

Rocketmen

Rocketmen - Axis of Evil est un jeu de combat spatial pour 2 joueurs ou plus qui se disputent les ressources d'une ceinture d'astéroïdes, et luttent pour le contrôle du système solaire. Le premier à capturer une base de départ adverse ou à détruire tous les vaisseaux actifs d'un adversaire gagne la partie.

TYPES DE VAISSEAUX :

- **Fighters** : petits vaisseaux organisés en escadrilles de 2 ou +, ils ont la capacité spéciale Evasive Manoeuvres (esquive): Une fois par tour, chaque vaisseau de l'escadrille qui est la cible d'une attaque réussie peut l'éviter sur un résultat de 7 ou + sur 2d6.

- **Rocketships** : Ils forment le gros de votre flotte et ont la capacité spéciale Extended Range (augmentation de portée): Quand un de ces vaisseaux attaque, il peut dépenser 1 AP pour augmenter la portée de son attaque de 1. Pour chaque augmentation le vaisseau gagne +1 à son WR. Par exemple si le vaisseau a une portée de M, vous pouvez dépenser 1 AP pour passer à 2M, 2 AP pour l'augmenter à 3M, etc...

- **Cruisers** : Ils sont les vaisseaux amiraux de votre flotte et ont la capacité spéciale Armored Hull (blindage): Quand un de ces vaisseaux est attaqué, l'attaquant gagne +1 à son WR pour cette attaque.

- **Station Spatiale** : Ces stations peuvent être choisies comme base de départ de départ à la place d'un astéroïde, elles sont alors considérées à la fois comme un vaisseau et comme une base de départ. Elles ont la capacité spéciale Base Defense : Chaque fois que l'une d'elle est la cible d'une attaque réussie, celle-ci échoue sur un résultat de 9 ou + sur 2d6.

EQUIPAGE (CREW)

L'utilisation de l'équipage est optionnel. Assigné à un vaisseau, un équipage lui octroie des capacités spéciales et joue un rôle lors des manœuvres d'abordage.

NOTIONS IMPORTANTES DU JEU

Atomic Engine Power Points (AP)

Chaque tour, chaque vaisseau de votre flotte active dispose du nombre d'AP indiqué sur sa fiche de vaisseau pour réaliser ses actions. Un vaisseau qui a dépensé au moins 1 AP ce tour doit finir ses actions avant qu'un autre vaisseau de votre flotte ne commence à dépenser ses AP. Vous n'êtes pas obligé de dépenser tous les AP d'un vaisseau à chaque tour. Les AP non dépensés ne se cumulent pas d'un tour sur l'autre. Les AP ne peuvent être transférés d'un vaisseau à l'autre.

Effets Automatiques

Un effet automatique se résout immédiatement, selon la règle ou la capacité spéciale concernée, et ne nécessite pas d'AP.

Coalitions

Il y a 2 coalitions : L'alliance des planètes libres et l'Axe du mal. Certains effets de jeu dépendent de la coalition à laquelle un vaisseau ou un équipage appartient. Les factions affiliées à chaque coalition peuvent changer d'une saison à l'autre. Les alliances de la saison Rocketmen : Axis Of Evil sont - Alliance des Planètes Libres : Mercure, Rebelles, Vénus - L'Axe du Mal : Légion de Terra, Mars

Contrôleur

Le contrôleur d'un vaisseau est celui qui détient la flotte dont fait partie ce vaisseau.

Amis et Ennemis (Friendly & Opposing)

Les vaisseaux et équipages amis sont ceux de votre flotte active. Les vaisseaux et équipages ennemis sont ceux de la flotte active de votre adversaire.

Mesure des Distances

Les distances de mouvement et de tir se mesurent avec la règle imprimée sur la fiche de vaisseau. Elle comporte 3 graduations : S=Court, M=Moyen, L=Long. Les mouvements se mesurent depuis l'avant du socle du vaisseau. Lors des attaques, la mesure se prend de n'importe quelle partie du socle du vaisseau attaquant au socle de la cible. Vous pouvez mesurer à n'importe quel moment.

