

GRIMDARK FUTURE FIREFIGHT

PRINCIPIOS GENERALES

La regla más importante: siempre que las reglas no sean claras, usa el sentido común y tus preferencias. ¡Diviértete!

Chequeos de calidad: tira un dado de seis caras, y si sacas el valor de calidad del modelo o más, contará como un éxito.

Modificadores: independientemente de los modificadores, las tiradas de 6 siempre son éxitos y las tiradas de 1 siempre son fallos.

PREPARACIÓN

Los ejércitos: los jugadores arman dos ejércitos de puntos iguales antes de comenzar (recomendamos 200pts para empezar y 300pts para una partida completa).

Org. de fuerza (opcional): los jugadores solo pueden tener hasta 1 héroe por cada 150pts de su ejército, y solo 1+X copias de la misma unidad, donde X es 1 por cada 150pts. Ninguna unidad puede valer más del 35 % del total de puntos, y los ejércitos pueden tener como máximo 1 una unidad por cada 30pts y 1 modelo por 20pts completos como máximo.

El Campo de batalla: el juego se desarrolla en un área de 48"x48", con más de 20 piezas de terreno. También se puede jugar en áreas más pequeñas, siempre que los ejércitos se desplieguen a, al menos, 24" de distancia.

Misión: coloca D3+2 objetivos. Los jugadores realizan una tirada para ver quién empieza, y luego se alternan para colocar un marcador cada uno fuera de las zonas de despliegue, a más de 9" entre sí. Al final de cada ronda, si una unidad está a 3" o menos de un marcador y sin enemigos, lo captura. Los marcadores permanecen capturados incluso después de que las unidades se vayan, pero si hay unidades de ambos lados disputándose un marcador, se vuelve neutral de nuevo. El juego termina después de 4 rondas, y gana el jugador que controle más marcadores.

Despliegue: los jugadores tiran un dado para ver quién elige un borde de la mesa como su zona de despliegue, quedándose el oponente con el borde opuesto. Luego se alternan para colocar una unidad cada uno a 12" de su borde de mesa, comenzando por el que haya ganado el despliegue.

CÓMO JUGAR

En cada ronda, los jugadores se alternan para activar una unidad cada uno, comenzando el que haya ganado el despliegue. En cada nueva ronda, comienza el jugador que en la ronda anterior haya terminado de activar todas sus unidades primero.

ACTIVACIÓN

El jugador elige una unidad que no haya activado aún, y debe realizar una acción:

Acción	Mover	Notas
Mantenerse	0"	Puede disparar
Avanzar	6"	Puede disparar tras mover
Correr	12"	No puede disparar
Cargar	12"	Se mueve al combate cuerpo a cuerpo

MOVIMIENTO

Los miembros de la unidad deben mantenerse a 1" de otro miembro, y a 6" de todos los demás. Las unidades solo pueden estar dentro de 1" de otras cuando cargan, y solo pueden cargar si al menos un modelo que carga está dentro de la distancia de carga de la unidad objetivo.

DISPAROS

Los modelos que cargan deben entrar en contacto peana con peana con el objetivo, o lo más cerca posible, y los defensores deben hacer lo mismo moviéndose hasta 3". Los modelos a 2" horizontalmente y 4" verticalmente deben atacar a los enemigos con todas sus armas de combate cuerpo a cuerpo, lo que funciona igual que disparar. Luego, los defensores pueden elegir contraatacar, pero no es obligatorio. Si una unidad es destruida, la otra puede moverse hasta 3"; si no, la unidad que cargó debe retroceder y separarse 1" (si es posible)

COMBATE CUERPO A CUERPO

Los modelos que cargan deben entrar en contacto peana con peana con el objetivo, o lo más cerca posible, y los defensores deben hacer lo mismo moviéndose hasta 3". Los modelos a 2" horizontalmente y 4" verticalmente deben atacar a los enemigos con todas sus armas de combate cuerpo a cuerpo, lo que funciona igual que disparar. Luego, los defensores pueden elegir contraatacar, pero no es obligatorio. Si una unidad es destruida, la otra puede moverse hasta 3"; si no, la unidad que cargó debe retroceder y separarse 1" (si es posible).

