

**HIGH FIRE REGLE D'INITIATION**

Version 0.5

Ce module propose des archétypes de missions qui peuvent être utilisées pour tous les cadres de jeu.

La plupart des missions vont partager certaines règles communes ou s'en démarquer selon les besoins.

**REGLES GENERALES**

**Mise en place**

Le champ de bataille est constitué d'une table de jeu de 60 x 60 cm et de décors. Pour mettre en place les décors les joueurs peuvent se référer aux deux propositions ci-dessous ou inventer leur propre façon de faire tout en gardant en tête le fait que Les éléments de terrain doivent couper les lignes de mire pour éviter le tir au spatiopigeon.

1/ Pour placer les éléments de terrain, les joueurs lancent 1D10. Celui qui obtient le résultat le plus élevé place 1 ou 2 éléments de terrain dans l'une des zones de 6'' de côté, puis les joueurs placent à tour de rôle 1 à 2 éléments de terrain dans chaque zone. Un joueur peut passer son tour et ensuite positionner un décor complet (quartier urbain, rivière allant d'un bord de table à un autre, grande colline boisée, etc.) s'étalant sur plusieurs zones.

2/ Comme alternative, l'un des joueurs peut mettre en place seul, la table de jeu et c'est son adversaire qui gagnera automatiquement le jet de Qualité lors du déploiement.

**Déploiement**

Par défaut les figurines sont déployées le long du bord de la table de jeu.

Si les joueurs préfèrent, la zone de déploiement peut couvrir une bande de 3'' de large depuis le bord de table.

Chaque joueur effectue un jet de Commandement. Le vainqueur devra **soit** choisir en premier sa zone de déploiement et se déployer en premier, **soit** laisser à son adversaire le choix de la zone de déploiement et le fait de se déployer en premier. Une fois le premier détachement déployé, son adversaire déploie le sien sur le bord de table opposé.

**Conditions de victoire**

A la fin de la partie (indiquée par le nombre de tours), chaque joueur remporte **1 point de mission** pour chaque unité ennemie non opérationnelle. Le vainqueur est celui qui obtient le nombre de points de mission le plus élevé.

Pour certaines missions, des conditions de victoire particulières permettent de diminuer ou d'augmenter le nombre de points remportés.

**Durée de la partie**

La durée de la partie est généralement variable.

D10	NOMBRE DE TOURS
1-2	4
3-8	5
9-10	6

**Choix de la mission**

Les joueurs peuvent choisir la mission ou le tirer au sort.

D10	MISSION
1-3	Affrontement
4-5	Reconnaissance
6-7	Prendre et tenir
8-9	Raid
10	Embuscade

# SYSTEME DE JEU

## MISSIONS DE BASE

# HIGH FIRE REGLE D'INITIATION

Version 0.5

## AFFRONTEMENT

Ce scénario de base représente l'affrontement de deux forces standard qui se rencontrent sur le champ de bataille lors d'une patrouille ou au sein d'une bataille.

## Budget

Chaque joueur utilise son détachement au complet (à voir selon le cadre de jeu).

## Mise en place

Règles standards.

## Déploiement

Règles standards.

## Conditions de victoire

Règles standards.

## Règles spéciales

Pas de règles spéciales pour cette mission.

## Durée de la partie

Règles standards.

## RECONNAISSANCE

Deux factions rivales ont décidé de faire une reconnaissance vers le territoire ennemi. Les détachements n'avaient pas prévu de se rencontrer et sont aussi surpris l'un que l'autre. La confrontation sera brève mais intense.

## Budget

Chaque joueur utilise son détachement au complet (à voir selon le cadre de jeu).

## Mise en place

Règles standards.

## Déploiement

Règles standards.

## Conditions de victoire

Les détachements n'ont pas reçu pour mission d'exterminer l'adversaire et de rester coûte que coûte sous le feu de l'ennemi.

