

Version 0.5.1

**High Fire** est un jeu de figurines situé dans un cadre de science-fiction ou moderne. Le jeu se présente dans un premier temps sous la forme d'une version d'initiation qui permet de découvrir rapidement et facilement les mécanismes de base tournés essentiellement vers l'infanterie. Des suppléments permettront d'étendre les règles (ex : véhicules). Chaque cadre jeu proposera son propre univers, l'organisation des troupes des différentes factions, des règles spéciales et des scénarios.

Pour jouer, vous aurez besoin de dés à 10 faces (D10) et à 6 faces (D6), d'une règlette en pouces (1 pouce ≈ 2,5cm), de quelques figurines d'infanterie, de décors et d'un champ de bataille (une table de 60cm de côté fera parfaitement l'affaire). Le jeu est conçu pour des figurines 15mm.

### CARACTERISTIQUES

Chaque figurine possède des caractéristiques qui symbolisent ses capacités sur le champ de bataille.

**QL (Qualité).** Entraînement et expérience, utilisation optimale du terrain pour éviter le feu ennemi, sang-froid et discipline.

**CD (Combat à distance).** Précision de la figurine avec une arme de tir grâce à son entraînement et à son expérience.

**CR (Combat rapproché).** Formation au close combat, expérience du combat de rue, aplomb ou férocité.

**AR (Armure).** Protection dont dispose la figurine de la simple tenue de combat à l'armure lourde intégrale.

**ATT (Attaque).** Capacité offensive pour le combat à distance. Somme du CD et la puissance de feu de l'arme (PF)

**DEF (Défense).** Capacité défensive en combat à distance. Somme de l'AR et la moitié de la QL (on arrondi au-dessus).

### UNITES

Les figurines d'infanterie sont regroupées en unités. Un membre d'une unité doit se trouver à 1" d'un autre membre ; dans le cas contraire l'unité perd sa cohésion tactique. Certaines unités, comme celles de commandement, jouent un rôle spécial. Idem pour certaines figurines (par exemple, les spécialistes ne sont pas assujettis à la règle de cohésion).

Les unités sont généralement commandées par un chef d'unité.

### UNITABLE

Le jeu s'appuie sur l'UNITABLE pour résoudre les effets du combat, ainsi que certaines actions du jeu.

Pour utiliser cette table « universelle », il suffit de déterminer la valeur d'effet, de jeter un D10 et de lire le résultat symbolisé par une lettre, en croisant la valeur d'effet et le D10.

**Jet de Qualité.** On utilise la QL comme valeur d'effet. Si une difficulté est mentionnée, on la soustrait à la valeur d'effet.

**Jet de Commandement.** Jet de Qualité avec la QL de l'officier le plus élevé en grade d'une unité de commandement.

### SEQUENCE DE JEU

La partie est découpée en tours dont le nombre est dicté par la mission. Un tour suit la séquence de jeu suivante :

**1/ Points d'activation.** Chaque joueur détermine le nombre de points d'activation (PA) dont il dispose pour le tour :

**2 + 1 par unité opérationnelle au début de tour**

*Une unité est considérée comme **opérationnelle** si au moins un combattant de l'unité n'est ni Sonné ni Blessé.*

Version 0.5.1

Chaque joueur va répartir ses PA entre ses deux phases d'action et sa phase de réaction. 1 PA minimum doit être alloué à chaque phase d'action et 6 PA au maximum pour une phase d'action ou de réaction.

Pour représenter les PA disponibles à chaque phase, on utilise des D6 de couleur différente. La valeur faciale du dé indique le nombre de PA alloué pour la phase. Au fur et à mesure où le joueur dépense ses PA, il repositionne la face du D6 sur le nombre de PA restants (à 0 PA, le dé est écarté).

**2/ Initiative.** Chaque joueur fait un jet de Commandement. Celui qui obtient le meilleur résultat décide qui agira en premier pour activer ses unités. En cas d'égalité, on relance le dé.

**3/ Actions.** Le joueur désigné pour jouer en premier devient le joueur actif et son adversaire est le joueur réactif.

**3.1/ Première phase d'action.** Le joueur actif peut dépenser des PA pour activer ses unités à hauteur du nombre de points alloués à cette phase.

