



Version 0.6

**High Fire** est un jeu de figurines situé dans un cadre moderne ou de science-fiction. 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. Des suppléments permettront d'étendre les règles. Le premier à sortir sera consacré aux véhicules. High Fire n'est pas lié à un univers de jeu ou une marque de figurines ; il faut le voir comme une boîte à outils avec des éléments standards comme l'organisation des troupes et leurs capacités spéciales qui pourront être personnalisés et amendés par chaque cadre jeu.

Pour jouer, vous aurez besoin de dés à 10 faces (D10), de dés à 6 faces (D6) ou de marqueurs de couleur, d'une règle en pouces (1'' ≈ 2,5cm), d'une quinzaine de figurines par camp, de décors et d'un champ de bataille (une table de 60cm de côté fera parfaitement l'affaire). Le jeu propose aussi des pions téléchargeables sur le blog du jeu pour indiquer, entre autres, les actions effectuées.

Le jeu est conçu pour des figurines 15mm mais peut facilement s'adapter aux autres échelles.

## CARACTERISTIQUES

Chaque figurine d'infanterie possède des caractéristiques qui symbolisent ses capacités sur le champ de bataille. Elle peut aussi bénéficier de capacités spéciales.

**QL (Qualité).** Entraînement et expérience global, 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.

Les figurines sont aussi définies par deux caractéristiques dérivées :

**ATT (Attaque).** Capacité offensive. CD + la Puissance l'arme ou CR + Puissance de l'arme.

**DEF (Défense).** Capacité défensive en combat à distance. Moitié de la QL (on arrondi au-dessus) + la protection dont bénéficie la figurine (AR).

## UNITES

Les joueurs vont diriger l'équivalent d'un peloton, à savoir quelques unités d'infanterie, du soutien et lorsque les règles seront disponibles, des blindés légers et de transport.

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.

Compte-tenu de l'échelle du jeu, les véhicules sont gérés en unités individuelles. Lorsque des figurines d'infanterie se trouvent à l'intérieur d'un véhicule, le tout forme une seule et même 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, de croiser la valeur d'effet avec le D10 et de lire le résultat symbolisé par une lettre.

**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 de l'unité de commandement.

**Jet de Tech.** Jet de Qualité permettant de pirater, de forcer ou de récupérer les données d'un système situé à 1'' de la figurine.

## SEQUENCE DE JEU

Une partie est découpée en tours de jeu dont le nombre est dicté par la mission. Un tour de jeu suit la séquence 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 ni Hors de combat.

Chaque joueur va répartir ses PA entre ses deux phases d'action et sa phase de réaction selon la règle suivante :

- 1 PA minimum doit être alloué à chaque phase d'action
- 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. On peut aussi faire appel à des marqueurs de couleurs différentes, chaque marqueur représentant 1 PA. Au fur et à mesure où le joueur dépense ses PA lors de chaque phase, il repositionne la face du D6 sur le nombre de PA restants (à 0 PA, le dé est écarté) ou retire un marqueur.

**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 réactif devient le joueur actif 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.

D10	Valeur d'effet									
	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5
1	D	D	D	D	D	D	D	D	C	B
2	D	D	D	D	D	D	D	C	C	B
3	D	D	D	D	D	D	C	C	B	B
4	D	D	D	D	D	C	C	B	B	B
5	D	D	D	D	C	C	B	B	B	A
6	D	D	D	C	C	B	B	B	A	A
7	D	D	C	C	B	B	B	A	A	A
8	D	C	C	B	B	B	A	A	A	A
9	C	C	B	B	B	A	A	A	A	A
10	B	B	B	B	A	A	A	A	A	A

**UNITABLE**

### ACTIONS

Une unité ne peut être activée qu'**une seule fois** lors de chaque phase de l'étape 3, autrement dit jusqu'à trois fois durant cette étape.

Cas particulier, à chaque phase d'action où elle est activée, 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.