A partir du 2<sup>ème</sup> tour, à la fin de la phase de motivation, chaque joueur calcule ses points de mission. Chaque commandant du détachement fait un jet de Qualité avec une difficulté égale aux points de mission adverses. Sur un résultat de [D], le détachement se replie immédiatement laissant le champ de bataille et la victoire à l'adversaire. Il est d'ailleurs possible que les deux détachements se replient dans le même tour provoquant une égalité.

## Règles spéciales

Pas de règles spéciales pour cette mission.

## Durée de la partie

-2 au D10.



# SYSTEME DE JEU

## MISSIONS DE BASE

# HIGH FIRE REGLE D'INITIATION

Version 0.5

## PRENDRE ET TENIR

Les deux factions ennemies se disputent un objectif sensible présent sur le champ de bataille. Ils doivent tout faire pour le prendre...et le tenir jusqu'au bout.

## Budget

Chaque joueur utilise son détachement au complet (à voir selon le cadre de jeu).

## Mise en place

Les joueurs placent un élément de terrain au centre de la table. Ce décor doit avoir une taille significative (de 3 à 6'' de côté) et représenter quelque chose de remarquable : une cache d'arme, un point d'atterrissage, un bâtiment, un véhicule, un générateur etc. Le reste du décor est mis en place selon les règles standards.

## Déploiement

Règles standards.

## Conditions de victoire

En plus des règles standards, chaque unité opérationnelle se trouvant à 4'' au moins du centre de l'objectif rapporte 2 points de mission à la fin de la partie.

## Règles spéciales

Pas de règles spéciales pour cette mission.

## Durée de la partie

+2 au D10

## EMBUSCADE

Un détachement a tendu une embuscade à l'ennemi par goût de la trahison ou parce qu'il est inférieur en nombre. Dans tous les

cas, le détachement qui a tendu le guet-apens doit assurer un premier tour de jeu particulièrement efficace et létal.

## Budget

L'attaquant doit retirer 25% des points de son détachement (en unités complètes). Le défenseur utilise son détachement au complet.

## Mise en place

Règles standards.

## Déploiement

La table de jeu est découpée en 3 zones de taille égale. Le défenseur se déploie en premier sur la zone centrale. L'attaquant se déploie ensuite sur les deux zones de part et d'autre de la zone centrale comme il le souhaite.

L'attaquant gagne automatiquement l'initiative le premier tour de jeu. De plus le défenseur ne dispose que de la moitié de ses points d'action (arrondi au-dessus) lors du premier tour.

## Conditions de victoire

Règles standards.

## Règles spéciales

Chaque joueur fait un jet de Qualité avec la QL du commandant du détachement. Celui qui obtient le meilleur résultat décide d'être l'attaquant (celui qui tend l'embuscade) ou le défenseur.

## Durée de la partie

-1 au D10.

HIGH FIRE REGLE D'INITIATION



RAID

En ces temps durs et impitoyables, la possession de ressources (nourriture, pièces d'équipement, minerais, etc.) est essentiel pour la survie. Les factions passent leur temps à protéger leurs biens tout en essayant de voler ceux de l'ennemi.

Budget

Chaque joueur utilise son détachement au complet (à voir selon le cadre de jeu).

Mise en place

Les ressources, but du raid, sont représentées par 6 marqueurs de ressources. Chaque joueur lance 1D10 et le vainqueur place 1 marqueur sur la table de jeu. Puis les joueurs placent à tour de rôle le reste des marqueurs. Un marqueur doit être placé à 5'' du bord de table, des zones de déploiement et d'un autre marqueur.

Déploiement

Règles standards.

Conditions de victoire

En plus des règles standards, chaque marqueur ramené dans la zone de déploiement rapporte 2 points de mission.

Règles spéciales

Pour s'emparer d'une ressource, l'unité doit se trouver à 1'' du marqueur et accomplir une action de type **Opération rapide**. A

partir de ce moment là, le marqueur est affecté à l'unité. L'unité peut faire uniquement une **Progression factique**. Lorsqu'une unité est engagée au corps à corps, elle laisse tomber la ressource (on place le marqueur à 1'' de l'unité). Le marqueur peut être lâché à tout moment,

Durée de la partie

+1 au D10

