

1-48 Tactic

WWW.1-48TACTIC.COM

RÈGLES DE DÉMARRAGE

Avril 2018

Pour jouer à ce jeu vous aurez besoin de : une table, des figurines, leurs cartes de références, Pions Actions & marqueurs : À Terre, Tir d'Opportunité, Tir de Suppression et Blessure, décors, quelques dés à six faces (D6), un mètre et un adversaire !

PRÉPAREZ LE CHAMP DE BATAILLE!

Chacun lance un dé: le joueur avec le plus haut score met en place le champ de bataille et son adversaire choisi de quel côté il déploie ses troupes. Le plus haut score se déploie sur le côté opposé. La valeur approximative totale de chaque force doit être décidée avec votre adversaire avant le début de la partie. Le joueur avec la Valeur en Points la plus élevée se déploie en premier; en cas d'égalité, lancez un dé: le score le plus bas déploie son premier personnage. Les joueurs alternent ensuite en déployant un personnage à la fois, à n'importe quel endroit, dans la mesure où le personnage reste dans les 5u du bord de table du joueur concerné. Placez ensuite vos cartes de références ainsi que 5 jetons Action en face de vous: que la bataille commence !

LE JEU: Au cœur de 1-48TACTIC se trouve le concept d'Actions; Durant son tour de jeu, chaque joueur se livre à un certain nombre d'opérations, avec un nombre de troupes variables, en fonction de son nombre de jetons Action disponibles. Chaque joueur reçoit un total de 5 Pions Actions (PA) à chaque tour. Ces jetons peuvent être dépensés ce même tour ou gardés en réserve pour plus tard, à condition qu'au moins 1 PA soit dépensé à chaque tour. Il n'y a pas de nombre maximum de PA pouvant être gardés en réserve, ni de nombre maximal de PA pouvant être dépensés durant un même tour. Cependant, sachez que si vous en épargnez trop, votre adversaire prendra rapidement le dessus!

AT Les Pions Actions sont utilisés pour simuler toutes les actions entreprises par vos personnages. Apprendre à les dépenser judicieusement est la clé du jeu!

Les PA peuvent être dépensés à votre guise durant votre tour ou durant celui de votre adversaire, en tenant compte des restrictions suivantes:

- 1) Un personnage ne peut effectuer que les actions listées sur sa carte de référence, à l'exception du combat rapproché (H2H) et de l'action « À Terre », toujours autorisées.
- 2) Durant un même tour un personnage ne peut pas effectuer plus d'actions que le nombre maximum d'actions autorisées indiqué sur sa carte de référence (sauf s'il est autorisé à le faire par un personnage ami doté de la compétence "Commandement").
- 3) Chaque fois qu'un personnage effectue une action, placez un Pion Action sur sa carte: il est dépensé.
- 4) Un PA dépensé ne peut pas être réutilisés. Lorsqu'un joueur a dépensé tous ses PA il ne peut plus effectuer d'action et son tour est terminé.

LES PERSONNAGES:

Chaque figurine de 1-48TACTIC représente un personnage et possède une carte de référence avec ses caractéristiques, ses capacités, son équipement et ses actions autorisées.



- a: nom du personnage, son rôle et sa Valeur en Points (entre parenthèses)
- b: la faction à laquelle il appartient.
- c-d-e-f: Actions autorisées (Mouvement, OF, Tir d'Assaut, SF)
- g: Compétence de Commandement
- h: Nombre maximal d'actions autorisées par tour.
- i: Type d'arme(s).
- j: Nombre maximum d'actions de Tir par tour.
- k: Nombre de dés d'attaque à longue portée.
- l: Nombre de dés d'attaque à courte portée.
- m: Silhouette de l'arme
- n: Nombre de dés d'attaque au corps-à-corps.

VICTOIRE! Choisissez l'un des deux types de scénario: Escarmouche ou Mission. En mode Escarmouche, le premier joueur qui élimine au moins la moitié de la valeur en points de la force ennemie, remporte la partie. En mode Mission, chaque joueur choisit au début du jeu un élément de décor au moins en partie dans sa zone de déploiement: il servira d'objectif pour sa faction. Si un joueur place une figurine au moins en contact avec un objectif adverse, il remporte la partie, quelles que soient les pertes subies. Cependant, même lors d'une Mission, si un joueur élimine au moins la moitié des personnages ennemis avant que tout objectif soit atteint, il remporte la partie!

