

# GRIMDARK FUTURE



**ONE  
PAGE  
RULES**

# GRIMDARK FUTURE

*Perdue dans une galaxie éloignée de la nôtre, l'humanité lutte pour survivre parmi les étoiles.*

*La Terre n'est qu'un lointain souvenir pour ceux qui se cachent sous la sinistre tapisserie de mondes déchirés par la guerre qui forment les nouvelles constellations de ce secteur. Au-dessus d'eux, d'énormes flottes de vaisseaux spatiaux rampent à l'horizon, bloquant les étoiles alors qu'elles s'approchent lentement d'une porte de saut.*

*Au-delà de cette porte se trouvent la violence et la beauté du secteur Sirius au sens large. Une myriade de systèmes, dont aucun n'est épargné par les ravages de la guerre. Ici, d'innombrables batailles sont constamment menées.*

*Les balles sifflent à travers des mondes autrefois luxuriants, mis à nu par l'avidité de l'industrie interstellaire. Des griffes dentelées, aiguisées grâce au génie génétique, s'affrontent contre des lames de plasma sous tension, alors que de vieux ennemis se battent âprement à travers les étendues sauvages de planètes inexplorées.*

*La matière est pliée et façonnée selon la volonté d'esprits puissants, tandis que des forces dépassant l'entendement mortel se déversent des trous de ver pour semer le chaos et la destruction sur de pauvres âmes sans méfiance.*

*Des routes commerciales vitales sont contestées le long des systèmes éloignés par des flottes de combat massives, tandis que le sort du secteur est réservé dans des salles sombres et enfumées par des envoyés politiques. Dans les rues des mégapoles, des prédicateurs zélés et des visionnaires interpellent les masses, dans l'espoir de nourrir leurs propres ambitions sinistres.*

*Pendant que tout cela se déroule, des yeux impartiaux observent à distance, examinant attentivement l'issue de chaque affrontement, tandis que des commandants et des dirigeants prometteurs montent et descendent sur les champs de bataille du secteur Sirius.*

*Comment allez-vous vous frayer un chemin à travers ce GRIMDARK Future ?*



## Introduction

GRIMDARK Future est un jeu de guerre miniature se déroulant dans un futur de science-fiction déchiré par la guerre, qui se joue à l'aide de miniatures de 32 mm.

Les mécanismes de jeu sont conçus pour être faciles à apprendre mais difficiles à maîtriser, offrant des batailles de science-fiction captivantes aux joueurs débutants et expérimentés.

Ce livret de règles est divisé en 4 sections :

- **Règles de base** – Tout ce dont vous avez besoin pour jouer au jeu, avec de nombreux diagrammes et exemples.
- **Règles avancées** – Règles supplémentaires que vous pouvez utiliser en plus des règles de base pour pimenter le jeu.
- **Conversions totales** - Règles qui modifient radicalement les règles de base et offrent une nouvelle expérience.
- **Contenu supplémentaire** - Contenu supplémentaire disponible sur notre site Web, ajouté ici pour votre commodité.

Nous vous recommandons de commencer par jouer avec seulement quelques règles avancées, puis d'en ajouter progressivement à mesure que vous vous familiarisez avec elles.

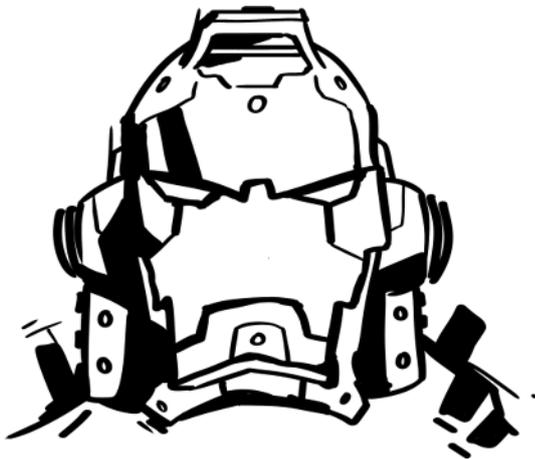
Une fois que vous sentez que vous avez bien compris le jeu, vous pouvez alors essayer les conversions totales, qui offrent une expérience radicalement différente des règles de base.

## A propos d'OPR

OPR ([www.onepagerules.com](http://www.onepagerules.com)) héberge de nombreux jeux gratuits conçus pour être rapides à apprendre et faciles à jouer.

Ce projet a été réalisé par des joueurs pour des joueurs et il ne peut exister que grâce au soutien de notre formidable communauté.

Si vous souhaitez nous aider à créer davantage de contenu génial, vous pouvez nous soutenir sur Patreon : [www.patreon.com/onepagerules](http://www.patreon.com/onepagerules) Merci d'avoir joué !



## Contenus

<b>Bienvenue dans GRIMDARK Future</b> .....	2
<b>Introduction et contenu</b> .....	3
<b>Règles de base</b> .....	4
Principes généraux .....	4
Préparation .....	6
Structure et mouvement du jeu .....	8
Tir.....	9
Mêlée .....	10
Résolution en mêlée et moral .....	11
Terrain .....	12
Règles spéciales .....	13
<b>Règles avancées</b> .....	15
Emplacement du terrain .....	15
Styles de déploiement .....	16
Missions supplémentaires .....	17
Missions secondaires .....	18
Actions supplémentaires.....	19
Bâtiments solides .....	20
Événements aléatoires .....	21
Conditions du champ de bataille .....	22
Effets du terrain et des objectifs .....	23
<b>Conversions totales</b> .....	24
Brouillard de guerre .....	24
Dommages brutaux .....	25
Points de commandement .....	26
Suppression .....	27
Jeux multi-joueurs .....	28
Jeux apocalyptiques .....	29
Jeux de table de cuisine .....	30
Petites échelles et multi-bases .....	31
<b>Contenu additionnel</b> .....	32
Directives du tournoi .....	32
Règles Solo et Coopération .....	33
Règles de campagne .....	35
Cartes de missions .....	42

# General Principles

## La règle la plus importante

Lorsque l'on joue à un jeu complexe, il y aura des occasions où une situation n'est pas couverte par les règles, ou où une règle ne semble pas tout à fait correcte. Lorsque tel est le cas, faites preuve de bon sens et de préférences personnelles pour résoudre la situation.

Si vous et votre adversaire ne parvenez pas à vous entendre sur la manière de résoudre une situation, utilisez la méthode suivante pour gagner du temps.

Lancez un dé. Sur un résultat de 1 à 3, le joueur A décide, et sur un résultat de 4 à 6, le joueur B décide. Cette décision s'applique ensuite pour le reste du match, et une fois le jeu terminé, vous pouvez continuer à discuter des détails les plus fins des règles.

## Conventions d'échelle

Ce jeu a été écrit pour être joué avec des modèles à l'échelle 32 mm, montés sur des socles ronds. Ces socles sont disponibles en différentes tailles et nous vous recommandons de toujours monter les figurines sur les socles qui les accompagnent.

Voici quelques directives approximatives pour les tailles de modèle et de base :

- Infanterie : 32 mm de haut sur des socles ronds de 20 mm/32 mm
- Grande infanterie : 50 mm de haut sur des bases rondes de 40 mm/50 mm.
- Motos : 40 mm de haut sur des bases ovales de 60 mm
- Monstres : 70 mm de haut sur des bases rondes de 60 mm
- Grands marcheurs : 100 mm de hauteur sur des bases ovales de 120 mm
- Véhicules : Différentes tailles et non montés sur socle.

Notez que la taille de base que vous utilisez n'a pas d'importance, à condition que les tailles de base soient cohérentes sur tous les modèles. Modèles et unités

## Modèles & unités

Dans les règles, les figurines individuelles sont appelées modèles, tandis que les groupes d'une ou plusieurs figurines sont appelés unités.

Cela signifie que lorsqu'une règle s'applique à une unité, elle s'applique à toutes les figurines de cette unité, tandis que si une règle s'applique à une figurine, elle ne s'applique qu'à une seule figurine individuelle.

## Statistiques des unités

Les unités sont dotées d'une variété de statistiques qui définissent qui elles sont et ce qu'elles peuvent faire.

- **Nom [Taille]** : Le nom de l'unité et le nombre de modèles.
- **Qualité** : Le score nécessaire aux attaques et au moral.
- **Défense** : Le score nécessaire à la défense.
- **Équipement** : toutes les armes et équipements dont dispose l'unité.
- **Règles Spéciales** : Toutes les règles spéciales de l'unité.
- **Coût** : combien de points coûte la prise de cette unité.

## Dés

Pour jouer au jeu, vous aurez besoin de dés à six faces, que nous appellerons D6. En fonction du nombre de modèles avec lesquels vous jouez, nous vous recommandons d'avoir au moins 10 à 20 dés pour que les choses restent rapides.

De plus, nous vous recommandons d'avoir des dés de plusieurs couleurs afin que vous puissiez les combiner pour lancer plus rapidement. Chaque fois qu'une unité utilise plusieurs armes, vous pouvez utiliser des couleurs différentes pour chaque arme, puis les lancer toutes en même temps.

Parfois les règles feront référence à différents types de dés, par exemple D3, 2D6 et D6+1. Il existe de nombreux types de dés, mais la notation reste la même, il suffit donc d'appliquer les explications suivantes à tous les types de dés étranges que vous rencontrez.