Fatiga: después de cargar o contraatacar, las unidades solo impactan con un 6 no modificado en combate cuerpo a cuerpo hasta el final de la ronda.

EFFECTOS DE HERIDAS

Siempre que un modelo reciba una o más heridas, coloca un marcador junto a él por cada una. A continuación, el defensor tira un dado, sumando el número de Marcadores al resultado:

Tirada	Efecto
1-5	Aturdido: obtiene +1 en las tiradas de efecto de heridas, debe permanecer inactivo, cuenta como fatigado, siempre falla los chequeos de moral y no puede disputar o capturar objetivos. Las unidades Aturdidas deben pasar una activación completa inactivas para dejar de estar Aturdidas.
6	Fuera de combate: el modelo se retira del juego

Grupos y heridas: siempre que una unidad con varios modelos reciba heridas, cada herida destruye un modelo, hasta que solo quede un último modelo. Solo el último modelo acumula heridas y tira para ver si está Aturdido o Fuera de combate.

MORAL

Al final de cada ronda, si un ejército se queda con la mitad o menos de sus unidades iniciales, todas sus unidades deben realizar un chequeo de moral. Para hacer un chequeo de moral, haz un chequeo de calidad, y si fallas, la unidad estará Aturdida, y si la unidad ya estaba Aturdida, huye entonces (se retira del juego como destruida).

TERRENO

Terreno de cobertura: las unidades con la mayoría de modelos dentro de cobertura o detrás de bloqueadores de visión, o que están mayormente dentro o detrás (para unidades de un solo modelo), obtienen +1 a las tiradas de Defensa al bloquear disparos.

Terreno difícil: las unidades que se muevan a través de terreno difícil no pueden moverse más de 6" a la vez en total.

Terreno peligroso: los modelos que se muevan a través de terreno peligroso, o que se activen en él, deben tirar un dado (o tantos como su valor de resistencia), y por cada resultado de 1, la unidad recibe una herida.

REFERENCIA SOBRE REGLAS ESPECIALES

Ambush (Emboscada): puede reservarse antes del despliegue. Al inicio de cualquier ronda después de la primera, puede desplegarse en cualquier lugar a más de 9" de unidades enemigas. Los jugadores se alternan para colocar unidades de Emboscada, empezando por el próximo en activar. Las unidades que se despliegan por Emboscada no pueden capturar o disputar objetivos en la ronda en que se despliegan.

AP(X) (Penetración de Armadura - PA(X)): los objetivos tienen -X en las tiradas de Defensa al bloquear los impactos de esta arma.

Bane (Letal): ignora Regeneración, y el objetivo debe repetir las tiradas no modificadas de 6 en Defensa al bloquear impactos.

Blast(X) (Explosión(X)): ignora cobertura, y tras resolver otras reglas especiales, cada impacto se multiplica por X, donde X no puede ser mayor que el número de modelos en la unidad objetivo.

Caster(X) (Invocador(X)): obtiene X tokens de hechizo al inicio de cada ronda, pero no puede tener más de 6 a la vez. En cualquier momento antes de atacar, puede gastar tantos tokens como el valor del hechizo para intentar lanzar uno o más (solo un intento por hechizo). Tira un dado, y con un 4+ resuelve el efecto en un objetivo en línea de visión. Los modelos que se encuentren a 18" en la línea de visión de la unidad del invocador pueden gastar cualquier número de tokens de hechizo al mismo tiempo antes de tirar, lo que da al hechicero +1/-1 por token.

Counter (Contraataque): ataca primero con esta arma cuando recibe una carga, y la unidad que carga obtiene -1 en las tiradas de Choque por cada modelo con Contraataque.

Deadly(X) (Mortal(X)): asigna cada herida a un modelo y multiplícala por X. Los impactos Mortales deben resolverse primero, y esas heridas no se transfieren a otros modelos si muere el objetivo original.

Fast (Rápido): se mueve +2" al usar Avanzar, y +4" al usar Correr/Cargar.

Fear(X) (Miedo(X)): este modelo cuenta como si hubiera infligido +X heridas al calcular quién ganó el combate cuerpo a cuerpo.

Fearless (Impasible): si una unidad donde todos los modelos tienen esta regla falla un chequeo de moral, tira un dado. Con un 4+ se considera superada.