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
Tir appuyé	1"	Tir avec +1 à la valeur d'effet
Assaut	4"	Engagement de l'ennemi au corps à corps. Pas de tir.
Opération rapide	4"	Récupérer un objet. Observation rapide. Pas de tir.
Opération longue	1"	Verrouiller une unité ennemie ou un point sur la table (l'effet perdure tant que l'observateur garde la cible en vue). Effectuer un jet de Tech. Embarquer/débarquer d'un véhicule. Pas de tir

**ACTIONS DE L'INFANTERIE**

**1 PA** permet d'activer une unité. En revanche, il faut **2 PA** pour activer une unité si :

- l'unité a perdu sa cohésion,
- au moins une figurine est Sonnée
- le chef d'unité est Hors de combat
- l'unité est activée via l'unité de commandement.

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 lors de chaque action.

### TERRAINS

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

Les éléments de terrain généralement regroupés en **zones** d'une taille approximative de 6''x4''. Ces zones sont composées de décors (bois, ruines, etc.) et définies selon leur densité, **clairsemée** ou **dense**. Lors du déplacement des figurines, les joueurs peuvent déplacer les décors posés sur une zone pour laisser la place aux figurines (ce qui compte c'est l'élément de terrain et non les décors qui le composent).

Les joueurs peuvent aussi utiliser des éléments de décors isolés (arbre, rocher, mur, etc.) qui sont considérés comme des **obstacles** qui sont définis selon l'abri qu'ils procurent : **partiel** (buisson épars, barrière, caisse, muret, figurine isolée d'infanterie, petit véhicule) ou **solide** (bâtiment, grand véhicule, arbre, taillis épais, mur, amas d'objets, rocher, unité d'infanterie). Les unités d'infanterie et les véhicules comptent donc comme des obstacles.

Un terrain sans élément de décor est considéré comme dégagé. Dans le cas contraire (zone ou obstacle) on parle de terrain difficile.

### DEPLACEMENT

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

Les unités équipées de harnais de saut peuvent passer par-dessus les éléments de terrain avec une action de Progression rapide. 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 de 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** ne bloque pas la ligne de vue. Un obstacle **solide** peut bloquer la ligne de vue s'il est plus large ou large que l'unité.

Les joueurs peuvent toujours décider qu'un obstacle ou une zone de terrain occulte totalement la ligne de vue. 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 les différentes figurines d'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.

$$\text{Valeur d'effet} = \text{ATT} - \text{DEF} + \text{Modificateurs}$$

HIGH FIRE - REGLE D'INITIATION

Version 0.6

VALEUR D'EFFET	MOD
<b>Tireur</b>	<b>ATT</b>
Tir appuyé	+1
Par combattant Blessé	-2
<b>Cible</b>	<b>- DEF</b>
Cible en progression prudente	-1
Cible en progression rapide	+1
Cible à découvert (aucun élément de décor à 1'')	+1
Cible bénéficie d'un couvert (zone clairsemée, obstacle partiel)	0
Cible bénéficie d'un couvert significatif (zone dense, obstacle solide)	-1
Cible bénéficie d'un couvert renforcé (cratère, bunker, bâtiment épais)	-2 à -3
<b>VALEUR D'EFFET DU COMBAT A DISTANCE</b>	

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.

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 de type **Opération longue**).

ASSAUTS

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 deviennent engagées en mêlée. Les deux unités ne peuvent plus recevoir de points d'action durant le tour. Les mêlées sont résolues lors de l'étape 4 de la séquence de jeu.

Les mêlées sont résolues une à une. Une unité ne peut participer qu'à une seule mêlée. Il est possible qu'une mêlée implique plus d'une unité pour chaque camp.

Pour résoudre une mêlée, on calcule le CR de chaque camp qui est égale le CR de chaque combattant plus les modificateurs d'assaut. La valeur d'effet de chaque camp est égale à la différence entre les CR de chaque camp.