- D3 : Pour utiliser ces dés, lancez simplement un D6 et divisez par deux le résultat en arrondissant au supérieur.
- 2D6 : Pour utiliser ces dés, lancez simplement deux D6 et additionnez les résultats des deux dés.
- D6+1 : Pour utiliser ces dés, lancez simplement un D6 et ajoutez 1 au résultat.

## Relance

Chaque fois qu'une règle vous demande de relancer un résultat de dé, récupérez simplement le nombre de dés que vous devez relancer et lancez-les à nouveau. Le résultat du deuxième lancer est le résultat final, même s'il est pire que le premier. Un jet de dé ne peut être relancé qu'une seule fois, quel que soit le nombre de règles qui s'y appliquent.

## Déroulements

Chaque fois qu'une règle vous demande de lancer un dé, tous les joueurs impliqués dans le lancer doivent lancer un dé, puis comparer leurs résultats. Le joueur avec le résultat le plus élevé remporte le tirage au sort, et en cas d'égalité, les joueurs doivent relancer jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

## Tests de qualité

Pendant le jeu, vous devrez passer des tests de qualité afin de voir si une unité réussit à faire diverses choses comme atteindre ses cibles ou réussir des tests de moral.

Chaque fois qu'une règle stipule qu'une unité doit passer un test de qualité, lancez un dé. Si vous obtenez la valeur de Qualité de l'unité ou plus, cela compte comme un succès, sinon cela compte comme un échec.

*Exemple : Un modèle avec Qualité 4+ doit passer trois tests de qualité. Le joueur lance trois dés et obtient un 3, un 4 et un 5. Cela signifie que la figurine obtient deux réussites (le 4 et le 5) et un échec (le 3).*



## Modificateurs

Tout au long du jeu, il y aura des règles qui appliqueront des modificateurs à vos lancers de dés. Ceux-ci augmenteront ou diminueront généralement la valeur des résultats de jet d'une unité de +1 ou -1, mais le nombre exact peut varier.

Chaque fois qu'un modificateur s'applique à l'un de vos lancers, ajoutez ou soustrayez simplement la valeur du lancer et la nouvelle valeur compte comme le résultat final, cependant un jet de 6 compte toujours comme un succès et un jet de 1 compte toujours comme un échec peu importe à quel point il est modifié.

*Exemple : Une figurine avec une Qualité 4+ doit passer trois tests de Qualité avec un modificateur de -1. Le joueur lance trois dés et obtient un 3, un 4 et un 5. En raison du modificateur, le résultat final est un 2, un 3 et un 4. Cela signifie que la figurine obtient un succès (le 4) et deux échecs (le 2) et le 3).*

## Armes

Toutes les armes du jeu sont séparées en deux catégories : les armes à distance et les armes de mêlée. Les armes à distance ont une valeur de portée et peuvent être utilisées pour tirer, tandis que les armes de mêlée n'ont pas de valeur de portée et peuvent être utilisées au corps à corps.

Les profils d'armes sont représentés comme ceci :

- Nom (portée, attaques, règles spéciales)

*Exemple : Fusil lourd (24", A1, AP(1))*

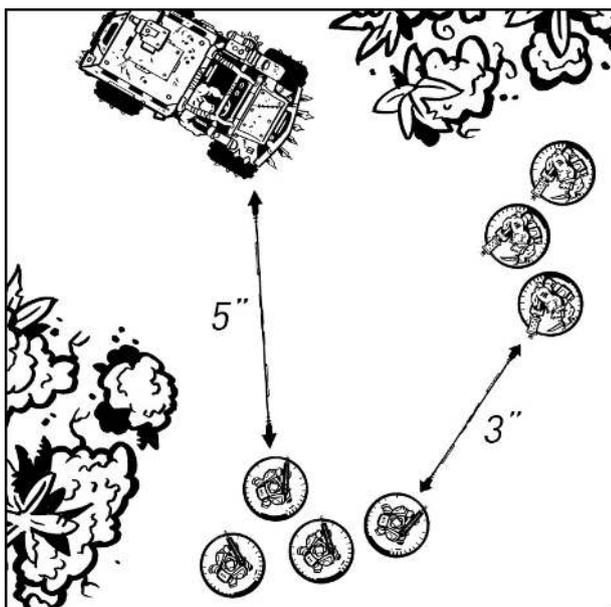
## Mesurer les distances

Pour jouer au jeu, vous aurez besoin d'une règle marquée en pouces, que vous pourrez utiliser pour mesurer les distances à tout moment.

Les distances sont généralement mesurées à partir de la base d'un modèle, mais si un modèle n'a pas de base, alors toutes les distances sont mesurées à partir de sa coque ou de son torse, selon le modèle.

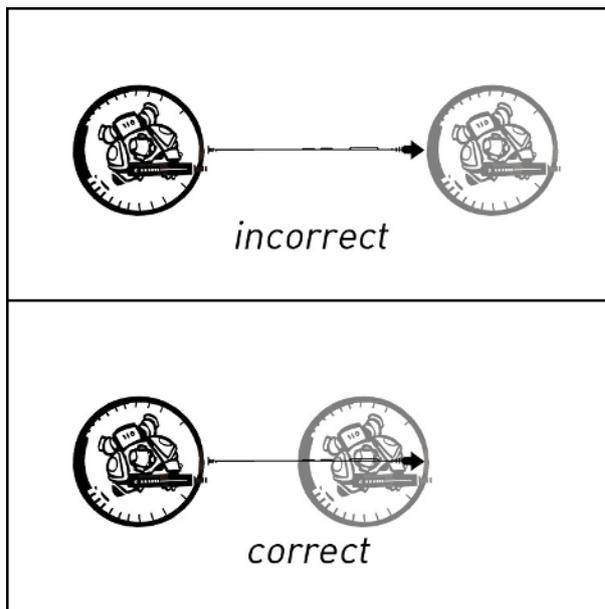
Lorsque vous mesurez la distance entre deux modèles, vous mesurez toujours depuis/vers le point le plus proche de leurs bases.

Lorsque vous mesurez la distance entre deux unités, vous mesurez toujours depuis/vers le modèle le plus proche dans chaque unité.



## Mesurer les mouvements

Lorsque vous mesurez la distance parcourue par un modèle, mesurez toujours de manière qu'aucune partie de sa base ne dépasse la distance totale.



Notez que même si tous les exemples ici montrent des socles ronds, ces restrictions de mouvement s'appliquent de la même manière aux modèles sur socles de forme différente ou aux modèles sans socle.

## Ligne de vue (LoS)

Lorsque vous jouez au jeu, la ligne de vue est utilisée pour déterminer si une figurine peut en voir une autre dans un but quelconque.

En fonction de la rigueur avec laquelle les joueurs souhaitent respecter la ligne de vue, ils doivent se mettre d'accord sur l'utilisation de l'une des méthodes suivantes avant le début de la partie :

- Ligne de vue de base (alias True LoS)
- Ligne de vue descendante (alias LoS 2D)
- Ligne de visée volumétrique (alias 3D LoS)

Chacune de ces méthodes est plus complexe que l'autre, et nous vous recommandons de jouer avec une ligne de vue de base pour votre premier match, et de ne passer à une autre méthode plus complexe que si vous trouvez qu'elle n'est pas assez précise pour vos besoins.

Notez que quelle que soit la méthode que vous utilisez, les règles suivantes s'appliquent toujours à la ligne de vue :

- Les figurines peuvent toujours voir dans toutes les directions, quelle que soit la direction réelle de la figurine.
- Les figurines peuvent toujours ignorer les figurines amies de leur propre unité pour des raisons de ligne de vue.
- Les figurines ne peuvent pas voir à travers les obstacles solides, y compris le périmètre des autres unités (amies ou ennemies).
- Les figurines ont toujours une ligne de vue sur elles-mêmes et peuvent se cibler (sauf indication contraire).

## Ligne de vue de base (alias True LoS)

Lorsqu'ils jouent avec la ligne de vue de base, les figurines peuvent voir les cibles en fonction de la ligne de vue réelle de la figurine physique.

Pour déterminer la ligne de vue, descendez simplement au niveau des yeux de la figurine et vérifiez si elle peut voir la cible. Si la cible est visible, alors le modèle a une ligne de vue.

Lors de l'utilisation de cette méthode, nous recommandons que les modèles voient au moins 10 % de la cible afin d'avoir une ligne de vue, afin d'éviter les discussions sur des cas extrêmes ambigus.

## Ligne de vue descendante (alias LoS 2D)

Lorsqu'ils jouent avec une ligne de vue descendante, les figurines peuvent voir les cibles en traçant des lignes entre leurs bases, et les obstacles bloquent la vue en fonction de la hauteur qui leur est assignée.

Avant le début du jeu, les joueurs doivent attribuer une valeur de hauteur à toutes les unités et terrains. À titre indicatif, la hauteur peut être définie comme une valeur de X+1, où X est la hauteur réelle de l'élément physique.

*Exemple : Un bâtiment de 2 pouces de hauteur compte pour une hauteur de 3.*

Les mêmes directives s'appliquent aux modèles, mais vous pouvez également utiliser les hauteurs prédéfinies suivantes pour accélérer la préparation :

- Hauteur 1 – essais
- Hauteur 2 - Infanterie, Artillerie
- Hauteur 3 – Grande infanterie, cavalerie, chars
- Hauteur 4 – Grande cavalerie, monstres, véhicules
- Hauteur 5 – Grands monstres, géants
- Hauteur 6 – Titans

Lorsqu'elles se trouvent au sommet d'un terrain, les unités ajoutent sa hauteur à la leur et le total compte comme leur nouvelle valeur de hauteur.