Flying (Volador): puede moverse a través de unidades y terreno, e ignora los efectos del terreno al moverse.

Furious (Furioso): al cargar, las tiradas no modificadas de 6 en combate cuerpo a cuerpo producen un impacto extra (solo el impacto original cuenta como 6 para otras reglas especiales).

Hero (Héroe): los héroes con Resistencia(6) pueden desplegarse como parte de una unidad multi-modelo sin otro héroe. El héroe puede realizar chequeos de moral por la unidad, pero debe usar la Defensa de la unidad hasta que los demás modelos hayan sido eliminados.

Immobile (Inmóvil): solo puede usar acciones de Mantenerse.

Impact(X) (Choque(X)): tira X dados al atacar después de cargar, a menos que esté fatigado. Por cada 2+ el objetivo recibe un impacto.

Indirect (Indirecto): obtiene -1 en las tiradas de impacto al disparar después de moverse. Puede atacar a enemigos fuera de la línea de visión como si estuvieran en ella e ignora cobertura por obstrucciones visuales.

Limited (Limitada): solo puede usarse una vez por partida.

Regeneration (Regeneración): unidad donde todos los modelos tienen esta regla recibe heridas, tira un dado por cada una. Con 5+ se ignora.

Relentless (Implacable): cuando este modelo dispara a enemigos a más de 9" de distancia, las tiradas no modificadas de 6 causan un impacto extra (solo el impacto original cuenta como 6 para otras reglas especiales).

Reliable (Fiable): ataca con Calidad 2+.

Rending (Penetrante): ignora Regeneración, y los resultados no modificados de 6 al impactar obtienen PA(4).

Scout (Explorador): puede colocarse en reserva antes del despliegue. Después de que todas las demás unidades estén desplegadas, puede desplegarse en cualquier lugar totalmente a 12" de su zona de despliegue. Los jugadores se alternan en la colocación de las unidades de Explorador, comenzando por el que activa a continuación.

Slow (Lento): se mueve -2" al usar Avanzar, y -4" al usar Correr/Cargar.

Stealth (Sigilo): los enemigos tienen -1 en tiradas para impactar cuando disparan a unidades en las que todos los modelos tienen esta regla desde más de 9" de distancia.

Strider (Zancada): puede ignorar los efectos del terreno difícil al moverse.

Surge (Oleada): Con resultados no modificados de 6 para impactar, esta arma causa 1 impacto extra (solo el impacto original cuenta como un 6 para reglas especiales).

Thrust (Embestida): al cargar, obtiene +1 para impactar y PA(+1).

Tough(X) (Resistente(X)): este modelo solo tira para comprobar los efectos de heridas una vez que haya recibido X heridas o más, y solo queda Fuera de combate con tiradas de 5+X o más.

Ejemplo: un modelo con Resistencia(3) solo tira para efectos de heridas una vez que haya recibido 3 heridas o más, y queda Fuera de combate con tiradas de 8+.

Unstoppable (Imparable): Ignora Regeneración, e ignora todos los modificadores negativos a esta arma.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Empujón: siempre que un modelo obtenga un resultado de Aturdido, el atacante puede intentar empujarlo. Tira un dado, y con un 4+ el atacante puede mover el modelo hasta 2" en cualquier dirección.

Salto: los modelos pueden cruzar huecos de 1" o descender 3" de elevación como movimiento normal, pero deben saltar para cruzar huecos o descender elevaciones de hasta 6". Tira X+1 dados, intentando obtener un resultado de 3+, donde X es un dado por cada 3" completas que el modelo quiera mover. Si todas las tiradas tienen éxito, entonces el modelo puede cruzar la distancia, sin que cuente para su movimiento. Si se falla alguna tirada, el modelo cae.

Caída: si un modelo cae o es empujado de una posición elevada de al menos 2" de altura, recibe 1 impacto con PA(X), donde X es PA(1) por cada 3" completas que haya caído. A continuación, coloca el modelo a 2" de la parte inferior y su activación finalizará inmediatamente. Para unidades con múltiples modelos, la caída destruye el modelo, hasta que solo quede un último modelo, que cae con normalidad.