Objets

Un objet est n'importe quel élément du jeu présent sur la table à l'exception des dés. Quand n'importe quelle partie de 2 objets ou plus se touchent, ils sont en contact. Les Stations Spatiales et les Astéroïdes sont de gros objets. Les autres sont tous considérés comme de petits objets.

Destruction des objets : quand un effet de jeu détruit un objet, retirez-le du jeu. Sauf règle ou capacité spéciale, cet objet ne peut plus être réutilisé dans la partie.

Ressources

Elles ont de 3 types, Titanium, Newtonium, Carbon 7. Une ressource qui n'est pas sur un astéroïde ou un vaisseau est un microïde. Les ressources servent à faire entrer vos navires de réserve dans votre flotte active.

Résultat de 2 ou 12 aux dés

Sur un jet d'attaque, un 12 naturel réussit automatiquement, et un 2 naturel échoue automatiquement. Les dégâts résultant d'un 12 naturel ne peuvent être annulés d'aucune manière. La règle du 2 et du 12 a priorité sur toute règle ou capacité spéciale.

Capacité Spéciale (special abilities)

Voir fiche de vaisseau et d'équipage. Elle a priorité sur les règles de base de départ, sauf celles du 2 & 12.

Tour de jeu

Une fois par tour signifie pendant votre tour de jeu uniquement, sauf mention contraire

CONSTRUCTION DE LA FLOTTE

Chaque vaisseau ou équipage a un coût en points. Les joueurs créent leur flotte active en 30 pts ou moins. Ils ne peuvent utiliser des vaisseaux de coalitions différentes.

Flotte de réserve : Chaque joueur peut aussi créer une flotte de réserve de 30 pts ou moins. Ces vaisseaux restent hors jeu jusqu'à ce que les ressources collectées permettent de les intégrer à la flotte active. Ils n'ont pas à être intégrés en une seule fois.

Placer les Pods sur les vaisseaux.

Il y a 2 types de pods à placer sur les emplacements prévus : **Lasers** (rouge) : Ils permettent d'attaquer. Sans Lasers, un vaisseau n'attaque pas.

Boucliers (Bleu) : Ils aident les vaisseaux à éviter les dommages des attaques. Un vaisseau attaquant reçoit un bonus de +1 à son WR par bouclier présent sur sa cible.

Enrôler l'équipage.

Un vaisseau peut recevoir autant de membres d'équipage qu'il peut en accueillir sur son socle. L'équipage doit être de la même faction que le vaisseau. Les vaisseaux non affiliés peuvent recevoir n'importe quel équipage. Un équipage assigné à un vaisseau lui octroie ses capacités spéciales.

Rank : Chaque membre d'équipage à un rang correspondant à ses capacités. Les membres d'équipage partageant un ou plusieurs rangs ne peuvent être placés dans le même vaisseau.

Légion Etrangère Vénusienne : les équipages de cette faction peuvent être assignés à n'importe quel vaisseau de la même coalition que Vénus.

Équipage non affecté : Placé sur votre base de départ il participe à sa défense mais ne peut utiliser de capacité spéciale.

Transfert d'équipage : l'équipage peut être transféré librement entre vos vaisseaux, ou entre votre base de départ et vos vaisseaux, dans la limite des places disponibles, et à condition d'être amarré (dock).

MISE EN PLACE

Déterminez une aire de jeu d'environ 1 mètre de côté

Ressources

Chaque joueur prend 3 ressources de chaque type, plus une de départ de son choix. Faites en une pile commune face cachée, sans les ressources de départ.

Déterminer le 1er joueur

jetez 2 d6, le + gros score sera le 1er joueur.

Placer l'astéroïde central

Le premier joueur place un astéroïde au centre de l'aire de jeu.

Répartition des ressources

Le 1er joueur choisi au hasard 6 ressources de la pile et les laisse tomber d'environ 30cm au dessus de l'astéroïde central. Toutes les ressources sortant de l'aire de jeu sont détruites. Toutes les ressources en contact avec l'astéroïde central sont placées face cachées sur celui-ci. Le second joueur remet les autres ressources face cachées, là où elles sont tombées. Ensuite le second joueur choisit à son tour 6 ressources de la pile et répète l'opération.