*Exemple : Une figurine d'infanterie de hauteur 2 posée sur un bâtiment de hauteur 3 compte comme étant de hauteur 5.*

Pour déterminer la ligne de vue, tracez simplement une ligne droite depuis n'importe quel point de la base du modèle jusqu'à n'importe quel point de la base de la cible. Si la ligne ne traverse aucun obstacle ou unité de même hauteur ou plus haute que les deux figurines, alors la figurine a une ligne de vue.

Lorsque vous utilisez cette méthode, nous vous recommandons de compter tous les modèles et éléments de terrain du même type comme ayant la même hauteur, pour éviter d'avoir à constamment mesurer les hauteurs.

## Ligne de visée volumétrique (alias 3D LoS)

Lorsqu'ils jouent avec la ligne de vue volumétrique, les modèles peuvent voir des cibles en traçant des lignes entre des volumes imaginaires, avec des hauteurs définies par la taille de leur base.

Avant le début du jeu, les joueurs doivent attribuer une valeur de hauteur en pouces à toutes les unités. Chaque modèle occupe un volume d'espace de cette hauteur au-dessus de sa base, déterminé par la taille de sa base. À titre indicatif, la hauteur peut être définie en fonction de la taille typique des modèles montés sur ces types de base.

Pour les modèles sans base, mesurez leur hauteur réelle et définissez une zone autour de leur centre comme étant la taille de leur base pour déterminer la taille de leur volume.

Bien qu'il ne s'agisse pas d'une liste exhaustive, voici quelques hauteurs prédéfinies que vous pouvez utiliser pour accélérer la préparation :

- Base de 25 mm - Hauteur 1"
- Base de 32 mm - Hauteur 1,25"
- Base de 40 mm - Hauteur 1,5"
- Base de 50 mm - Hauteur 2"
- Base de 60 mm - Hauteur 3"
- Base de 100 mm - Hauteur 4"

Pour déterminer la ligne de vue, tracez simplement une ligne droite depuis n'importe quel point du volume du modèle jusqu'à n'importe quel point du volume du modèle cible. Si la ligne ne traverse aucun obstacle ou volume unitaire, alors le modèle a une ligne de vue.

Lorsque vous utilisez cette méthode, nous vous recommandons de construire avant de jouer de simples cylindres en papier avec le volume de chaque taille de base, qui peuvent être utilisés pendant le jeu à la place des modèles pour déterminer plus facilement la ligne de vue.



## Préparer le champ de bataille

Vous aurez besoin d'une surface plate de 6'x4' pour jouer, généralement appelée « le champ de bataille » ou « la table ». Notez que 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.

Bien que nous vous recommandions de jouer sur une table, vous pouvez bien sûr jouer sur le sol, sur un lit ou partout où vous avez de la place.

Une fois que vous avez trouvé un espace pour jouer, vous devrez y placer au moins 10 éléments de terrain, bien que nous vous recommandions d'en utiliser 15 ou plus pour que les choses restent intéressantes. Bien qu'il soit toujours agréable de jouer avec de superbes éléments de terrain, vous pouvez simplement utiliser des objets ménagers tels que des livres ou des tasses comme éléments de terrain.

Il n'y a pas de règles spécifiques sur la façon dont vous devez placer le terrain, nous vous recommandons donc d'essayer d'installer la table de manière à offrir un terrain de jeu équilibré pour toutes les personnes impliquées. Idéalement, vous souhaitez placer suffisamment de terrain bloquant pour que vous ne puissiez pas tracer une ligne de vue claire d'un bord à l'autre de la table, ainsi que placer une variété de couvertures et de terrains difficiles afin qu'il n'y ait pas d'espace supérieur à 12" entre les éléments de terrain.

## Placer des objectifs

Une fois la table préparée, vous et votre adversaire devez placer D3+2 marqueurs d'objectif sur le champ de bataille.

Les joueurs lancent un dé et le gagnant choisit celui qui place le premier marqueur d'objectif. Ensuite, les joueurs placent à tour de rôle un marqueur chacun en dehors des zones de déploiement et à plus de 9 pouces des autres marqueurs (notez que les marqueurs ne peuvent pas être placés dans une position inaccessible, comme un terrain infranchissable).

## La mission

A la fin de chaque tour, si une unité est à moins de 3" d'un marqueur alors qu'aucun ennemi ne l'est, alors elle compte comme étant saisie.

Les marqueurs restent saisis même si l'unité s'éloigne, cependant les unités Secouées ne peuvent pas s'en emparer ou empêcher les autres de s'en emparer.

Si des unités des deux camps contestent un marqueur à la fin d'un tour, celui-ci devient neutre.

Après 4 tours, la partie se termine et le joueur qui contrôle le plus de marqueurs gagne.

## Préparer votre armée

Avant le début du jeu, vous et votre adversaire devrez vous mettre d'accord sur la taille du jeu auquel vous souhaitez jouer.

Pour commencer, nous vous recommandons de jouer avec des armées valant 1 000 pts chacune, et une fois que vous serez familiarisé avec le jeu, vous pourrez commencer à jouer des matchs complets avec des armées de 2 000 pts chacune.

Pour constituer votre armée, sélectionnez simplement les unités et les améliorations dans la liste de votre armée et additionnez leur coût total en points. Il n'y a aucune limite quant au nombre d'unités que vous pouvez prendre, tant que leur coût total en points ne dépasse pas la limite convenue.

## Organisation de la force (facultatif)

En option, vous et votre adversaire pouvez convenir d'utiliser les règles d'organisation des forces, qui contribuent à rendre la composition de l'armée plus cohérente et équilibrée.

Les armées doivent respecter ces limitations :

- Un seul héros tous les 500 pts
- Seulement 1+X copies de la même unité, où X est 1 par 1000pts (les unités combinées comptent pour une)
- Aucune unité valant plus de 35 % du total des points
- 1 unité seulement pour 200 pts

*Exemple : A 2000pts, les joueurs peuvent apporter max. 4 héros, maximum. 3 copies de chaque unité, aucune unité valant plus de 700 pts et max. 10 unités au total.*

## Unités combinées

Lors de la préparation de votre armée, vous pouvez combiner deux exemplaires du même multi-modèle en une seule grande unité, à condition que toutes les améliorations appliquées à tous les modèles soient achetées pour les deux.

*Exemple : Une unité de Battle Brothers avec des fusils d'assaut ne peut pas être fusionnée avec une unité de Battle Brothers avec des pistolets et des CCW, car elles ont deux améliorations différentes qui sont appliquées à toutes les figurines de l'unité.*

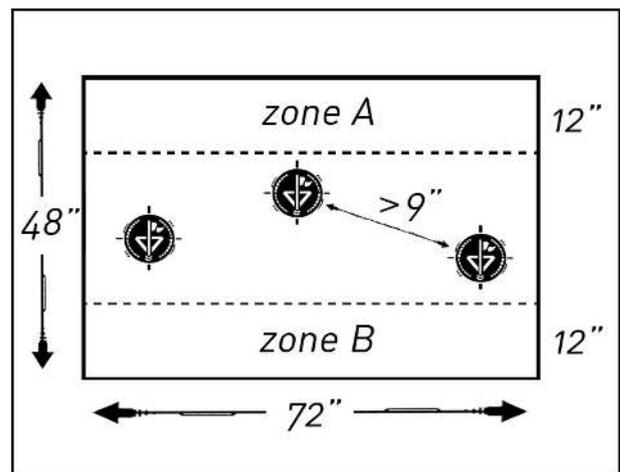
## Déployer des armées

Une fois la mission configurée, les joueurs lancent un dé et le vainqueur doit commencer à déployer son armée en premier.

Le joueur gagnant choisit d'abord un long bord de table sur lequel se déployer, puis place une unité entièrement à moins de 12 pouces de son bord de table.

Une fois qu'ils ont terminé, le joueur adverse place une unité entièrement à moins de 12 pouces du bord opposé de la table.

Ensuite, les joueurs continuent à tour de rôle en plaçant une unité chacun, jusqu'à ce que toutes les unités aient été déployées.



# Game Structure & Movement

## Structure du jeu

Le jeu est structuré en tours de jeu, tours de joueurs et activations d'unités. Voici le détail de ce que cela signifie :

- **Ronde** : Chaque ronde est composée de plusieurs tours.
- **Tours** : Chaque tour est composé d'une seule activation.
- **Activations** : Chaque activation est composée d'une action.

## Structure du jeu

Une fois que les deux joueurs ont déployé leurs armées, le jeu commence par le premier tour et le joueur qui a remporté le déploiement prend le premier tour.

Lors de son tour, le joueur choisit une unité qui n'a pas encore été activée et l'active en effectuant une action.

Une fois l'action effectuée, leur tour se termine et celui de l'adversaire commence. Cela continue jusqu'à ce que toutes les unités soient activées, moment auquel le tour se termine et un nouveau commence. À chaque nouveau tour, le joueur qui a fini de s'activer en premier lors du dernier tour peut s'activer en premier.

Après 4 tours complets, le jeu se termine et les joueurs déterminent qui a gagné en vérifiant s'ils ont atteint leurs objectifs de mission.

## Activation des unités

Les joueurs peuvent activer une unité qui n'a pas encore été activée et effectuer une action.

