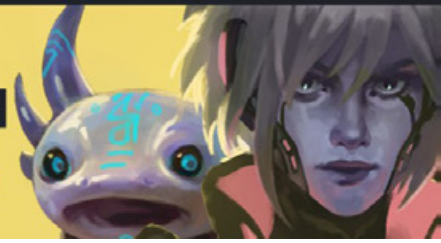


GRIMDARK FUTURE STAR QUEST



ZASADY OGÓLNE

Najważniejsza zasada: Jeśli zasady są niejasne, kieruj się zdrowym rozsądkiem i osobistymi preferencjami. Dobrej zabawy!

Testy statystyk: Rzuć jedną sześciocienną kością. Jeśli wynik wynosi tyle samo lub więcej co wartość statystyki modelu, to liczy się jako sukces. Za każdym razem gdy bohater nie zda testu statystyk Sił/Zrę/Woli (Str/Dex/Wil), może poświęcić 2 punkty mocy, aby uznać test za zaliczony.

Modyfikatory: Niezależnie od modyfikatorów, 6 wyrzucone na kostce zawsze jest sukcesem a 1 porażką.

PRZYGOTOWANIE

Kampanie i misje: Rozgrywka odbywa się przy użyciu podręcznika kampanii narracyjnej lub kreatora kampanii, które podpowiadają jak skonfigurować misje.

Drużyna: Gra jest rozgrywana solo lub w trybie kooperacyjnym, z 2-4 bohaterami kontrolowanymi przez graczy.

Wrogowie: Przed rozpoczęciem gry należy przygotować kolekcję modeli wrogów, którymi będzie sterować AI.

Pole bitwy: Gra toczy się na obszarze 4'x4' z ponad 20+ elementami terenu. W grę można grać również na mniejszym obszarze o wymiarach 2'x2', dzieląc na pół wszystkie używane odległości.

ROZGRYWKA

W każdej rundzie gracze aktywują najpierw wszystkich bohaterów, a następnie AI aktywuje wszystkie jednostki w kolejności od najbliższej względem bohatera do najdalszej.

AKTYWACJA

Bohaterowie mogą wykonać jedną dowolną akcję i jedną akcję umiejętności (w dowolnej kolejności) oraz mogą wykorzystać 2 punkty mocy, aby wykonać dowolną dodatkową akcję.

Akcja	Ruch	Efekt
Odpoczynek	0"	Przywrócenie mocy
Czekanie (Hold)	0"	Może strzelać
Marsz (Advance)	6"	Może strzelać po ruchu
Bieg (Rush)	12"	Nie może strzelać
Szarża (Charge)	12"	Wchodzi do walki wręcz
Umiejętność	0"	Użycie akcji umiejętności

ODPOCZYNEK

Bohaterowie wykonujący akcję odpoczynku odzyskują wszystkie punkty mocy, ale muszą pozostać beczynni i nie mogą wykonywać żadnych akcji w tej rundzie (przed ani po odpoczynku).

Exhaustion[Wyczerpanie]: Jeśli bohater wykorzysta lub utraci więcej punktów mocy niż posiada, zamiast tego otrzymuje tyle ran ile mocy zostało wykorzystane lub utracone..

RUCH

Jednostki mogą znajdować się w odległości do 1" od innych jednostek tylko podczas szarży i mogą szarżować tylko wtedy, gdy co najmniej jeden model szarżujący znajduje się w odległości szarży od jednostki docelowej.

STRZELANIE

Modele, które mają przeciwnika w zasięgu i polu widzenia, mogą strzelać ze wszystkich broni dystansowych. Modele strzelające wykonują jeden test jakości na atak, a każdy sukces oznacza trafienie. Za każde trafienie jednostki broniące rzucają jedną kością, próbując uzyskać wartość obrony (Defense) lub wyższą, aby zablokować atak, a każde niepowodzenie powoduje jedną ranę. Gdy model otrzyma tyle ran, ile wynosi jego wartość odporności, zostaje zabity (usunięty z gry).

Nieprzytomny: Zamiast zginąć bohater traci przytomność, musi pozostać beczynny do czasu ocucenia i jest ignorowany przez AI. Bohaterowie w odległości do 3" mogą użyć akcji umiejętności i wydać 2 punkty mocy, aby ożywić bohatera, co usuwa mu 3 otrzymane wcześniej rany.

WALKA WRĘCZ

Szarżujące modele muszą wejść w kontakt z podstawką celu lub podejść jak najbliżej się da, a następnie obrońcy muszą zrobić to samo, przesuając się maksymalnie o 3". Modele znajdujące się w odległości do 2" w poziomie i 4" w pionie od wrogów muszą atakować każdą bronią białą, co działa na podobnej zasadzie jak strzelanie. Następnie obrońcy muszą kontratakować, a jeśli żadna z jednostek nie zostanie zabita, szarżujący muszą się cofnąć i rozejść na odległość 1" (jeśli to możliwe).