Les 6 ressources restantes sont placées face cachée sur l'astéroïde central.

Microïdes

Au début du jeu, toute ressource qui n'est ni sur l'astéroïde central, ni sur une base de départ est appelée microïde.

Placer votre base de départ

Chaque joueur place devant lui un astéroïde à 1 L de distance du bord de l'aire de jeu. Puis il place sa ressource de départ sur sa base, face cachée.

Placer votre flotte active

Placer les vaisseaux de votre flotte active en contact avec votre base de départ. Les vaisseaux ne doivent pas se toucher.

Station spatiale comme base de départ

Les stations spatiales peuvent faire partie de votre flotte active ou de votre réserve. Si une station spatiale fait partie de votre flotte active, placez-la comme base de départ à la place de l'astéroïde.

Si une station spatiale arrive en jeu depuis votre réserve, elle vient remplacer votre base de départ. Tout vaisseau amarré à votre base de départ est alors automatiquement amarré à votre station. Tout équipage ou ressource est automatiquement transféré. Vous pouvez assigner de l'équipage à cette station, dans la limite des places disponibles. Les autres membres d'équipage restent non assignés.

JEU

Le jeu se joue à tour de rôle. Chaque tour, chacun de vos vaisseaux peut faire les actions suivantes : Manœuvrer, Attaquer, Récupérer du minerai. Le nombre d'actions maximum d'un vaisseau est déterminé par son AP. Lorsque le 1er joueur a fini toutes ses actions, c'est au tour du joueur suivant, etc...

MANŒUVRER

Il y a 4 mouvements de base pour un vaisseau : Bouger, tourner, éviter, s'amarrer. Ces manœuvres peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre.

- **Bouger** : pour chaque AP dépensé, le vaisseau peut bouger d'une distance égale à son mouvement (fusée jaune dans flèche noire sur la fiche de vaisseau). Le vaisseau bouge en ligne droite dans la direction de la flèche rouge imprimée sur son socle. Le mouvement se mesure à partir de la proue du socle.

- **Tourner** : Dépensez 1 AP pour orienter la proue du vaisseau dans une autre direction. Cette action coûte 0 AP avec un vaisseau amarré.

- **Éviter** : Si le mouvement d'un vaisseau l'amène en contact avec un objet, le vaisseau doit dépenser 1 AP pour continuer sa course à travers l'objet. Tant qu'il est en contact avec l'objet, il doit continuer à dépenser 1 AP, en plus de l'AP dépensé pour chaque mouvement. Si le vaisseau n'évite pas un objet (ou ne s'amarré pas à celui-ci), son mouvement s'arrête contre et il y a collision.

- **S'amarrer** : Quand un vaisseau entre en contact avec un objet, il peut dépenser 1 AP pour s'amarrer (ou l'éviter). Sinon, il y a collision. Vous ne pouvez vous amarrer à un vaisseau adverse si celui-ci a au moins un pod Bouclier. Les Vaisseaux amarrés ne peuvent pas s'attaquer : Voir Récupérer du minerai et Abordage.

ATTAQUER

Vous ne pouvez pas attaquer un vaisseau que vous contrôlez. Vous devez dépenser 1 AP pour chaque pod d'arme que vous utilisez. Chaque pod d'arme ne peut attaquer qu'une seule fois par tour. Lorsqu'un vaisseau attaque, son tour s'arrête à la fin de l'attaque.

- Portée des armes

Un vaisseau peut attaquer dans n'importe quelle direction à une distance au plus égale à sa portée (symbole rouge dans flèche noire sur la fiche de vaisseau). La portée se mesure en ligne droite, de socle à socle. Attaque impossible : Une attaque ne peut aboutir lorsqu'un gros objet se trouve sur la trajectoire de votre tir.

- Dommage des armes (WR) et dés d'attaque

Pour attaquer, jetez 2 d6. Ce résultat doit être supérieur ou égal au WR du vaisseau attaquant pour réussir. Jetez les dés pour chaque pod d'arme attaquant, en tenant compte des capacités spéciales et modificateurs impliqués dans l'action (bouclier, augmentation de portée, équipage etc...). Calculez les dommages entre chaque attaque.