Voici toutes les actions disponibles et ce qu'elles permettent à une unité de faire :

- **Tenir** - Ne bouge pas, peut tirer.
- **Avancer** - Se déplace de 6 pouces et peut tirer après le déplacement.
- **Sprint** - Se déplace de 12 pouces mais ne peut pas tirer.
- **Charge** - Se déplace de 12 pouces en mêlée.



## Tenir

Lorsqu'elles effectuent une action Hold, les figurines de l'unité ne peuvent ni bouger ni tourner dans aucune direction.

## Avancer

Lors d'une action d'avance, toutes les figurines de l'unité peuvent se déplacer jusqu'à 6". Les figurines peuvent se déplacer et tourner dans n'importe quelle direction, quelle que soit leur orientation, à condition qu'aucune partie de leur socle ne dépasse la distance de mouvement totale. Les figurines ne peuvent pas se déplacer à moins de 1" des figurines d'autres unités (amies ou ennemies), à moins qu'elles n'effectuent une action de Charge. Notez que les figurines ne peuvent jamais traverser d'autres figurines ou unités, même si elles effectuent une action de Charge.

## Sprint

Lors d'une action de sprint, toutes les figurines de l'unité peuvent se déplacer de 12" maximum. Les mêmes règles concernant se tourner, faire face et garder une distance de 1" s'appliquent aux actions de sprint.

## Charge

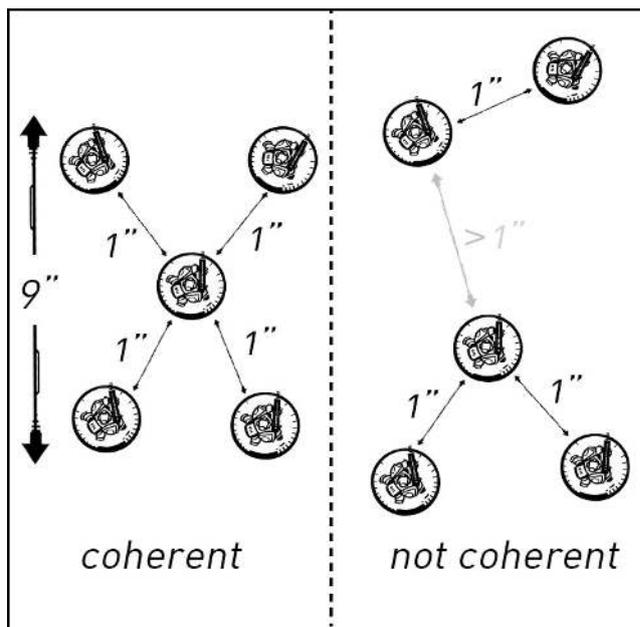
Lorsqu'elles effectuent une action de Charge, toutes les figurines de l'unité peuvent se déplacer jusqu'à 12". Les figurines effectuant une action de Charge peuvent ignorer la restriction de distance de 1", cependant, comme c'est un peu plus complexe, cela sera expliqué en détail dans la section Mêlée.

Notez que les unités ne peuvent effectuer une action de Charge que si leur mouvement amènerait au moins une figurine en contact socle à socle avec une autre figurine de l'unité cible.

## Cohérence des unités

Toutes les figurines d'une unité doivent toujours rester à moins de 1" d'au moins une autre figurine, et doivent rester à moins de 9" de toutes les autres figurines (ou aussi près que possible), formant une chaîne ininterrompue de figurines en cohérence à 1" les unes avec les autres.

Si une figurine n'est pas en cohérence avec son unité au début de son activation, alors vous devez entreprendre une action pour que la figurine revienne en cohérence.



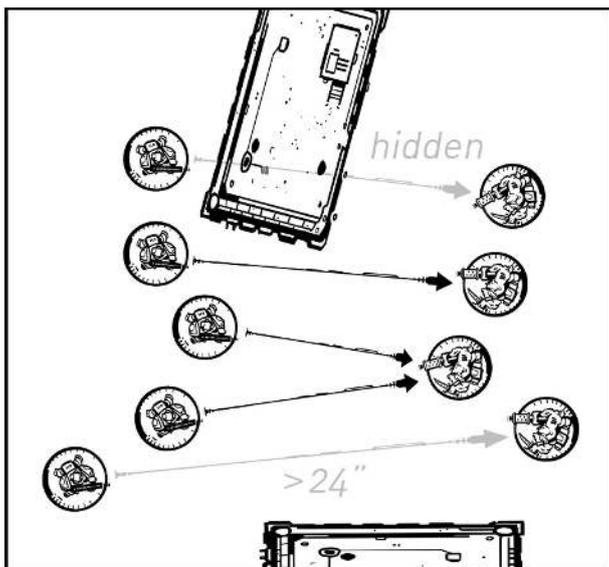
## Choisir des cibles

Lorsqu'elle effectue une action de Tir, une unité doit choisir une cible valide et toutes les figurines de l'unité peuvent tirer dessus.

Si au moins une figurine de l'unité a une ligne de vue vers une figurine ennemie et possède une arme qui est à portée de cette figurine, alors cet ennemi est une cible valide.

## Qui peut tirer

Toutes les figurines d'une unité ayant une ligne de vue sur la cible et possédant une arme à portée de celle-ci peuvent lui tirer dessus. Notez que les figurines peuvent toujours ignorer les figurines amies de leurs propres unités lors de la détermination de la ligne de vue.



Exemple : dans l'image ci-dessus, seuls les trois Battle Brothers du milieu peuvent tirer sur les Orcs. La figurine du haut est à portée mais n'a pas de ligne de vue, tandis que la figurine du bas a une ligne de vue mais est hors de portée.

## Armes Multiples

Si une unité tire avec plusieurs types d'armes, vous pouvez alors séparer chaque type d'arme dans son propre groupe d'armes.

Chaque groupe peut tirer sur une cible différente, mais vous ne pouvez tirer que sur deux cibles différentes au maximum, et toutes les armes du même groupe doivent tirer sur la même cible.

Notez que la cible de chaque groupe d'armes doit être déclarée avant de lancer le lancer et que toutes les armes sont tirées simultanément.

Exemple : Une unité de Battle Brothers est armée de fusils d'assaut et d'un lance-missile. Puisqu'il dispose de deux types d'armes, les Battle Brothers peuvent tirer avec tous les fusils d'assaut sur une escouade d'Orques à proximité et avec le lance-missile sur un camion de combat éloigné.

## La séquence de tir

Le tir s'effectue selon une séquence simple qui doit être suivie séparément pour chaque groupe d'armes :

1. Déterminer les attaques
2. Lancer pour toucher
3. Lancer pour bloquer
4. Supprimer les victimes.

## 1. Déterminer les attaques

Additionnez la valeur d'attaque des armes de toutes les figurines pouvant tirer sur la cible pour déterminer le nombre total d'attaques de l'unité pour ce tir.

Exemple : Une unité de cinq Battle Brothers tire sur une unité d'Orcs. Trois Frères de Bataille avec des Fusils d'Assaut (Attaque 1) sont à portée et en ligne de vue des Orcs, ce qui signifie que l'unité dispose d'un total de 3 attaques pour ce tir.

## 2. Lancer pour toucher

Après avoir déterminé le nombre total d'attaques de l'unité, effectuez autant de tests de Qualité que d'attaques. Chaque lancer réussi compte comme un succès et tous les lancers ratés sont défaussés sans effet.

Exemple : Les trois Battle Brothers (qualité 3+) tirent sur les Orcs. Ils passent trois tests de qualité et obtiennent un 2, un 3 et un 4. Cela signifie qu'ils obtiennent un total de 2 résultats.

## 3. Lancer pour bloquer

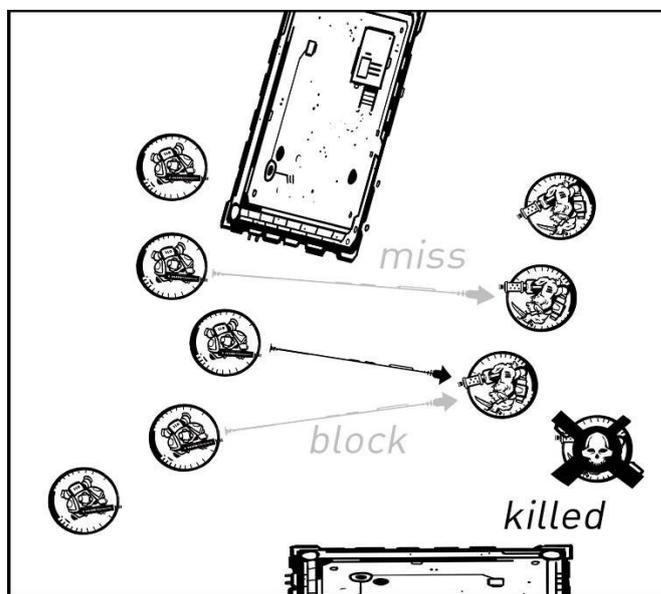
Pour chaque coup reçu par l'unité, le joueur défenseur doit lancer un dé, essayant d'obtenir la valeur de Défense de la cible. Chaque succès compte comme un coup bloqué, et tous les jets ratés infligent chacun une blessure à la cible.

Exemple : L'unité d'Orques (Défense 5+) a subi deux coups. Ils lancent deux dés et obtiennent un 4 et un 5. Cela signifie que les Orques ont bloqué 1 coup et subi 1 blessure.

