

SPACE CADETS : AWAY MISSIONS

1. INTRODUCTION	2
[1]	2
3. DE, SUCCES ET OVERKILL	2
[3]	2
4. ANALYSE D'UN ROCKETEER	3
[4]	3
5. ANALYSE D'UN ALIEN	3
[5]	3
6. ELEMENTS D'UN SCENARIO	4
[6]	4
[7]	5
7. TOUR DE JEU	6
8. TOUR DES ROCKETEERS	6
[8]	6
[9]	7
[10]	8
9. TOUR DES ALIENS	9
[11]	9
[12]	10
10. LIGNE DE VUE ET PORTEE	12
[13]	12
11. OBJETS	12
[14]	12
[15]	13
12. REGLES OPTIONNELLES	14
[16]	14
14. LISTE REFERENTIELLE	16
[26]	16
[27 - 29]	16
[29]	19
[30]	20
[31-32]	21
[32]	21
[33]	22
[34]	23

1. INTRODUCTION

[1]

Space cadets: away missions est un jeu coopératif pour 1 à 6 joueurs, inspiré de l'âge d'or de la science fiction. Les joueurs y incarnent des *Rocketeers*, aventuriers humains de la *Rocket Patrol*, explorant des ovnis, récupérant des technologies aliens et combattant des forces extraterrestres hostiles. Les *Aliens* ennemis sont contrôlés par le jeu lui-même.

Mouvement, combat et découverte sont les bases de la mécanique du jeu, et sont utilisés pour chaque scénario. Chaque scénario a un objectif spécifique que les *Rocketeers* doivent accomplir pour gagner. Certains scénarios viennent avec des règles supplémentaires et spéciales.

Une partie de **Space cadets: away missions** se joue en une série de tours, en commençant par les *Rocketeers*. Chaque joueur active à son tour son (ou ses) personnage(s), réalisant alors généralement trois actions (parmi lesquelles se déplacer et attaquer). Des jets de dés sont nécessaires pour déterminer le succès éventuel des actions entreprises.

Les *Aliens* réalisent leur tour, une fois tous les *Rocketeers* activés, et sont alors activés en suivant le protocole de déplacement et d'attaque spécifique de chaque type de figurine. Le jeu continue jusqu'à ce que les *Rocketeers* aient réalisé l'objectif de leur mission (tous les joueurs gagnent la partie) ou qu'un *Rocketeer* soit décédé (tous les joueurs perdent la partie).

3. DÉ, SUCCÈS ET OVERKILL

[3]

Space cadets: away missions utilise des dés à 10 faces (d10) pour déterminer succès et échecs des actions entreprises. Un dé compte pour un succès quand il fait 1, 2 ou 3 (0 est considéré comme un 10), tout autre résultat étant sans effet.

Les effets de jeu qui modifient un jet de dé, modifient toujours le nombre de dés à lancer et non le résultat ou le seuil de réussite. Ainsi, par exemple, un bonus de "+2" signifie : "*jetez 2 dés de plus que normalement*" et non "*ajoutez 2 au résultat des dés*".

Plusieurs dés sont souvent jetés lors d'une action, mais un seul succès suffit toujours pour réussir l'action. Les succès supplémentaires sont nommés des "*Overkill*". Par exemple, si un jet d'attaque a pour résultat 3 succès, cela ne correspond pas à trois "réussites" mais à une réussite et 2 *Overkills*.

Chaque *Overkill* obtenu peut être dépensé parmi les options *Overkill* (*Overkill option*) disponibles, pour obtenir des effets immédiats supplémentaires. Chaque *Rocketeer*, *Arme* et *Alien* possède une option *Overkill* disponible, il est possible de les convoquer selon les règles suivantes, dans n'importe quelle combinaison :

- Option *Overkill* personnelle du *Rocketeer* qui agit
- Option *Overkill* de l'arme utilisée durant cette attaque (si l'action est une action de combat)
- Option *Overkill* de l'*Alien* ciblé durant cette attaque (si l'action est une action de combat)

Une même option *Overkill* peut être convoquée plusieurs fois sans restriction, sauf quand il est question de subjuguier un *Alien* (*Subduing Aliens* - voir [10]).

Chaque *Alien* a un effet *Overkill* (*Overkill effect*). Quand un joueur jette les dés pour un *Alien*, il ne peut utiliser pour ses *Overkills* que les effets *Overkill*. Un *Rocketeer* ne peut jamais dépenser ses *Overkills* en convoquant l'effet *Overkill* de l'*Alien*.

4. ANALYSE D'UN ROCKETEER

[4]

Chaque joueur contrôle un *Rocketeer* singulier représenté par sa figurine et sa feuille de personnage où se trouvent les éléments suivants:

Order Assigned/Scan completed : Un jeton *Order/Scan* numéroté est placé dans la case *Order Assigned*, une fois déterminé le moment où le personnage va agir dans ce tour. Une fois la Phase de scan (*Scanning phase*) réalisée, glissez le jeton dans la case *Scan complete* pour garder une trace du scan déjà effectuée.

Hit Points (HP) : Ces jetons représentent l'endurance et la force vitale du personnage. Quand un *Rocketeer* perd ou gagne des HP, ajustez le nombre de cubes rouges dans la case HP de la feuille de personnage. Un personnage ne peut pas avoir plus d'HP que son total de départ.

✦ Si un *Rocketeer* perd tous ses HP (arrivant à 0), il meurt et tous les joueurs ont immédiatement perdu la partie.