**3.2/ Phase de réaction.** Le joueur réactif peut dépenser des PA pour activer ses unités à hauteur du nombre de points alloués à cette phase.

**3.3/ Deuxième phase d'action.** Le joueur actif peut dépenser des PA pour activer ses unités à hauteur du nombre de points alloués à cette phase.

On répète les phases 3.1 à 3.3 en inversant les rôles : le joueur actif devient le réactif et inversement.

**4/ Assauts.** Les mêlées sont résolues une à une. Les résultats sont appliqués simultanément.

**5/ Motivation.** On détermine le sort des figurines qui ont subi des effets liés au combat.

## ACTIONS

Une unité ne peut être activée qu'**une seule fois** lors de chaque phase, autrement dit jusqu'à trois fois durant un tour de jeu. En revanche, une unité de commandement peut transférer son activation vers une autre unité, même si cette dernière a déjà été activée lors de la phase en cours.

**1 PA** permet d'activer une unité.

Il faut **2 PA** pour activer une unité si l'un des cas suivant s'applique : l'unité a perdu sa cohésion, au moins une figurine est Sonnée ou le chef d'unité est Hors de combat

Lors de son activation, tous les membres de l'unité vont accomplir la même action à l'exception des combattants qui se retrouvent hors cohésion, et qui peuvent accomplir une action différente.

La table des actions indique la distance de déplacement possible pour chaque action.

## TERRAINS

La table de jeu est émaillée d'éléments de décor qui permettent d'influer sur le déplacement et les lignes de vues.

Les éléments de décor sont regroupés en zones de terrain (bois, ruine, etc.) d'une taille approximative de 6''x4''. Lors du déplacement des figurines, les joueurs peuvent déplacer les éléments de décors d'une zone pour laisser la place aux figurines. Les zones sont définies selon des critères de densité (clairsemée ou dense) et de couvert (partiel ou solide).

Les joueurs peuvent aussi utiliser des éléments de décors isolés (arbre, rocher, mur, etc.) qui sont considérés comme des obstacles. Les unités d'infanterie, les véhicules comptent comme des obstacles.

Un terrain sans élément de décor est considéré comme dégagé. Dans le cas

Version 0.5.1

contraire (zone de terrain ou obstacle) on parle de terrain difficile.

### DEPLACEMENT

L'action de Progression rapide est impossible dans un terrain difficile.

Les unités équipées de harnais de saut peuvent passer par-dessus les éléments de décor avec une action de Progression par saut. Les figurines doivent se poser sur un terrain dégagé.

A moins d'avoir initiée une action d'Assaut, une unité ne peut se rapprocher d'une unité ennemie à moins d'1''.

### LIGNE DE VUE

Les figurines possèdent une ligne de vue sur 360° (on ne tient pas compte de l'orientation des figurines). Une ligne de vue est définie pour l'unité dans son ensemble et non pour chaque figurine de l'unité.

Une ligne de vue passant par des zones de terrain ou des obstacles peut se voir bloquée.

Pour les décors en zone, la ligne de vue est bloquée au-delà d'une certaine profondeur qui dépend de la densité du décor. La ligne de vue est bloquée par **4''** de zone **clairsemée** et par **2''** de zone **dense**.

Un obstacle **partiel** (buisson épars, barrière, caisse, muret, figurine isolée d'infanterie) ne bloque pas la ligne de vue.

Un obstacle **solide** (arbre, taillis épais, mur, amas d'objets, rocher, unité d'infanterie, véhicule) bloque la ligne de vue.

Les joueurs peuvent toujours décider qu'un obstacle ou une zone de terrain occulte totalement la ligne de vue ne soit possible. C'est le cas pour une unité derrière un bâtiment ou un grand véhicule.

### COMBAT A DISTANCE

#### Ligne de mire

Pour tirer sur unité ennemie il faut bénéficier d'une ligne de mire. Elle existe si au moins la moitié des figurines en cohésion de l'unité qui tire possède une ligne de vue sur au moins la moitié des figurines en cohésion de l'unité ciblée. On mesure de centre (approximatif) d'unité à centre (approximatif) d'unité.