## 4. Supprimer les victimes

Pour chaque blessure subie par l'unité, le joueur défenseur doit retirer une figurine comme victime.

Le joueur défenseur peut retirer des figurines de la cible dans l'importe quel ordre, en gardant à l'esprit la cohérence de l'unité.



## Choisir des cibles

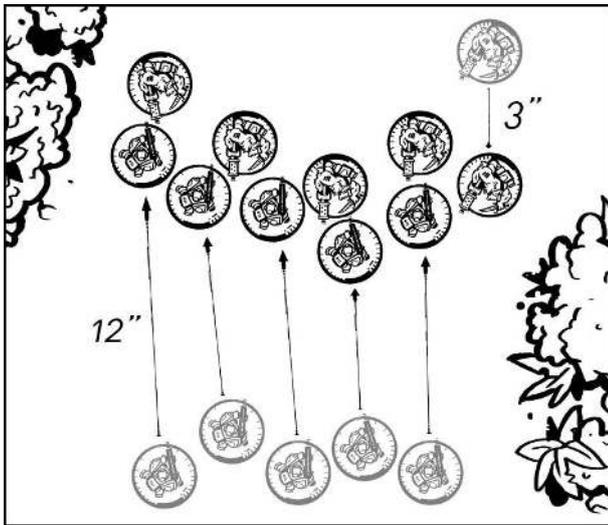
Lorsqu'elle effectue une action de Charge, une unité doit choisir une cible valide et toutes les figurines de l'unité doivent la charger.

Si au moins une figurine de l'unité est à distance de charge d'une figurine de l'unité cible et a un chemin dégagé pour l'atteindre, alors cet ennemi est une cible valide (aucune ligne de vue n'est nécessaire).

## Mouvements de charge

Les figurines qui chargent doivent se déplacer jusqu'à 12" pour entrer en contact avec une figurine ennemie de l'unité cible, ou aussi près que possible, tout en conservant la cohérence de l'unité (les mouvements de charge ne doivent pas nécessairement être en ligne droite).

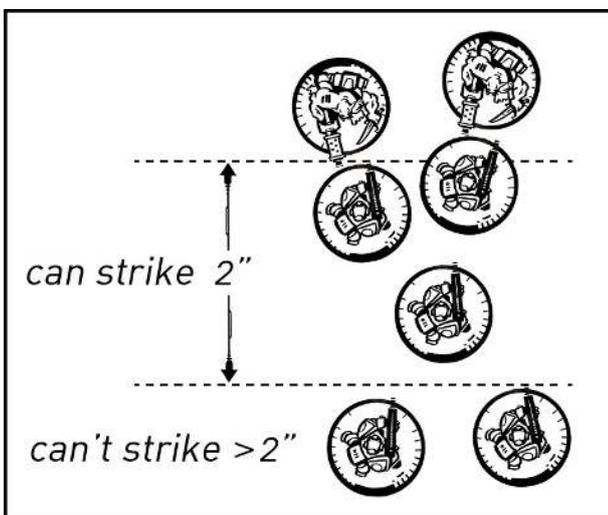
Une fois que tous les modèles en charge ont bougé, tous les modèles de l'unité cible qui ne sont pas en contact de base avec un modèle en charge doivent se déplacer jusqu'à 3" pour entrer en contact de base avec un modèle en charge, ou aussi près que possible, pour maintenir la cohérence de l'unité.



## Qui peut frapper

Toutes les figurines d'une unité qui sont en contact socle à socle avec une figurine ennemie de l'unité cible, ou qui se trouvent à moins de 2" d'une figurine de l'unité cible, peuvent l'attaquer.

Les figurines peuvent frapper avec toutes leurs armes de mêlée et ne peuvent frapper que les figurines de l'unité cible.



## La séquence de mêlée

La mêlée s'effectue selon une séquence simple qui doit être suivie séparément pour l'unité de charge et l'unité cible :

1. Déterminer les attaques
2. Lancer pour toucher
3. Lancer pour bloquer
4. Supprimer les victimes

### 1. Déterminer les attaques

Additionnez la valeur d'attaque des armes de toutes les figurines pouvant frapper la cible pour déterminer le nombre total d'attaques de l'unité pour cette mêlée.

*Exemple : Une unité de cinq Battle Brothers charge une unité d'Orcs. Trois des Battle Brothers armés de CCW (attaque 1) sont à portée des Orcs, ce qui signifie que l'unité dispose d'un total de 3 attaques pour cette mêlée.*

### 2. Lancer pour toucher

Après avoir déterminé le nombre total d'attaques de l'unité, effectuez autant de tests de Qualité que d'attaques. Chaque lancer réussi compte comme un succès et tous les lancers ratés sont défaussés sans effet.

*Exemple : Les trois Battle Brothers (qualité 3+) frappent les Orcs. Ils passent trois tests de qualité et obtiennent un 2, un 3 et un 4. Cela signifie qu'ils obtiennent un total de 2 résultats.*

### 3. Lancer pour bloquer

Pour chaque coup reçu par l'unité, le joueur défenseur doit lancer un dé, essayant d'obtenir la valeur de Défense de la cible. Chaque succès compte comme un coup bloqué, et tous les jets ratés infligent chacun une blessure à la cible.

*Exemple : L'unité d'Orques (Défense 5+) a subi deux coups. Ils lancent deux dés et obtiennent un 4 et un 5. Cela signifie que les Orques ont bloqué 1 coup et subi 1 blessure.*

### 4. Supprimer les victimes

Pour chaque blessure subie par l'unité, le joueur défenseur doit retirer une figurine comme victime.

Le joueur défenseur peut retirer des figurines de la cible dans n'importe quel ordre, en gardant à l'esprit la cohérence de l'unité. **Frappes de retour**

Une fois que toutes les figurines en charge ont attaqué, l'unité en défense peut choisir de riposter (en suivant à nouveau la séquence de mêlée), mais ce n'est pas obligatoire. Notez que la riposte ne compte pas son activation, et les unités activées peuvent riposter.

## Fatigue

Après avoir attaqué en mêlée pour la première fois au cours d'un round, soit en chargeant, soit en ripostant, les figurines ne touchent que sur des jets non modifiés de 6 lors des mêlées suivantes jusqu'à la fin du round.

# Melee Resolution & Morale

## Résolution en mêlée

Une fois que le défenseur a riposté (ou non s'il a choisi de ne pas riposter), vous devez déterminer qui a gagné la mêlée.

Additionnez le nombre total de blessures causées par chaque unité et comparez les deux. Si une unité a causé plus de blessures que l'autre, elle compte alors comme gagnante et l'unité adverse doit passer un test de moral. Notez qu'en mêlée, seul le perdant passe un test de moral, quelles que soient les pertes.

Si les unités sont à égalité pour le nombre de blessures qu'elles ont causées, ou si aucune des deux unités n'a causé de blessures, alors la mêlée est une égalité et aucune des deux unités ne doit passer de test de moral.

Cela signifie que si une unité n'a pas riposté au corps à corps, elle ne doit passer un test de moral que si elle a subi au moins une blessure.

*Exemple : Une unité de Battle Brothers charge une unité d'Orcs. Les Battle Brothers infligent 2 blessures dans cette mêlée, tandis que les Orcs n'infligent qu'une seule blessure. Depuis que les Battle Brothers ont causé davantage de blessures, les Orcs ont perdu et doivent passer un test de moral.*

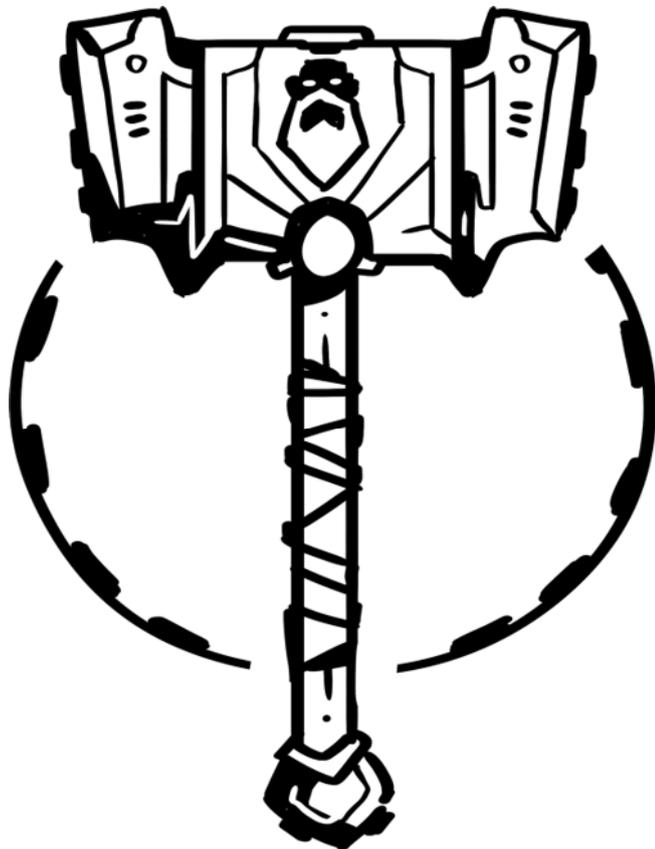
## Mouvements de consolidation

Après avoir déterminé qui a gagné la mêlée et passé des tests de moral, les unités doivent effectuer des mouvements de consolidation.