Un camp après l'autre, on lance 1D10 pour chacun de combattants et on croise la valeur d'effet avec le D10 sur l'UNITABLE.

CR	MOD
Somme des CR des combattants de chaque camp	+Σ CR
Par combattant Sonné	-1
Par combattant Blessé	-2
Par unité ayant effectuée une action d'Assaut	+1
<b>MODIFICATEURS D'ASSAUT</b>	

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.

[D] Raté ! Pas d'effet significatif

[C] Sonné – Il faut 2 PA pour activer son unité. Un combattant Sonné à plusieurs reprises reste Sonné (pas d'effets cumulatifs)

[B] Blessé – Modificateur de -2 à tous les jets. Le combattant est automatiquement Sonné

Un combattant Blessé peut uniquement effectuer une action de **Progression prudente**. Les autres membres de son unité peuvent accomplir une action non autorisée au blessé mais dans ce cas l'unité est hors cohésion.

Un combattant Blessé à 2 reprises est considéré comme **Hors de combat**.

[A] Hors de combat - La figurine est mise hors de combat (elle est blessée trop grièvement pour continuer ou agonise sur le champ de bataille). Elle ne peut accomplir aucune action.

EQUIPEMENT

**Equipements spécifiques**

Ces équipements sont utilisés par certains spécialistes ou sont intégrés aux armures.

**Augmentateurs.** +2'' au déplacement lors d'une action de Progression tactique, Progression rapide, Assaut ou Opération longue. Coût 3.

**Contrôle à distance.** Les jets de Tech peuvent se faire à 10'' du système ciblé. Coût 3.

**Harnais de saut** Permet une action de Progression rapide en ignorant les éléments de terrain. Coût 6.

**Médikit.** Le médikit joue le rôle de Spécialiste (Médecin) pour la figurine en elle-même. Coût 9.

**Revêtement caméléon.** Les combattants en Progression prudente ou en Progression tactique ne comptent jamais comme étant « A découvert ». Coût 3.

**Viseur avancé.** Augmente de 1'' la distance à laquelle la ligne de vue est bloquée dans une zone de terrain. Coût 3.

**Armure et protection**

Les armures sont définies par leur niveau de protection (AR). Certaines sont dotées d'équipement.

**Tenue de combat renforcée.** AR 1. Coût 3.

**Armure partielle.** AR 2. Coût 6.

**Armure complète.** AR 3. Viseur avancé. Coût 12.

Version 0.6

**Scaphandre de reconnaissance.** AR 3. Viseur avancé. Augmentateurs. MédiKit. Revêtement caméléon. Harnais de saut. Cestus léger. Coût 40.

**Scaphandre de combat.** AR 4. Viseur avancé. MédiKit. Permet à une figurine de manipuler une arme de soutien lourde. Cestus lourd. Coût 40.

**Armement pour le combat à distance**

Les armes de combat à distance sont définies par leur Puissance, leur portée en pouces et leurs règles spéciales éventuelles.

Les unités d'infanterie sont dotées généralement d'une ou deux armes de soutien légères. Les armes de soutien lourdes sont généralement manipulées par des équipes indépendantes de 2 combattants.

**Armement pour le combat rapproché**

Les armes de mêlée sont définies par leur Puissance en mêlée.

**Griffes de combat.** Puissance 2. Coût 4.

**Cestus léger.** Puissance 4. Coût 8.

**Cestus lourd.** Puissance 8. Coût 16.

**Niveau technologique**

Pour simuler les effets d'une différence en niveau technologique éventuelle entre deux forces en présence, on affecte un niveau technologique à chaque force : 0 (primitif), 1 (moderne), 2 (avancé) et 3 (très avancé). La différence entre les deux niveaux technologiques est appliqué à chaque D10 lancé.