Par exemple un rocketship avec un WR de 7 attaque un vaisseau avec 2 boucliers. L'attaquant est trop loin et doit dépenser 1 AP pour avoir une augmentation de portée (voir capacité spéciale). L'attaquant a les modificateurs suivant à son WR : +1 pour chaque bouclier et +1 pour son augmentation de portée, soit $7+1+1+1=10$. Le résultat des dés devra être au moins égal à 10 pour réussir.

- Endommager les vaisseaux

Chaque attaque réussie cause 1 dommage qui détruit un pod de la cible, choisi par son contrôleur, qui devra donc l'enlever du vaisseau. Si un vaisseau n'a plus de pod, il est détruit à la prochaine attaque réussie. Il en va de même pour l'équipage et/ou les ressources à son bord.

- Faire des doubles sur les dés d'attaque

Une attaque réussie, avec des dés doubles sur une cible sans bouclier vous permet de détruire aussi un membre d'équipage, choisi par le contrôleur de la cible.

RECUPERER DU MINERAI

Vous gagnez des ressources en extrayant le minerai sur l'astéroïde central ou en chargeant des microïdes et en les

ramenant à votre base de départ. Chaque ressource prend 1 place de soute (cargos)

- Extraire du minerai sur l'astéroïde central

Si l'un de vos vaisseaux est amarré à l'astéroïde central au début de votre tour, il peut automatiquement extraire le minerai, mais ne fera rien d'autre ce tour-ci.

Dés d'extraction : lancer 1 d6 pour chaque place de soute disponible. Jetez ces dés séparément.

Sur un résultat de 1 à 3 : Choisissez au hasard le nombre de ressources équivalent à cette valeur, regardez-les puis chargez les face cachée sur votre fiche de vaisseau, dans la limite des places disponibles.

Sur un résultat de 4 à 6 : vous ne chargez rien pour ce dé. De plus, sur un résultat de 6 vous détruisez aléatoirement une ressource de l'astéroïde.

- Charger les microïdes

Si votre vaisseau est amarré à un microïde, et que vous avez de la place en soute, vous pouvez dépenser 1 AP pour le charger. Un vaisseau n'est plus amarré au microïde lorsqu'il a été chargé. Si d'autres microïdes sont en contact avec celui que vous avez chargé, vous pouvez les charger aussi dans la limite des places disponibles.

- Décharger des ressources sur votre base de départ

Amarrez votre vaisseau à votre base de départ et dépensez 1 AP pour décharger toutes les ressources.

METTRE EN JEU DES VAISSEAUX DE VOTRE RESERVE

Si vous avez suffisamment de ressources sur votre base de départ vous pouvez amener des vaisseaux de votre réserve en jeu : Le nombre et le type de ressources nécessaires est imprimé sur la fiche de vaisseau. Ces ressources sont détruites et le vaisseau arrive amarré à la base de départ. Avant son entrée en jeu, vous pouvez lui assigner des membres d'équipage, ainsi que les pods. Un vaisseau ne peut pas dépenser d'AP le tour où il arrive.

MANŒUVRES AVANCEES

COLLISIONS

Si un vaisseau entre en contact avec un objet et qu'il ne l'évite pas ou ne s'amarré pas, il y a collision, ce qui met fin au mouvement du vaisseau. Si un vaisseau devait entrer en collision avec plusieurs objets simultanément, vous choisissez avec lequel la collision se produit.

Collision et bouclier : Un vaisseau avec au moins 1 bouclier n'est pas endommagé par une collision avec un petit objet.

Collision avec un microïde : sans bouclier, le vaisseau prend 1 pt de dommage.

Collision de vaisseaux : le vaisseau à l'origine de la collision est l'attaquant, l'autre la cible. Une collision peut endommager les 2 vaisseaux :

Si la cible n'a pas au moins 1 bouclier, l'attaquant jette 2 d6, sur 7 ou + il peut soit faire 1 pt de dommage à la cible, soit sacrifier 1 pod pour faire 2 pts de dommage.