Une unité peut répartir ses tirs sur une unité ennemie qui n'est pas en cohésion. Une unité qui n'est pas en cohésion peut répartir ses tirs sur plusieurs unités ennemies.

#### Résolution

Pour résoudre le tir, on détermine la valeur d'effet en soustrayant la Défense (DEF) à l'Attaque (ATT) et en ajoutant les modificateurs de tir.

$$\text{Valeur d'effet} = \text{ATT} - \text{DEF} (+ \text{MOD})$$

On lance 1D10 pour chaque tireur. Dans le cas où les valeurs d'effets varient, on peut utiliser des dés de couleurs différentes. Certaines armes permettent de rajouter des D10.

Le joueur de l'unité ciblée choisit qu'elles figurines en cohésion subissent les effets. Une figurine peut recevoir plus d'un effet uniquement si tous les autres membres de l'unité en ont déjà reçu un. En revanche une figurine peut toujours recevoir deux fois l'effet Blessé et devenir Hors de combat.

#### Modificateurs

Les modificateurs de tir s'appliquent si au moins la moitié des figurines de l'unité sont impactées par le modificateur.

Les modificateurs sont indiqués dans le livret des tables de référence.

# HIGH FIRE REGLE D'INITIATION

Version 0.5.1

## SYSTEME DE JEU MECANISMES DE BASE

### TIR INDIRECT

Les armes guidées ou à munitions propulsées autorisent le tir indirect (indication « TI » dans le tableau des armes). En général ces armes octroient des D10 supplémentaires pour représenter une aire d'effet (explosion, souffle).

Le tir indirect permet de tirer par-dessus un élément de terrain qui bloque la ligne de mire. Ce type de tir n'est possible que si le point ciblé a été observée au préalable (action d'**Observation**).

### ASSAULTS

Dès qu'une unité a effectuée une action d'assaut et que l'une de ses figurines se retrouve à 1" d'un ennemi, les deux unités sont engagées en assaut. Les deux unités ne peuvent plus recevoir de points d'action durant le tour. Les mêlées sont résolues lors de la phase d'assaut.

Pour résoudre une mêlée, on additionne les CR des combattants de chaque camp auxquels on a appliqué les modificateurs d'assaut puis on calcule la valeur d'effet pour chaque camp.

**Valeur d'effet = (somme des CR modifiés)  
– (somme des CR des ennemis modifiés)**

Chaque joueur lance 1D10 pour chacun de ses combattants et croise la valeur d'effet avec le D10. Tous les résultats sont appliqués en même temps.

Une fois la mêlée résolue, on sépare les unités de 2" (elles ne sont plus engagées au corps à corps). Les unités dont tous les combattants sont Sonnés, Blessés ou Hors de combat sont retirées du champ de bataille. Il peut arriver que deux unités ennemies engagées l'une avec l'autre soient retirées en même temps de la table de jeu.

### MOTIVATION

Lors de cette phase, les joueurs déterminent les effets du combat sur leurs troupes.

**Combattant Sonné.** Chaque combattant Sonné fait un jet de Qualité. Sur un résultat **B** ou **A**, le combattant n'est plus Sonné.

**Combattant Blessé.** A moins de bénéficier de soins, le combattant reste Blessé.

**Combattant Hors de combat.** A moins de bénéficier de soins, la figurine reste Hors de combat.

ACTION	DPL	EFFET
Progression prudente	3"	Tir à n'importe quel moment de la progression
Progression tactique	4"	Tir au début ou à la fin de la progression
Progression rapide	8"	Pas de tir
Progression par saut	8"	Pas de tir
Tir appuyé	1"	Tir avec +1 à la valeur d'effet
Assaut	4"	Engagement de l'ennemi au corps à corps
Observation	1"	Verrouille une cible (unité ennemie ou point sur la table). L'effet perdure tant que l'observateur garde la cible en ligne de mire.
Opération rapide	4"	Ex : ouvrir une porte
Opération longue	1"	Ex : forcer un système sécurisé ou une porte verrouillée

### ACTIONS DE L'INFANTERIE