Si l'une des deux unités a été détruite (en retirant toutes les figurines en tant que pertes, ou en déroute à la suite d'un test de moral raté), alors l'autre unité peut se déplacer de 3" maximum.

Si aucune des unités n'a été détruite, alors l'unité qui charge doit reculer de 1" (si possible), pour garder la séparation entre les unités claire et montrer qu'elles ne sont pas verrouillées en mêlée.

Notez que les joueurs peuvent accepter de ne pas séparer les unités de 1" pour des raisons de simplicité, à condition qu'ils se souviennent que les unités peuvent toujours s'activer, se déplacer, tirer, charger, etc. librement même si elles sont en contact.



## Moral et quand tester

Au fur et à mesure que les unités subissent des pertes, elles seront coincées par les tirs ennemis ou fuiront complètement le champ de bataille.

Chaque fois qu'une unité subit des blessures qui lui laissent la moitié ou moins de sa taille de départ ou de sa valeur de résistance (pour les unités avec une seule figurine), ou chaque fois qu'elle perd une mêlée, elle doit alors passer un test de moral.

Notez que la taille de départ est comptée au début de la partie.

*Exemple : Une unité de Battle Brothers tire sur une unité d'Orcs qui a débuté la partie avec 10 figurines, et parvient à en tuer 5. La moitié des Orcs ayant été tués, l'unité doit passer un test de moral.*

## Passer des tests de moral

Pour passer un test de moral, l'unité affectée doit simplement passer un test de qualité régulier et voir ce qui se passe :

- Si le jet est réussi, rien ne se passe.
- Si le jet échoue, l'unité est Secouée.

## Tests de moral en mêlée

Les unités en mêlée ne subissent pas de tests de moral à cause des blessures, mais doivent plutôt comparer le nombre de blessures causées par chaque unité. L'unité avec le total le plus bas perd et doit passer un test de moral.

Notez que les unités détruites au corps à corps comptent toujours comme ayant perdu, et leur adversaire n'a pas à passer de test de moral, même s'il a infligé moins de blessures.

Pour passer un test de moral, l'unité affectée doit simplement passer un test de qualité régulier et voir ce qui se passe :

- Si le jet est réussi, rien ne se passe.
- Si le jet échoue et que l'unité a encore plus de la moitié ou plus de sa taille de départ ou de sa valeur difficile (pour les unités avec une seule figurine), alors l'unité est secouée.
- Si le jet échoue et que l'unité n'a que la moitié ou moins de sa taille de départ ou de sa valeur difficile (pour les unités avec une seule figurine), alors l'unité déroute.

## Unités secouées

Les unités secouées comptent comme étant fatiguées et échouent automatiquement aux tests de moral tant qu'elles sont secouées.

Ils doivent toujours être activés normalement, mais doivent passer leur activation en étant inactifs et ne peuvent rien faire, ce qui les empêche d'être secoués à la fin de leur activation.

## Unités en déroute

Les unités en déroute ont perdu tout espoir et sont capturées, fuient la bataille ou sont rendues inefficaces.

Retirez simplement l'unité entière du jeu en tant que victime.

*Exemple : Une unité de 10 Orcs a perdu 5 figurines au corps à corps et doit passer un test de moral. L'unité passe un test de moral et échoue, elle déroute donc (car il ne lui reste que la moitié du nombre de figurines avec lesquelles elle a commencé la partie).*

# Terrain

## Règles de terrains

Lors de la configuration du terrain, les joueurs doivent se mettre d'accord sur les règles de type de terrain que chaque élément de terrain suit. Cela garantira que vous n'aurez aucune dispute pendant votre partie et que les choses se dérouleront sans problème.

Chaque élément de terrain peut être considéré comme ayant plusieurs types de terrain, et vous pouvez également ajouter d'autres conditions pour personnaliser davantage vos règles de terrain.

*Exemple : Un morceau de terrain forestier peut être considéré à la fois comme un couvert et comme un terrain difficile. De plus, vous pouvez autoriser les unités à tirer librement vers et hors de celui-ci, mais pas à travers celui-ci.*

## Terrain ouvert

*Exemples : champs d'herbe, chemins de terre, rues, etc.*

Toute surface qui n'est pas spécifiquement définie comme un type de terrain (comme les forêts, les bâtiments, les rivières, etc.) compte comme terrain ouvert. Les terrains ouverts n'ont pas de règles spéciales et les règles qui affectent le terrain ne s'appliquent pas aux terrains ouverts.

## Terrain infranchissable

*Exemples : montagnes, canyons, eaux profondes, etc.*

Toute surface qui empêcherait les figurines de s'y déplacer est considérée comme un terrain infranchissable.

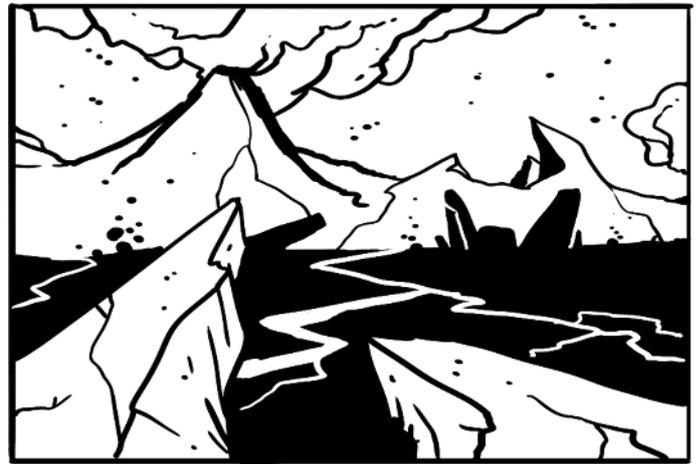
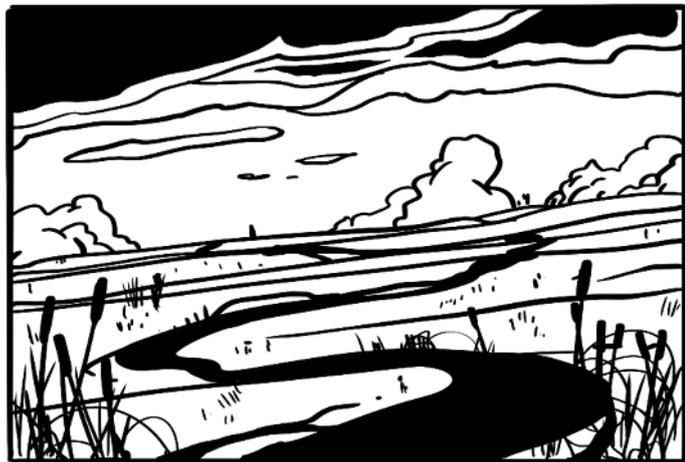
Les unités ne peuvent pas se déplacer sur un terrain infranchissable, à moins qu'elles n'aient des règles qui leur permettent de l'ignorer.

## Terrain bloquant

*Exemples : murs, bâtiments, rochers, etc.*

Toute partie du terrain que les figurines ne peuvent pas voir ou traverser est considérée comme un terrain bloquant.

Les unités ne peuvent pas tracer de ligne de vue à travers un terrain bloquant, à moins qu'elles n'aient des règles qui leur permettent de l'ignorer.



## Couvrir le terrain

*Exemples : forêts, ruines, sacs de sable, etc.*

Les éléments de terrain dans lesquels les figurines peuvent se cacher ou derrière, ou qui pourraient arrêter les projectiles, comptent comme terrain de couverture.

Si la majorité des figurines d'une unité se trouvent dans ou derrière un morceau de terrain couvert, elles obtiennent +1 aux jets de Défense lorsqu'elles bloquent les coups des attaques de tir.

## Terrain difficile

*Exemples : bois, boue, rivières, etc.*

Les éléments de terrain qui gênent le mouvement d'une figurine ou la forcent à ralentir sont considérés comme un terrain difficile.

Si une figurine d'une unité se déplace dans ou à travers un terrain difficile à tout moment de son mouvement, alors toutes les figurines de l'unité ne peuvent pas se déplacer de plus de 6" pour ce mouvement.

## Terrain dangereux

*Exemples : sables mouvants, barbelés, champs de mines, etc.*

Les caractéristiques du terrain qui pourraient endommager les figurines, voire les tuer, sont considérées comme un terrain dangereux.

Si une figurine se déplace dans ou à travers un terrain dangereux, ou y est activée, elle doit alors passer un test de terrain dangereux.

Pour effectuer un test de terrain dangereux, lancez un dé, et si le résultat est 1, l'unité subit une blessure automatique.

S'il y a des figurines avec la règle Coriace (X) dans l'unité, alors vous devez lancer X dés pour elles au lieu de seulement 1 dé.

## Terrain surélevé

*Collines, toits, falaises, etc.*

Les terrains de plus de 3 pouces de haut et tous les espaces de plus de 1 pouce de large comptent comme un terrain surélevé et sont infranchissables.

