. Les touches doivent être réparties équitablement entre toutes les unités ennemies à 3" ou moins de n'importe quelle figurine de la cible (les joueurs choisissent comment).

Caster (X) (Lanceur de sorts (X)) : obtient X jetons de sort au début de chaque round, mais vous ne pouvez pas détenir plus de six jetons à la fois. À tout moment avant d'attaquer, dépensez autant de jetons que la valeur du sort pour tenter de lancer un ou plusieurs sorts (une seule tentative par sort). Lancez un dé : sur un résultat de 4+, résolvez l'effet sur une cible en ligne de vue. Les héros peuvent dépenser un nombre illimité de jetons de sort avant de lancer le dé pour obtenir +1 au résultat par jeton, ou pour infliger -1 au résultat par jeton à un lanceur de sorts ennemi situé à 18" et en ligne de vue du Lanceur de sorts. Lorsqu'un héros échoue à lancer un sort, il peut dépenser Xx2 points de puissance pour considérer qu'il l'a lancé, où X correspond à la valeur de lancement du sort.

Lanceur de sorts (X) [Unités IA] : suit les mêmes règles que les héros, choisit un sort au hasard et dépense tous ses jetons pour le lancer lorsqu'elle est activée. Si le sort choisi ne peut être lancé pour une raison quelconque, la figurine ne lance pas de sort.

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

Deadly (X) (Mortel (X)) : attribuez chaque blessure à une figurine, puis multipliez-la 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 lorsqu'on vérifie si la cible doit passer un Test de Moral (elle doit infliger au moins une blessure).

Fearless (Sans peur) : lorsqu'une unité dont toutes les figurines possèdent cette règle spéciale échoue à un Test de Moral, lancez 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 décors, et peut ignorer les effets du terrain lors d'un déplacement, et réussit automatiquement les jets de saut.

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

Immobilisé (Immobilisé) : 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 mission.

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 (Éclaircur) : cette figurine peut être déployé n'importe où à 12" ou moins autour de sa zone de déploiement.

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 2+ pour réussir ses jets de saut.

Surge (Surcharge) : sur les résultats non modifiés de 6 pour toucher, cette arme inflige 1 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.

Unstoppable (Imparable) : ignore la *Régénération* et tous les modificateurs négatifs appliqués à cette arme.

Villain [Scélétrat] : les unités IA situées à 12" ou moins peuvent effectuer des Tests de Moral en utilisant le Qua du Scélétrat s'il est supérieur au leur, tant que le Scélétrat n'est pas *Ébranlé*.

CONDITIONS D'ÉTAT

Affligé : lorsqu'elle est activée, doit réussir un test de Force pour annuler cet état. En cas d'échec, la figurine subit 1 blessure.

Estropié : lorsqu'elle est activée, doit réussir un test de Dex pour annuler cet état. Les figurines *Estropiées* voient leur distance de mouvement réduite de moitié.

Malade : lorsqu'elle est activée, doit réussir un test de Volonté pour annuler cet état. Les figurines *Malades* subissent autant de blessures que le nombre de points de puissance dépensés.

Entravé : lorsqu'elle est activée, peut dépenser 1D3 points de puissance pour annuler le statut. Les figurines *Entravées* subissent un malus de -1 à tous leurs jets de caractéristiques.

MOUVEMENT SPÉCIAUX

Sauter : les héros 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". Effectuez (X+1) test de Dex, 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, le héros 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). Lorsqu'un héros est sur le point de chuter, il peut dépenser 2 points de puissance pour s'arrêter à 1" ou moins du rebord et met immédiatement fin à son activation.

RÉFÉRENCE DE LA PUISSANCE

Voici quelques-unes des utilisations les plus courantes de la puissance dans le jeu :

- Les héros peuvent dépenser 2 points de puissance pour effectuer une action supplémentaire.
- Les héros qui utilisent des actions de compétence dépensent 1 point de puissance s'ils échouent au test de statistique de cette compétence.
- Les héros peuvent dépenser 2 points de puissance pour considérer les tests de Force/Dextérité/Volonté échoués comme réussis.
- Les héros peuvent dépenser 2 points de puissance pour ignorer l'état *Ébranlé* résultant d'un Test de Moral échoué.
- Les héros peuvent dépenser 2 points de puissance pour réanimer d'autres héros inconscients.
- Les héros dotés de la règle spéciale *Lanceur de sorts* peuvent dépenser Xx2 points de puissance pour considérer les sorts échoués comme réussis, où X correspond à la valeur de lancement du sort.