Si l'attaquant n'a pas au moins 1 bouclier, la cible jette 2 d6, sur 7 ou + elle fait 1 pt de dommage à l'attaquant.

Si aucun des vaisseaux n'est détruit dans la collision, et que la cible n'a pas de bouclier, elle devient amarrée.

Collision avec de gros objets : quand un attaquant entre en collision avec un gros objet, y compris les stations spatiales, il prend 2 pts de dommage. S'il n'est pas détruit, il devient amarré.

ABORDAGE

Un vaisseau amarré avec un autre vaisseau ou une base de départ peut dépenser 1 AP pour aborder. Il devient l'attaquant, l'autre la cible. Un vaisseau qui aborde ne peut rien faire d'autre jusqu'à la fin de la manœuvre. Il peut être attaqué par d'autres vaisseaux non impliqués dans une manœuvre

d'abordage. Un vaisseau qui sort vainqueur d'une manœuvre d'abordage peut dépenser ses AP ce tour-ci normalement.

Vagues d'abordage : les manœuvres d'abordages peuvent être constituées de plusieurs vagues et s'étaler sur plusieurs tours, un tour par vague.

Abordage de vaisseaux :

Une vague d'abordage entre vaisseaux (stations spatiales comprises) se déroule comme suit :

1- l'attaquant et le défenseur déterminent le nombre de dés d'abordage de leurs vaisseaux.

a : 1 pour le vaisseau.

b : 1 pour chaque pod du vaisseau.

c : 1 pour chaque membre d'équipage (assignés et non assignés)

d : + éventuelles capacités spéciales des membres d'équipage et/ou du vaisseau.

2- les 2 joueurs jettent leurs dés d'abordage simultanément.

3- Ils comparent leur meilleur dé. Celui qui a le plus bas détruit un de ses pods ou membre d'équipage. S'il ne lui reste alors plus de pods ou de membre d'équipage, l'abordage se termine et le vaisseau est capturé. Si les 2 dés sont égaux, il ne se passe rien.

4- Si les 2 joueurs avaient + d'1 dé, répétez l'étape 3 jusqu'à ce que l'un des joueurs n'ait plus de dé à comparer ou qu'un vaisseau soit capturé.

5- S'il reste aux vaisseaux au moins un pod ou membre d'équipage à la fin de l'étape 4, l'attaquant doit dépenser 1 AP à chaque tour pour répéter les étapes 1-4, jusqu'à ce qu'un vaisseau soit capturé.

Aborder une base de départ sur un astéroïde

Les vagues d'abordage suivent les étapes précédentes, avec les exceptions ci-dessous :

- le nombre de dés d'abordage de la base est de 4 + 1 par membre d'équipage non assigné.

- lors de la comparaison des dés (étape 3) si la base perd, son contrôleur enlève un membre d'équipage ou un dé d'abordage.

- si plus d'une vague d'abordage est nécessaire, recalculez à chaque tour le nombre de dés d'abordage.

- La base de départ est capturée lorsqu'elle n'a plus de membres d'équipage et de dés d'abordage.

Capture

Les membres d'équipage d'un vaisseau capturé sont détruits. L'attaquant peut immédiatement charger les ressources du vaisseau capturé, dans la limite de la place disponible. Si vous ne désirez pas récupérer le vaisseau capturé, détruisez-le.

Récupération

Un vaisseau capturé non détruit devient récupéré. Retirez-le du jeu et placez sa fiche de vaisseau sous celle du vaisseau qui l'a capturé. Ce dernier ne peut plus charger de ressources jusqu'à ce qu'il décharge le vaisseau récupéré sur sa base de départ. Il doit s'amarrer, le déchargement est automatique : placez la fiche de vaisseau du vaisseau capturé à côté de votre base de départ. Un vaisseau capturé compte pour une des ressources indiquées sur sa fiche de vaisseau lors de la construction de votre flotte de réserve. Une fois utilisé, il est détruit.

Traduction/adaptation : Les Contrées du jeu, 6 rue beyle stendhal, 38000 grenoble. 0476544893.

lescontreesdujeu@wanadoo.fr