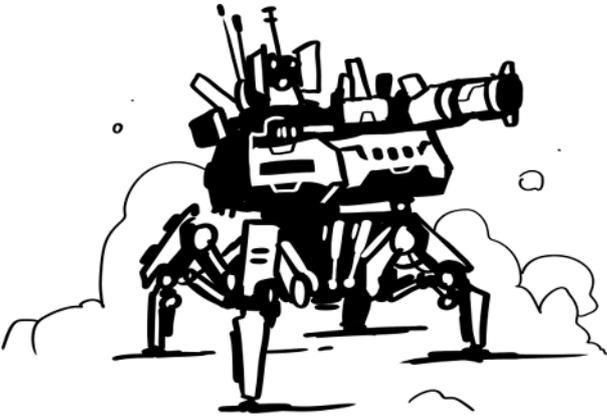
Toute pièce de terrain mesurant jusqu'à 3" de haut peut être escaladée dans le cadre du mouvement régulier d'une unité, et les unités peuvent se déplacer à travers des espaces allant jusqu'à 1" de large comme s'il s'agissait d'un sol solide.

## Priorité des règles et effets d'empilement

La plupart des unités ont une ou plusieurs règles spéciales qui affectent leur comportement et qui vont parfois à l'encontre des règles standards.

Chaque fois que vous rencontrez une de ces situations, la règle spéciale prime toujours sur les règles standards.

Notez que les effets de plusieurs instances de la même règle spéciale ou du même sort ne se cumulent pas, sauf s'il s'agit d'une règle avec (X) dans son nom, ou sauf indication contraire.



## Avion - Aircraft

Cette figurine doit être déployée avant toutes les autres unités.

Puisqu'elle vole bien au-dessus du champ de bataille, cette figurine ignore toutes les unités et tous les terrains lors de ses déplacements et arrêts, elle ne peut pas capturer de marqueurs d'objectif et elle ne peut pas être déplacée au contact de ceux-ci.

Cette figurine ne peut utiliser que les actions Avancement, en se déplaçant en ligne droite de 30"-36" sans tourner à aucun moment. Si ce mouvement le fait sortir de la table, son activation prend fin et vous devez le déployer sur n'importe quel bord de la table au début du tour suivant. Les avions doivent toujours effectuer leur mouvement obligatoire, même s'ils sont secoués.

Les unités ciblant les avions ont une portée de -12" et -1 aux jets de touche.

## Ambuscade - Ambush

Vous pouvez choisir de ne pas déployer une figurine avec cette règle spéciale avec votre armée, mais plutôt de la garder hors de la table en réserve.

Au début de n'importe quel tour après le premier, vous pouvez placer la figurine n'importe où sur la table, à plus de 9" des unités ennemies.

Si les deux joueurs ont des unités avec Embuscade, ils doivent lancer un jet pour voir qui se déploie en premier, puis alterner pour les placer.

Notez que les unités qui se déploient depuis une embuscade lors du dernier tour ne peuvent pas s'emparer des marqueurs d'objectif du combat.

## PA(X)

Les unités ennemies touchées par des armes avec cette règle spéciale subissent un -X aux jets de Défense.

## Explosion - Blast (X)

Chaque attaque avec des armes avec cette règle ignore le couvert et multiplie ses coups par X, cependant elle ne peut pas infliger plus de coups que les figurines de l'unité cible.

## Lanceur de sort - Caster (X)

Les figurines avec cette règle reçoivent X jetons de sort au début de chaque tour, mais ne peuvent pas en détenir plus de 6 à la fois.

À tout moment avant d'attaquer, vous pouvez essayer de lancer un ou plusieurs sorts (vous ne pouvez tenter de lancer chaque sort qu'une seule fois), en les choisissant dans la liste d'armée de cette figurine et en dépensant autant de jetons que la valeur du sort (entre parenthèses).

Lancez ensuite un dé, et sur 4+ vous pourrez résoudre les effets sur une cible en ligne de mire. Cette figurine et les autres lanceurs dans un rayon de 18" en ligne de vue peuvent dépenser n'importe quel nombre de jetons en même temps avant de lancer le lancer, pour donner au lanceur +1/-1 au jet de lancement par jeton dépensé.

## Contre charge - Counter

Chaque fois qu'une figurine avec cette arme est chargée, elle peut frapper avant l'unité qui la charge, et l'unité qui charge subit -1 au total des attaques d'Impact (par figurine avec cette règle).

## Mortel - Deadly (X)

Chaque fois qu'une figurine subit des blessures avec une arme avec cette règle spéciale, multipliez le nombre de blessures subies par X.

Les coups de Mortel doivent être résolus en premier, et les blessures subies par la cible ne sont pas répercutées sur les autres figurines si elle est tuée.

## Retranché - Entrenched

Les ennemis ont un malus de -2 pour toucher lorsqu'ils tirent sur des figurines avec cette règle spéciale à plus de 12 pouces de distance, tant que cette figurine n'a pas bougé depuis le début de sa dernière activation.

## Rapide - Fast

Les figurines avec cette règle spéciale se déplacent de +2" lorsqu'elles utilisent les actions Avancement, et de +4" lorsqu'elles utilisent les actions Rush ou Charge.

## Peur - Fear (X)

Les unités avec cette règle spéciale comptent comme ayant infligé +X blessures pour déterminer qui a gagné en mêlée.

## Intrépide - Fearless

Chaque fois que des figurines avec cette règle spéciale échouent au test de moral, lancez un dé. Sur un 4+, le test est réussi.

## Vole - Flying

Les figurines avec cette règle spéciale peuvent se déplacer à travers les unités et le terrain, et peuvent ignorer les effets du terrain lorsqu'elles se déplacent.

## Furieux - Furious

Chaque fois qu'une figurine avec cette règle charge, les touches des jets non modifiés de 6 sont multipliées par 2, mais seule la touche originale compte pour un 6 pour les règles spéciales.

## Héros

Les Héros avec jusqu'à Robuste (6) peuvent être déployés dans le cadre d'une autre unité multimodèle amie sans autre Héros au début de la partie.

Lors des tests de moral, le héros peut les effectuer au nom de l'unité, mais lorsqu'il lance un jet de blocage, il doit utiliser la Défense de l'unité jusqu'à ce que toutes les autres figurines soient tuées.

## Immobile

Les figurines avec cette règle spéciale ne peuvent utiliser que les actions Hold.

## Impact(X)

Chaque fois qu'une figurine avec cette règle spéciale charge, elle reçoit X attaques qui touchent sur 2+.

## Indirect

Les armes avec cette règle spéciale peuvent tirer sur des ennemis qui ne sont pas en ligne de mire et ignorer la couverture des obstructions de vue, mais elles ont -1 pour toucher lorsqu'elles tirent après un mouvement.

## Lance

Chaque fois qu'une figurine avec une arme avec cette règle spéciale charge, cette arme gagne des AP (+2).

## Verrouiller – Lock - On

Les armes avec cette règle spéciale ignorent la couverture et tous les modificateurs négatifs aux jets de touche et à la portée.

## Poison

Les unités ennemies touchées par des armes avec cette règle spéciale subissent un malus de 1 aux jets de régénération et doivent relancer les jets de défense non modifiés de 6 lorsqu'elles bloquent les coups.

## Régénération - Relentless

À chaque fois que cette figurine subit des blessures, lancez un dé pour chacune. Sur 5+, la blessure est ignorée. Sans relâche

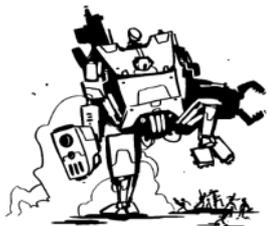
Chaque fois qu'une figurine avec cette règle utilise une action Hold et tire, les touches des jets non modifiés de 6 sont multipliées par 2, mais seule la touche originale compte pour un 6 pour les règles spéciales.

## Fiable - Reliable

Les figurines attaquant avec des armes avec cette règle spéciale comptent comme ayant une qualité de 2+ lorsqu'elles lancent un jet pour toucher.

## Rendu - Rending

Les unités ennemies touchées par des armes avec cette règle spéciale obtiennent -1 aux jets de régénération, et chaque fois que vous obtenez un résultat non modifié de 6, ce coup compte comme ayant AP (4).



## Eclaireur - Scout

Les figurines avec éclaireur peuvent être déployées après toutes les autres unités et peuvent immédiatement être déplacées jusqu'à 12", en ignorant tout terrain.

Si les deux joueurs ont des unités avec Scout, ils doivent lancer un jet pour voir qui commence, puis alterner pour les placer.

## Lent - Slow

Les figurines avec cette règle spéciale se déplacent de -2" lorsqu'elles utilisent les actions Avancement, et de -4" lorsqu'elles utilisent les actions Rush ou Charge.

## Tireur d'élite - Sniper

Les figurines tirant avec des armes avec cette règle spéciale comptent comme ayant une qualité de 2+ lorsqu'elles lancent un jet pour toucher, et l'attaquant peut choisir une figurine de l'unité cible comme cible.

Notez que le tir est résolu comme si la cible était une unité de 1.

## Furtif - Stealth

Les ennemis ciblant des unités dont toutes les figurines ont cette règle spéciale obtiennent -1 pour toucher lorsqu'ils leur tirent dessus à plus de 12 pouces de distance.

## Grand-marcheur - Strider

Les figurines avec cette règle spéciale traitent les terrains difficiles comme des terrains ouverts lorsqu'elles se déplacent (elles peuvent se déplacer de plus de 6").

## Coriace - Tough (X)

Les figurines avec cette règle spéciale doivent accumuler X blessures avant d'être retirées en tant que victime.

Les unités peuvent se déployer à l'intérieur des transports au début du jeu, ou embarquer en entrant en contact avec eux, et les unités embarquées peuvent utiliser n'importe quelle action de mouvement pour débarquer (y compris charger), mais doivent rester à moins de 6" du transport.