ARME	PUISS.	PORTEE	NOTES	COUT
Arme civile	0	10''	-	4
Arme de poing	1	6''	-	2
Arme légère	1	10''	-	8
Arme légère avancée	1	12''	-	10
Arme légère à énergie	1	10''	AR de la cible ne peut dépasser 1	14
Arme GAUSS de précision	1	18''	Relance du D10	18
Lance-aiguilles	1	10''	+1D10 à 4''	10
Incapaciteur	3	10''	[A] et [B] deviennent [C]	14
Arme de soutien légère	2	16''	-	16
Arme de soutien légère indirecte	1	16''	+1D10, TI	18
Lance-aiguilles de soutien léger	2	16''	+2D10 à 6''	20
Arme de soutien lourde	3	18''	+1D10	24
Arme de soutien lourde indirecte	2	18''	+2D10, TI	26

**ARMEMENT D'INFANTERIE POUR LE COMBAT A DISTANCE**

**REGLES SPECIALES**

**Chef de détachement.** Cet officier dirige le détachement. Son unité est considérée comme l'unité de commandement. Il ne peut en avoir qu'un seul par détachement. Coût 0

**Chef d'unité.** Ce sous-officier dirige une unité. Il ne peut en avoir qu'un seul par unité. Coût 0.

**Spécialiste.** Un spécialiste peut s'éloigner de son unité sans provoquer de pénalité de cohésion. Le spécialiste possède en une compétence spéciale indiquée entre parenthèse. Coût 0.

**Spécialiste (Médic).** A la fin de la phase de motivation, le Médic effectue un jet de Qualité et applique le résultat indiqué par la table de Médecine de Combat à une figurine se trouvant à 1'' ou moins de lui. Coût 6.

**TABLE DE MEDECINE DE COMBAT**

[D]	La figurine subit les effets. Une figurine Hors de combat est retirée de la table de jeu.
[C]	Un résultat Sonné est annulé.
[B]	Un résultat Blessé ou Sonné est annulé.
[A]	Un résultat Hors de combat devient Blessé, un résultat Blessé ou Sonné est annulé.

**Spécialiste (Commandement).** Ce spécialiste peut remplacer le chef de détachement ou un chef d'unité en se plaçant en cohésion d'une unité. Une fois qu'il a pris le commandement il reste avec l'unité. Coût 3.

**Spécialiste (Tech).** Le Tech est spécialisé en communication, en piratage et en systèmes de sécurité. Coût 3.

**TABLE DE TECH**

[D]	Échec critique : aucun jet ne peut être retenté par aucune figurine pour le reste de la partie.
[C]	Échec mais le jet peut être retenté lors d'un prochain tour
[B]	Réussite
[A]	Réussite critique. L'unité de la figurine peut accomplir une action de Progression prudente immédiatement.

Le jet de Tech permet de scénariser les missions. Une figurine qui n'est pas un Spécialiste (Tech) subira un modificateur de -2 au jet de Tech.

Une mission peut exploiter la table de Tech pour proposer des effets complémentaires. Par exemple un résultat [D] peut déclencher une alarme ou un résultat [A] peut permettre d'obtenir des informations complémentaires.

Le scénario peut octroyer un niveau de difficulté (par défaut -2 pour un contexte difficile) qui est déduit de la valeur d'effet comme pour tout jet. Les figurines peuvent aussi bénéficier d'un contexte facilitant (matériel, information) qui permet de bénéficier d'un modificateur de +2.

**Spécialiste (Observateur).** Avec une action d'Opération longue, l'observateur marque une unité ennemie jusqu'à la fin du tour et tant qu'il la maintient dans sa ligne de mire. Coût 3.

**Spécialiste (Sniper).** Lors d'un tir sur une unité marquée, le sniper peut modifier d'un cran l'effet du combat à distance (par exemple Sonné devient Blessé). Coût 6.

**Spécialiste (Liaison).** Cet agent de liaison peut recruter une unité d'une autre force de la même faction à l'exception des unités de commandement et des unités limitées à 1 ou 2 exemplaires. Coût 3.