ACTIONS

Les actions Tir, Tir d'Assaut, OF et SF sont des attaques de tir. Grenade et H2H sont des attaques. Un personnage ne peut attaquer qu'avec les armes qu'il possède. Il ne peut en utiliser qu'une par tour.

Tir: dépensez 1 PA et désignez le tireur et sa cible; si elle est à plus de 5u (cf. Mesures) elle peut choisir l'action "À Terre". Lancer autant de D6 que la valeur indiquée par la colonne "L" de l'arme si la cible est à longue distance (> 10u) ou par la colonne "S" si elle est à courte distance (≤ 10u). Si la cible est à découvert un résultat de 4, 5 ou 6 sur un des dés est une réussite. Si elle est à un couvert la cible n'est touchée que sur un 5 ou 6. Un Tir réussit, peu importe le nombre de réussites, ne cause qu'une seule Blessure, excepté pour un double 6 (headshot!) qui élimine directement la cible.

Grenade: dépensez 2 PA et placez un marqueur à 10 u ou moins du lanceur (même derrière ou à l'intérieur d'un couvert). Vous pouvez le placer au-delà de 10u mais le lancé est sujet à une dispersion. Lancez un D6: sur un 5 ou un 6, la grenade explose à l'emplacement du marqueur. Sur un 3 ou un 4, votre adversaire le déplace jusqu'à u dans la direction de son choix. Sur 1 ou un 2 il le déplace jusqu'à 2u. Une grenade provoque une unique attaque simultanée contre tous les personnages (amis ou ennemis, sauf s'ils sont à couvert) à l'intérieur d'un cercle de rayon «R» indiqué par la carte. Lancez autant de D6 qu'indiqué par la valeur «S». Tous les 4, 5 ou 6 comptent comme une réussite. Chaque réussite compte pour une Blessure. Elles sont attribuées une par une à chaque personnage à l'intérieur de la zone, par ordre croissant de valeur de H2H.

Viser: dépensez 1 PA pour, lors d'une attaque de tir, ajoutez à votre jet un nombre de D6 égal à la valeur de Viser indiquée sur la carte.



Corps à Corps (H2H): automatique, aucune dépense en PA. Quand un personnage termine son mouvement en contact avec un adversaire, lancez le nombre de D6 indiqué par sa valeur de H2H. Chaque résultat de 5 ou 6 est une réussite et chaque réussite engendre une Blessure. La cible réagit de la même manière, même s'il ne survit pas au premier échange de coups. Le combat continue jusqu'à l'élimination de l'un ou des deux protagonistes.

À Terre! dépensez 1 PA pour augmenter de 1 le score pour toucher le personnage. Un personnage à découvert peut utiliser cette action et elle s'ajoute au bonus de couvert. L'action prend fin si le personnage effectue une autre action et n'a pas d'effet si la cible est à moins de 5u du tireur. par un al Personaje desde menos de 5U.

Mouvement: dépensez 1 PA pour déplacer le personnage de la distance u indiquée sur sa carte. Dépensez 1 PA en plus pour grimper ou descendre. Le changement d'orientation est gratuit. Les personnages amis n'empêchent pas les mouvements. Aucun personnage ne peut dépenser plus de 3 PA en Mouvement par tour.

Tir d'Assaut: dépensez 1 PA et combinez Mouvement et Tir. La carte indique le Mouvement max. en u. Le Tir s'effectue au début ou à la fin du Mouvement, pas à mi-course. Un Tir d'Assaut compte dans la limite des 3 PA de Mouvements max. et ne peut pas être utilisé avec Viser.

Tir d'Opportunité (OF): dépensez 1 PA et placez un marqueur sur un point en ligne de vue. Il désigne une zone dont le rayon est égal à la valeur sur la carte. Lorsqu'un adversaire entre en ligne de vue dans la zone il est la cible d'un tir. Le tir est gratuit, se résout durant son tour et il ne peut pas utiliser l'action À Terre. Le marqueur est retiré après le tir ou lorsque le tireur effectue une autre action.