Lorsqu'un transport est détruit, les unités à l'intérieur doivent passer le test de terrain dangereux, sont immédiatement secouées et les figurines survivantes doivent être placées à moins de 6" du transport avant qu'il ne soit retiré du jeu.

Notez que les héros doivent toujours recevoir leurs blessures en dernier.

## Transports(X)

Les figurines avec cette règle spéciale peuvent transporter jusqu'à X figurines ou héros avec jusqu'à Coriace (6), et des non-héros avec jusqu'à Coriace (3) qui occupent 3 espaces chacun.

Les unités peuvent se déployer à l'intérieur des transports au début du jeu, ou embarquer en entrant en contact avec les transports, et les unités embarquées peuvent utiliser n'importe quelle action pour débarquer (y compris charger), mais ne peuvent se déplacer que de 6 pouces maximum.

Si une unité se trouve à l'intérieur d'un transport lorsqu'il est détruit, elle doit alors passer un test de terrain dangereux, est immédiatement secouée et les figurines survivantes doivent être placées à moins de 6" du transport avant qu'il ne soit retiré du jeu.

Notez que les unités dans les transports n'ont pas de ligne de vue vers l'extérieur et ne peuvent pas cibler les unités extérieures pour des tirs, des sorts, etc.

## Plus d'avenir sinistre

Il y a bien plus dans Grimdark Future que le simple contenu de ce guide du débutant, et ce que vous avez vu ici jusqu'à présent n'est que la pointe d'un très gros iceberg !

## Le livre de règles étendu

Bien que ce guide du débutant vous fournisse tout ce dont vous avez besoin pour jouer à des jeux passionnants de Grimdark Future, le livret de règles complet contient encore plus de contenu, vous donnant accès à un large ensemble de règles avancées que vous pouvez utiliser pour personnaliser le jeu, comme tu aimes. Consultez notre site Web pour l'acheter!

Le livret de règles complet contient tous les éléments suivants :

- Règles de placement du terrain
- Plusieurs styles de déploiement
- Missions supplémentaires
- Missions secondaires
- Actions supplémentaires
- Règles pour les bâtiments solides
- Événements aléatoires
- Conditions du champ de bataille
- Effets du terrain et des objectifs
- Règles du brouillard de guerre
- Règles relatives aux dommages brutaux
- Règles des points de commandement
- Règles de suppression
- Règles pour les jeux multijoueurs
- Règles des jeux apocalyptiques
- Règles pour les jeux de table de cuisine
- Règles pour les petites échelles et les bases multiples



## De nouvelles façons de jouer

Il existe de nombreuses autres façons de jouer aux jeux, dont beaucoup sont disponibles gratuitement sur notre site Web.

Il existe des cartes de mission qui vous donnent des objectifs variés et dynamiques pour lesquels combattre, ainsi que des règles de campagne qui relient une série de jeux, avec des armées grandissantes et évoluant tout au long de la campagne. Nous avons également des règles solo et coopératives pour ceux qui cherchent à jouer seuls ou avec des amis contre des ennemis contrôlés par l'IA.

En plus de cela, vous pouvez également acheter des extensions qui vous offrent de nombreuses façons de personnaliser davantage vos jeux, ou qui offrent des façons complètement nouvelles de jouer, ainsi que des campagnes narratives dans lesquelles vous incarnez de puissants héros qui partent pour de grandes aventures avec des intrigues épiques.

## Explorer l'Univers

Il y a tout un univers à explorer avec Grimdark Future, avec des dizaines de factions, de héros, de conflits et bien plus encore.

N'oubliez pas de consulter notre site Web pour trouver des informations gratuites sur toutes les factions et l'univers, ainsi que des histoires courtes, des bandes dessinées et d'autres histoires de fond.

De plus, vous pouvez également en apprendre davantage sur nos univers en achetant des campagnes narratives, des guides de faction, des livres et des recueils d'histoires, qui fournissent un aperçu plus approfondi de notre histoire.

## Collectionner les miniatures

Il existe des centaines d'incroyables miniatures de Grimdark Future que vous pouvez collectionner, peindre et jouer avec, réalisées par notre incroyable équipe d'artistes d'OPR.

Nous publions chaque mois de nouvelles miniatures, terrains, aides de jeu et bien plus encore, vous offrant tout ce dont vous avez besoin pour jouer à des jeux passionnants de Grimdark Future.

Nos miniatures sont disponibles sous forme d'impressions physiques expédiées directement à votre porte, sous forme de fichiers STL numériques pour l'impression 3D à la maison, ainsi que sous forme de miniatures en papier bon marché et pratiques. Assurez-vous de consulter notre site Web pour les obtenir dans le format que vous préférez !

## Support sur Patreon

Si vous souhaitez nous aider à créer du contenu encore plus génial, vous pouvez nous soutenir sur Patreon : [www.patreon.com/onepagerules](http://www.patreon.com/onepagerules)

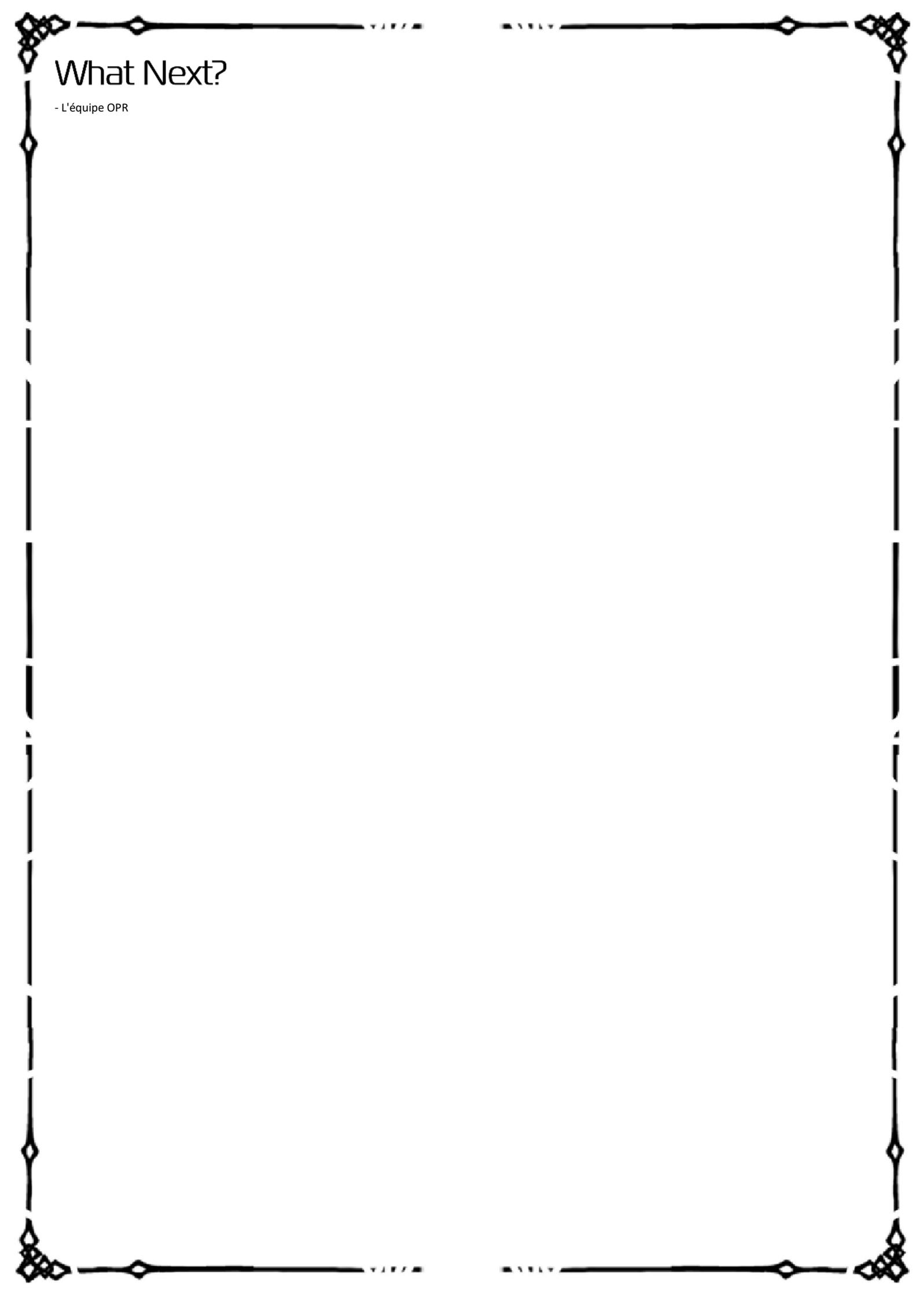
En prenant en charge, vous aurez accès à une tonne de contenu supplémentaire, des mises à jour exclusives, un accès anticipé, des livres de règles, des calculateurs de points, des miniatures et bien plus encore.

Ce projet a été réalisé par des joueurs pour des joueurs, et il ne peut exister que grâce au soutien de notre formidable communauté.

## Bienvenue chez Hobby

Nous espérons que vous avez apprécié ce guide du débutant et que vous êtes aussi enthousiastes que nous à l'idée de faire partie de cet incroyable passe-temps.

Bon Wargaming !



# What Next?

- L'équipe OPR