**Spécialiste (Relai satellite).** Le combattant peut effectuer une observation (action d'Opération longue) sans avoir de ligne de mire mais il doit se trouver à 10'' ou moins de l'unité ou du point observé. Coût 6.

**Commandement réparti.** Le détachement ne possède pas d'unité de commandement, chaque membre jouant un rôle dans les décisions tactiques. Les jets de commandement se font toujours avec un QL égale à 1. Coût 0.

### CONSTRUIRE SON DETACHEMENT

Chaque joueur dispose d'un budget de 500 points pour constituer son détachement. Le budget ne doit pas être dépassé. Son détachement doit s'inscrire dans un cadre de jeu proposé par la règle (moderne, science-fiction) ou dans un univers créé par le joueur.

Dans le premier cas, le cadre de jeu proposera des règles pour chaque faction indiquant le nombre d'unités pouvant être sélectionnées (1 seule unité de commandement, 2 unités d'appui maximum, etc.) et la structure des unités (profils, nombre de figurines, armement et équipement).

Les règles de ce chapitre permettent de construire son propre détachement sans tenir compte d'un cadre de jeu formel.

#### Etape 1 : Profil

Les valeurs des caractéristiques vont de 0 à 3.

CARACTERISTIQUE	COÛT
QL	2 x Valeur
CD	3 x Valeur
CR	1 x Valeur

Pour guider les joueurs, on peut dire qu'un Civil a le profil QL 0 / CD 0 / CR 0, qu'un soldat peu aguerri est défini par QL 1 / CD 1 / CR 1 et qu'un vétéran a comme profil QL 2 / CD 2 / CR 1.

#### Etape 2 : Unité

Les combattants sont regroupés en unités. Par simplification tous les membres d'une même unité possèdent le même profil.

Comme guide de conception, on part du principe que les unités d'infanterie comprennent un nombre de combattants selon leur armure :

- Sans armure ou en tenue de combat : 4 ou 5 figurines
- Armure partielle ou complète : 4 figurines
- Scaphandre de reconnaissance ou de combat : 2 ou 3 figurines

Une équipe avec arme de soutien lourde est constituée de 2 figurines.

#### Etape 3 : Equipement

Les combattants sont dotés d'armes de combat à distance, éventuellement d'arme pour le combat rapproché, d'une armure, et d'équipement spécifiques.

Par simplification tous les membres d'une même unité possèdent la même armure.

#### Etape 4 : Règles spéciales

Certains combattants peuvent bénéficier de règles spéciales. En règle générale, un combattant bénéficie d'une seule règle spéciale.

### EXEMPLE DE DETACHEMENT : PROTECTORAT

Les forces d'intervention du Protectorat des Mondes Réunifiés sur Trantze IV sont composées d'équipes de fusiliers aguerris mais ayant subi une forte attrition après de long mois de combat. Pour renforcer les troupes en place, le PMR a déployé l'Alpha Strike Division (ASD), composée d'unités fraîches et nouvellement formées issues de systèmes éloignés. Les fusiliers, soldats éprouvés, doivent composer avec l'enthousiasme et l'inexpérience de l'ASD.

**Fusilier.** QL 2 / CD 2 / CR 1 / DEF 3 / Arme légère avancée / Armure partielle / Revêtement caméléon. Coût 30.

**Auxiliaire de l'ASD.** QL 1 / CD 1 / CR 1 / DEF 1 / Arme légère. Coût 14.

Un détachement standard du Protectorat est composé d'1 section de commandement, d'1 section tactique, d'1 section d'auxiliaires et de 2 équipes d'appui.

#### 1 x Section de commandement des fusiliers. Coût 135.

1 Fusilier. Chef de détachement. Coût 29.  
1 Fusilier. Spécialiste (Commandement). Coût 32.  
1 Fusilier. Spécialiste (Médic). Coût 38.  
1 Fusilier. Spécialiste (Tech). Coût 32.