Tir de Suppression (SF): dépensez 1 PA et placez un marqueur sur un point en ligne de vue. Il désigne une zone dont le rayon est égal à la valeur sur la carte. Les amis ou ennemis en ligne de vue dans la zone ne peuvent plus effectuer d'attaque. Ils peuvent seulement jeter une Grenade à une distance de 5u avec dispersion, ou se mettre au Corps à Corps. Seul un personnage avec le symbole SF peut initier un Tir de Suppression. Pour être valide l'action requiert au moins deux tireurs ou un seul armé d'une mitrailleuse MG. Une fois initié un personnage se joint au tir en dépensant 1 PA et en posant un marqueur SF sur sa carte. Le marqueur reste sur la carte jusqu'à ce que le tireur soit blessé, tué ou effectue une autre action. Tant que le marqueur initial est sur le terrain, au début de chacun de vos tours, lancez un D6 pour chaque tireur ayant une ligne de vue. Chaque 6 provoque une Blessure sur l'ennemi en ligne de vue dans la zone avec la valeur H2H la plus basse. Ces tirs sont gratuits. Un personnage ne peut pas effectuer de tir de suppression s'il a déjà effectué une action d'attaque durant le tour.

BLESSURES ET ÉLIMINATION

Lorsqu'un personnage est blessé, sa carte est immédiatement retournée du côté blessé et on utilise ces nouvelles valeurs de caractéristiques. Un marqueur de blessure est également placé sur le socle de la figurine jusqu'à la fin du tour en cours. Le personnage ne peut plus effectuer d'action et compte comme étant À Terre jusqu'à ce que le marqueur de blessure soit retiré. Un personnage blessé qui reçoit une nouvelle blessure ainsi qu'un personnage indemne victime d'un double 6 lors d'un tir ou qui reçoit deux blessures lors d'une explosion, est éliminé.

COMPÉTENCES

Elles correspondent aux capacités passives des personnages ayant un effet permanent et ne nécessitant pas de dépense de PA pour être actionnées. **Commandement:** offre la possibilité à un personnage ami situé dans la zone de commandement (5u) de l'officier de dépasser le nombre maximal d'actions autorisées indiqué sur sa carte de référence. Le nombre maximum d'actions supplémentaires autorisées est la valeur indiquée en regard du symbole Commandement sur la carte de l'officier. Chaque action supplémentaire ainsi autorisée coûte toujours le même nombre de PA. **Camouflage:** lorsqu'il bénéficie d'un couvert le personnage bénéficie automatiquement de l'action À Terre (+1 pour toucher).



- a: marqueur "À Terre!"
- b: marqueur "Blessure"
- c: marqueur "Tir de Suppression" (SF)
- d: marqueur "Tir d'Opportunité" (OF)

LE CHAMP DE BATAILLE: 1-48TACTIC se joue sur une surface d'au moins 60x60 cm (2'x2').

MESURES ET LIGNE DE VUE

Les mesures sont exprimées en unités (u) où u représente au choix des joueurs, soit 1 pouce soit 2,5 cm. Les distances sont mesurées de bord à bord à partir du point le plus proche du socle ou du marqueur. Au début de la partie, désignez les éléments de décor étant des obstructions (murs, etc.) et ceux offrant une couverture. Un personnage ciblé par un tir situé derrière une obstruction de sorte qu'aucun point de son socle ne soit visible depuis le socle du tireur, est considéré comme n'étant pas en ligne de vue (LdV). Dans tous les autres cas, il existe une ligne de vue (LdV) sur la cible qui peut être à découvert ou à couvert. Lorsqu'une partie du socle de la cible est visible depuis un quelconque point du socle



du tireur sans que la LdV passe à travers une obstruction, alors la cible bénéficie d'un couvert. Si le socle de la cible est visible en totalité alors la cible est à découvert. De même, un personnage est à couvert si aucun point de son socle n'est visible depuis le socle du tireur sans que la LdV ne traverse un couvert. Mais s'il existe une LdV depuis un quelconque point du socle du tireur vers une partie de son socle, alors il est considéré comme étant à découvert. Les socles scéniques ronds de 60 mm sont considérés comme des couverts. Pour un personnage à l'intérieur d'un socle scénique, on mesure toujours depuis son bord de socle. Aucun élément de décor ou personnage n'offre de couvert lorsque le tireur se situe à 2u ou moins de sa cible.