Zmęczenie: Pod koniec aktywacji, w której jednostki szarżowały lub po kontrataku, do końca rundy jednostki te trafiają przy wyniku 6 na kości (bez modyfikatorów) w walce wręcz.

MORALE

Pod koniec aktywacji, w której jednostka w wyniku doznanych ran traci co najmniej połowę swojego całkowitego rozmiaru lub odporności (Tough) (w przypadku jednostek składających się z jednego modelu), jednostka musi wykonać test morale. Aby wykonać test morale, wykonaj test jakości. W razie niepowodzenia jednostka zostaje wstrząśnięta. Bohaterowie mogą wydać 2 punkty mocy, aby zignorować efekt wstrząśnięcia spowodowany nie zdanym testem morale.

Shaken[Wstrząśnięta]: Musi pozostać beczynna, liczy się jako zmęczona, testy morale zawsze kończą się niepowodzeniem i nie może atakować ani zajmować znaczników. W celu usunięcia wstrząśnięcia jednostka musi poświęcić całą aktywację. Wrogowie z odpornością 9+ nie poddają się wstrząśnięciu, ale zamiast tego otrzymują D3 rany.

AKCJE UMIEJĘTNOŚCI

Akcje umiejętności są wykorzystywane do interakcji z przedmiotami i zasadami, lub w celu użycia umiejętności bohatera/powszechnej.

Umiejętności Powszechne

- Discover[Odkrycie]:** Bohater może ujawnić jeden żeton poszukiwań w polu widzenia i w promieniu 6", zdając test siły woli (Wil), lub może go ujawnić i podnieść bez potrzeby rzutu kością, jeśli znajduje się w odległości 1" od niego.
- Push[Odepchnięcie]:** Wybierz jedną wrogą jednostkę w odległości do 3" i wykonaj test siły (Str). W przypadku powodzenia cel zostaje odepchnięty bezpośrednio o 2".
- Scurry[Zryw]:** Bohater może poruszyć się o maksymalnie D3", jeśli zda test zręczności (Dex).

Hero Skills[Umiejętności bohatera]: Podczas korzystania z umiejętności bohatera, wykonaj test statystyki danej umiejętności. Jeśli się powiedzie, bohater może rozstrzygnąć efekt umiejętności, a jeśli się nie powiedzie, musisz wydać 1 punkt mocy, a następnie rozstrzygnąć efekt.

TEREN

Cover Terrain[Osłona]: Jednostki, których większość modeli znajduje się w całości wewnątrz osłony lub za elementami blokującymi pole widzenia, albo znajduje się w przeważającym stopniu wewnątrz osłony lub za elementami blokującymi pole widzenia (w przypadku jednostek składających się z jednego modelu), otrzymują +1 do rzutów na obronę (Defense) podczas blokowania trafień ze strzałów.

Difficult Terrain[Trudny teren]: Jednostki poruszające się po trudnym terenie w dowolnym momencie jednorazowo mogą przemieścić się łącznie na odległość nie większą niż 6".

Dangerous Terrain[Niebezpieczny teren]: Modele poruszające się po niebezpiecznym terenie lub aktywujące się w nim muszą rzucić jedną kością (lub tyłoma, ile wynosi ich odporność (Tough)). Za każdy wynik 1 jednostka otrzymuje ranę.

AKTYWACJE AI

Gdy jednostki AI zostaną aktywowane, wykonaj następujące kroki:

- Czy jacyś wrogowie znajdują się polu widzenia?
 - Tak – Przejdź do punktu 2.
 - Nie – Przejdź do punktu 3.
- Czy jeśli się poruszysz, któryś z wrogów znajdzie się w zasięgu strzału lub szarży?
 - Tak – Wykonaj marsz tylko o tyle, ile potrzeba i strzelaj do najbliższego celu, w przeciwnym razie szarżuj na najbliższego wroga.
 - Nie – Wykonaj bieg do najbliższego wroga.
- Czy znajdujesz się w odległości 3" od celu AI?
 - Tak – Pomiń aktywację.
 - Nie – Wykonaj bieg do najbliższego celu AI.

Grupy AI: Modele w grupie muszą pozostać w odległości do 1" od przynajmniej jednego innego modelu i w odległości do 3" od wszystkich pozostałych modeli.

ZASADY SPECJALNE - ŚCIGA

Ambush[Zasadzka]: Jednostkę można odłożyć przed rozstawieniem. Na początku każdej rundy (po rundzie pierwszej) można umieścić zasadzkę w dowolnym miejscu w odległości ponad 9" od jednostek wroga.