#### 1 x Section tactique des fusiliers. Coût 134.

1 Fusilier Chef d'unité. Coût 29.  
1 Fusilier. Coût 29.  
1 Fusilier avec arme de soutien légère. Coût 35.  
1 Fusilier avec arme de soutien légère indirecte. Coût 37.

#### 1 x Section d'auxiliaires de l'ASD. Coût 78.

1 Auxiliaire. Chef d'unité. Coût 16.  
3 Auxiliaires. Coût 16 chacun.  
1 Auxiliaire avec arme de soutien légère. Coût 24.

#### 1 x Equipe d'appui des fusiliers. Coût 77.

1 Fusilier avec arme GAUSS de précision. Spécialiste (Sniper). Coût 43.  
1 Fusilier. Spécialiste (Observateur). Coût 32.

#### 1 x Equipe d'appui des fusiliers. Coût 74.

1 Fusilier. Coût 29.  
1 Fusilier avec arme de soutien lourde. Coût 45.

Coût total du détachement : 498.

*De nombreuses marques proposent des figurines adaptées pour représenter les fusiliers et l'ASD. Il faut garder en mémoire que les fusiliers sont mieux protégés que leurs jeunes frères d'armes.*

### EXEMPLE DE DETACHEMENT : CARTEL

Les forces du Cartel Corporatiste Droxx sur Trantze IV sont composées essentiellement de mercenaires, comme c'est le cas la plupart du temps pour les états-entreprises. En plus de ces unités de stipendiés, le Cartel peut mobiliser leur propre force de sécurité pour épauler les mercenaires ou accomplir des missions délicates où il faut des troupes dignes de confiance.

Les félidés du clan Shandraah représentent la principale compagnie de mercenaires employée par AgroCorp. La planète des Shandraah a été conquise par la corporation et avec leur sens de l'honneur si particulier, les félidés survivants sont rentrés au service de leur conquérant.

Les Shandraah portent des armures partielles à l'exception des unités élites de Crocs qui sont dotés d'armures complètes dotés de viseurs sophistiqués, d'augmentateurs de force utiles pour le combat rapproché et le mouvement et aussi de harnais de saut.

**Croc.** QL 2 / CD 1 / CR 5 / DEF 4 / Lance-aiguilles / Arme complète / Viseur avancé. Augmentateurs / Harnais de saut. Coût 32.

**Griffe.** QL 2 / CD 1 / CR 3 / DEF 3 / Lance-aiguilles / Armure partielle / Augmentateurs. Coût 26.

Un détachement standard du clan Shandraah est composé d'une unité d'élite, les Crocs et de trois unités de guerriers, les Griffes.

#### 1 x Unité de Crocs. Coût 168.

1x Croc. Chef de détachement. Coût 42.  
3 x Crocs. Coût 42 chacun.

#### 3 x Unité de Griffes. Coût 330.

1 Griffe. Chef d'unité. Coût 25.  
1 Griffe avec lance-aiguilles de soutien léger. Coût 35.  
2 Griffes. Coût 25 chacun

Coût total du détachement : 498.

*Les Felids de Khurasan Miniatures feront parfaitement l'affaire pour incarner les troupes du clan Shandraah. Les barons peuvent être utilisées pour représenter les Crocs. On peut aussi se tourner vers les Protolene Khanates de Critical Mass Games, les Car Leonis de RAFM ou les Murz de la gamme Laserburn.*

## MISSIONS

La règle d'initiation propose des archétypes de missions qui peuvent être utilisés pour tous les cadres de jeu.

**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 mires pour éviter le tir au spatiopeçon.

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 une région de 6'' de côté, puis les joueurs placent à tour de rôle 1 à 2 éléments de terrain dans chaque région de 6''. 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 Commandement 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), un joueur remporte **1 point de mission (PM)** pour chaque unité ennemie non opérationnelle. Le vainqueur est celui qui obtient le nombre de PM le plus élevé.

Pour certaines missions, des conditions de victoire particulières permettent de diminuer ou d'augmenter le nombre de points de mission 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 la tirer au sort.

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

## 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 dans zone tampon. Aucun camp n'avait prévu de rencontrer l'ennemi et les deux détachements 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 [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.

## 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.

Version 0.6

## 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 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.

## 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 faire uniquement une **Progression tactique**. 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



- 1/ Points d'activation : 2 + 1 par unité opérationnelle
- 2/ Initiative. 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.
  - 3.2/ Phase de réaction.
  - 3.3/ Deuxième phase d'action.

On répète les phases 3.1 à 3.3 en inversant les rôles : le joueur réactif devient le joueur actif et inversement.
- 4/ Assauts.
- 5/ Motivation.

### SEQUENCE DE JEU

D10	Valeur d'effet									
	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5
1	D	D	D	D	D	D	D	D	C	B
2	D	D	D	D	D	D	D	C	C	B
3	D	D	D	D	D	D	C	C	B	B
4	D	D	D	D	D	C	C	B	B	B
5	D	D	D	D	C	C	B	B	B	A
6	D	D	D	C	C	B	B	B	A	A
7	D	D	C	C	B	B	B	A	A	A
8	D	C	C	B	B	B	A	A	A	A
9	C	C	B	B	B	A	A	A	A	A
10	B	B	B	B	A	A	A	A	A	A

**UNITABLE**

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
Tir appuyé	1"	Tir avec +1 à la valeur d'effet
Assaut	4"	Engagement de l'ennemi au corps à corps. Pas de tir.
Opération rapide	4"	Récupérer un objet. Observation rapide. Pas de tir.
Opération longue	1"	Verrouiller une unité ennemie ou un point sur la table (l'effet perdure tant que l'observateur garde la cible en vue). Effectuer un jet de Tech. Embarquer/débarquer d'un véhicule. Pas de tir

**ACTIONS DE L'INFANTERIE**

VALEUR D'EFFET	MOD
<b>Tireur</b>	<b>AT</b>
Tir appuyé	+1
Par combattant Blessé	-2
<b>Cible</b>	<b>- DEF</b>
Cible en progression prudente	-1
Cible en progression rapide	+1
Cible à découvert (aucun élément de décor à 1")	+1
Cible bénéficie d'un couvert (zone clairsemée, obstacle partiel)	0
Cible bénéficie d'un couvert significatif (zone dense, obstacle solide)	-1
Cible bénéficie d'un couvert renforcé (cratère, bunker, bâtiment épais)	-2 à -3

### VALEUR D'EFFET DU COMBAT A DISTANCE

CR	MOD
Somme des CR des combattants de chaque camp	+Σ CR
Par combattant Sonné	-1
Par combattant Blessé	-2
Par unité ayant effectuée une action d'Assaut	+1

### MODIFICATEURS D'ASSAUT

**[D] Raté !** Pas d'effet significatif

**[C] Sonné** – Il faut 2 PA pour activer son unité. Un combattant Sonné à plusieurs reprises reste Sonné (pas d'effets cumulatifs)

**[B] Blessé** – Modificateur de -2 à tous les jets. Le combattant est automatiquement **Sonné**. Un combattant **Blessé** peut uniquement effectuer une action de **Progression prudente**. Les autres membres de son unité peuvent accomplir une action non autorisée au blessé mais dans ce cas l'unité est hors cohésion. Un combattant **Blessé** à 2 reprises est considéré comme **Hors de combat**.

**[A] Hors de combat** - La figurine est mise hors de combat (elle est blessée trop grièvement pour continuer ou agonise sur le champ de bataille). Elle ne peut accomplir aucune action.

### EFFETS DU COMBAT