Ambush[Jednostki AI]: Rozstawia się dopiero D3 rundy po rozmieszczeniu swojej fali, a na początku rundy zostaje umieszczona w 6" od celu AI (wybierz losowy jeśli jest więcej niż jeden).

AP(X): Cele otrzymują -X do rzutów na obronę podczas blokowania trafień tą bronią.

Bane[Zguba]: Ignoruje regenerację, a cel musi powtórzyć niezmodyfikowane rzuty na obronę o wartości 6 przy blokowaniu trafień.

Blast (X)[Wybuch(X)]: Ignoruje osłonę, a po rozstrzygnięciu innych zasad specjalnych każde trafienie jest mnożone przez X, gdzie X wynosi maksymalnie tyle trafień, ile jest wrogich modeli w jednostce docelowej i w odległości 3" od niej. Trafienia muszą zostać rozdzielone równo pomiędzy wszystkie jednostki wroga znajdujące się w odległości 3" od dowolnego modelu z jednostki będącej celem (gracze decydują, jak je rozdzielić).

Caster(X)[Mag (X)]: Otrzymuje X żetonów zaklęć na początku każdej rundy, ale nie może posiadać jednocześnie więcej niż 6 żetonów. W dowolnym momencie przed atakiem wydadz tyle żetonów, ile wynosi wartość zaklęcia, aby spróbować rzucić jedno lub więcej zaklęć (tylko jedna próba na zaklęcie). Rzuć jedną kością i przy wyniku 4+ rozstrzygnij efekt na celu znajdującym się w polu widzenia. Bohaterowie mogą wydać dowolną liczbę żetonów zaklęć przed rzutem, aby otrzymać +1 do rzutu za żeton lub dać wrogowi magowi w promieniu do 18" i w polu widzenia -1 do rzutu za żeton. Za każdym razem gdy bohaterowi nie uda się rzucić czaru, może on wydać X*2 mocy, co zostanie uznane za rzucenie czaru, gdzie X jest wartością rzucania czaru.

Caster(X) [Jednostki AI]: Postępuj zgodnie z tymi samymi zasadami co bohaterowie, wybierając jedno losowe zaklęcie do rzucenia i wydając wszystkie żetony, aby je rzucić po aktywowaniu. Jeśli wybrane zaklęcie nie może zostać rzucone z jakiegokolwiek powodu, model nie rzuca zaklęcia.

Counter[Kontra]: Będąc celem szarży, uderza jako pierwszy tą bronią, a jednostka szarżująca otrzymuje -1 do liczby rzutów na impakt na każdy model mający kontrę.

Deadly(X)[Zabójczy(X)]: Przydziel wszystkie rany jednemu modelowi i pomnóż je przez X. Trafienia zadawane umiejętnością „Zabójczy” należy rozstrzygnąć jako pierwsze. Rany te nie przenoszą się na inne modele, jeśli pierwotny cel zostanie zabity.

Fast[Szybki]: Porusza się o +2" podczas Marszu i +4" podczas Biegu/Szarży.

Fear(X)[Przerażający(X)]: Ten model liczy się jako ten, który zadał +X ran podczas sprawdzania, czy cel musi wykonać test morale w walce wręcz (musi zadać co najmniej jedną ranę).

Fearless[Nieustraszony]: W przypadku niepowodzenia testu morale rzuć jedną kostką. Przy wyniku 4+ test uznaje się za zaliczony.

Flying[Latający]: Może poruszać się przez jednostki i teren, ignoruje efekty terenu podczas poruszania się i automatycznie zalicza rzuty na skok.

Furious[Furia]: Podczas szarży niemodyfikowane rzuty 6 na trafienie w walce wręcz zadają jedno dodatkowe trafienie (tylko pierwotne trafienie liczy się jako 6 w przypadku zasad specjalnych).

Immobilie[Nieruchomy]: Może używać tylko akcji Czekanie (Hold).

Impact(X)[Impakt(X)]: Rzuć X kośćmi podczas ataku po szarży, chyba że jednostka jest zmęczona. Za każde 2+ cel otrzymuje jedno trafienie.

Indirect[Niebezpośredni]: Otrzymuje -1 do rzutów na trafienie podczas strzelania po ruchu. Może atakować wrogów, którzy nie znajdują się w polu widzenia, tak jakby byli w polu widzenia, ignorując przy tym osłony zapewniane przez elementy blokujące pole widzenia.

Limited[Ograniczony]: Można użyć tylko raz na misję.

Regeneration[Regeneracja]: Kiedy otrzymujesz ranę, rzuć jedną kostką. Przy wyniku 5+ jest ignorowana.

Relentless[Nieustępliwy]: Podczas korzystania z akcji „Czekanie” (Hold) i strzelania niemodyfikowane rzuty 6 na trafienie zadają jedno dodatkowe trafienie (tylko pierwotne trafienie liczy się jako 6 w przypadku zasad specjalnych).

Reliable[Niezawodny]: Atakuje z jakością 2+.

Rendering[Rozdzierający]: Ignoruje regenerację, a niemodyfikowane rzuty 6 na trafienie otrzymują AP(4).

Scout[Zwiadowca]: Ten model może przesunąć się do 12" po rozstawieniu.

Slow[Powolny]: Porusza się o -2" podczas Marszu i -4" podczas Biegu/Szarży.

Stealth[Maskowanie]: Wrogowie otrzymują -1 do rzutów na trafienie, gdy strzelają z odległości ponad 9" do jednostek, których wszystkie modele mają tę zasadę.

Strider[Wszędolaz]: Może ignorować efekty trudnego terenu podczas poruszania się i potrzebuje tylko 2+ do zaliczenia rzutów na skok.

Surge[Przyptwyl]: Przy niezmodyfikowanych wynikach 6 na trafienie, ta broń zadaje 1 dodatkowe trafienie (tylko oryginalne trafienie liczy się jak 6 na potrzeby zasad specjalnych).

Thrust[Pchnięcie]: Podczas szarży otrzymuje +1 do rzutów na trafienie i AP(+1) w walce wręcz.

Unstoppable[Niepowstrzymany]: Ignoruje Regenerację oraz wszelkie negatywne modyfikatory dla tej broni.

Villain[Złoczyńca]: Jednostki AI w promieniu do 12" mogą wykonywać testy morale, używając wartości jakości Złoczyńcy, jeśli jest ona wyższa niż ich własna, o ile Złoczyńca nie jest wstrząśnięty(Shaken).

WARUNKI STANU

Afflicted[Ostabiony]: Po aktywowaniu należy zdać test siły (Str), aby usunąć status. W przypadku niepowodzenia model otrzymuje 1 ranę.

Crippled[Okaleczony]: Po aktywowaniu należy zdać test zręczności (Dex), aby usunąć status. Okaleczone modele mają o połowę mniejszy dystans ruchu.

Diseased[Chory]: Po aktywowaniu należy zdać test siły woli (Wil), aby usunąć status. Chore modele odnoszą tyle samo obrażeń, ile punktów mocy wydają.

Impaired[Przytępiony]: Po aktywowaniu może wykorzystywać D3 punktów mocy, aby usunąć status. Modele przytępione otrzymują -1 do wszystkich rzutów na statystyki.

RUCH SPECJALNY

Skakanie: Bohaterowie mogą przekraczać szczyliny o szerokości 1" lub schodzić z wzniesienia 3" w ramach zwykłego ruchu, ale muszą skakać, aby przekraczać szczyliny lub schodzić z wysokości do 6". Wykonaj testy zręczności (Dex) X+1, gdzie X to jedna kość za każde pełne 3", o które bohater chce się przesunąć. Jeżeli wszystkie rzuty zakończą się sukcesem, bohater może pokonać dystans, nie zaliczając go do swojego ruchu. Jeśli którykolwiek rzut się nie powiedzie, bohater spada.

Spadanie: Jeżeli model spadnie lub zostanie zepchnięty z pozycji o wysokości co najmniej 2", otrzymuje 1 trafienie AP(X), gdzie X to AP(1) za każde pełne 3" upadku. Umieść model w odległości 2" od dna. Jego aktywacja kończy się natychmiast. W przypadku jednostek składających się z wielu modeli upadek zabija model, aż do momentu, gdy pozostanie tylko jeden model, który upada normalnie. Za każdym razem gdy bohater miałby spaść, może zamiast tego wykorzystać 2 punkty mocy, aby zatrzymać się w odległości 1" od krawędzi, i natychmiast kończy swoją aktywację.

TABELA REFERENCYJNA MOCY

Kilka najpopularniejszych sposobów wykorzystania mocy w grze:

- Bohaterowie mogą wykorzystać 2 punkty mocy aby wykonać jedną dodatkową akcję.
- Bohaterowie używający zdolności bohaterskiej muszą wydać 1 punkt mocy w przypadku niepowodzenia wykonanego testu statystyki.
- Bohaterowie muszą wydać 2 punkty mocy aby liczyć nieudany test Sił/Zre/Woli (Str/Dex/Wil) jako zdany.
- Bohaterowie mogą wydać 2 punkty mocy aby zignorować stan wstrząśnięcia z niezdanego testu morale.
- Bohaterowie mogą wydać 2 punkty mocy aby ocucić nieprzytomnego bohatera.
- Bohaterowie z zasadą Mag mogą wydać X*2 punktów mocy aby zmienić nieudany rzut na czar w sukces, gdzie X jest kosztem czaru.