Les marqueurs Action Point (AP) : Les trois jetons sur la feuille du personnage déterminent quels types d'action le *Rocketeer* pourra réaliser durant son tour. Chaque action coûte 1 AP. Chaque *Rocketeer* possède 2 actions standards, qui peuvent être dépensées sur n'importe quelle action, plus un AP dont l'usage est restreint à un type d'action: un jeton *Combat AP* ne peut être utilisée que pour réaliser une attaque (Action de combat), et un jeton *Non-Combat AP* peut être dépensée sur n'importe quelle action hormis une attaque (Action de combat). Les AP peuvent être dépensés dans n'importe quel ordre.

Quand un *Rocketeer* dépense un point d'action, déplacez le jeton AP sur la fiche personnage, de la case *Available* à la case *Spent* correspondante. Ce jeton demeurera là jusqu'à la Phase de nettoyage (*Cleanup phase*), moment où il retournera dans la case *Available*.

IQ : Cette valeur représente l'esprit et l'intelligence du *Rocketeer*. Durant la partie, un personnage peut réaliser des actions *IQ* pour soigner les autres *Rocketeers*, analyser les objets aliens et réaliser encore d'autres actions. Cette valeur détermine le nombre de dés à jeter quand une *Action IQ* est réalisée par le personnage. Des bonus et malus cumulatifs peuvent apparaître du fait de cartes ou encore d'effets de jeu.

La Mind Control Box : Le contrôle mental est l'un des risques majeur de tout combat contre des aliens. Si une attaque *Alien* se solde par un effet *Mind Control*, le personnage cible glisse un de ces jetons AP sur sa fiche personnage d'une case *Spent* à la case *Mind Control Box*. Ce jeton restera là jusqu'à la prochaine Phase de nettoyage, où il sera retourné à la case *Spent*.

Oxygen : Chaque *Rocketeer* commence la partie, en fonction du nombre de personnage, avec de 2 à 6 cubes d'oxygène (O²) dans sa bouteille personnelle, matérialisée par la case O² de sa fiche. Cet oxygène n'est pas le système de survie normal, mais une réserve spéciale pour les cas d'urgence. Quand un *Rocketeer* perd ou gagne de l'oxygène, ajustez le nombre de cubes bleus dans la case O² de la feuille de personnage.

Un personnage peut avoir une quantité illimitée d' O², et peut l'échanger librement avec tout autre *Rocketeer* sur la même case.

Une fois par tour, un *Rocketeer* peut défausser un cube d' O² pour faire une action supplémentaire. De plus, une fois par tour, un *Rocketeer* peut être forcé à défausser un O² du fait de la panique (*Panic*), voir pour cela la liste des effets de combat ([33]).

✦ Si un *Rocketeer* perd tous son O² (arrivant à 0), il meurt et tous les joueurs ont immédiatement perdu la partie.

Overkill Option : Chaque *Rocketeer* à un pouvoir spécial que lui seul peut utiliser. Si un *Rocketeer* réussit un *Overkill* sur n'importe quel lancé de dé, il peut toujours le dépenser sur cette option spécifique (selon un ratio de 1 pour 1). De plus, une fois par tour, un *Rocketeer* peut dépenser une action de n'importe quel type pour activer son option *Overkill* directement sans lancer les dés, c'est l'Action talent.

5. ANALYSE D'UN ALIEN

[5]

Il y a 7 types d'*Alien*. Chaque type d'*Alien* à une carte de référence où l'on peut lire les éléments suivants:

Sentience Order Number: Durant le tour des *Aliens*, tous les *Aliens* agissent par ordre de *Sentience* (*Brains-in-a-jar* -> *Leaders* -> *Saucerman* -> *Sentinels* -> *Thralls* -> *Space Leeches* -> *Bugs*).

Move: Représente le nombre maximal de tuiles que l'*Alien* peut parcourir en 1 tour.

Attack Dice: La majorité des *Aliens* attaquent les *Rocketeers*, au moyen d'un lancé de dés. Le premier succès est un dommage fait à la cible (perte d'1 HP), le reste des succès deviennent des *Overkills* qui déclenchent automatiquement l'effet *Overkill* de l'*Alien*.

Attack Range: C'est la portée maximale à laquelle l'*Alien* peut attaquer. Une distance de 1 représente toute tuile adjacente à celle sur laquelle se trouve l'*Alien* (0 représentant une attaque limitée à la case sur laquelle se trouve l'*Alien*).

Overkill effect: Certains *Aliens* ont un effet *Overkill*. Si un *Alien* réalise un ou des *Overkills* lors d'une attaque contre un *Rocketeer*, il dépense automatiquement tous ces derniers sur son effet *Overkill* (à un ratio de 1 pour 1). Un *Rocketeer* ne peut jamais convoquer cet effet *Overkill*.

Overkill option: Tous les *Aliens* ont une option *Overkill*, qu'un *Rocketeer* peut convoquer quand il attaque ce dernier. Il est possible de dépenser tout ou partie de ses *Overkills* pour obtenir l'effet décrit. Un *Alien* ne peut jamais utiliser son option *Overkill*, mais seulement son effet *Overkill*.

HP (Hit point) : Si les HP d'un *Alien* sont réduits à 0, il meurt et sa figurine est retirée du plateau. La majorité des *Aliens* n'ont qu'un HP. Si un *Alien*, qui a plus de 1 HP, prend un dommage, matérialisez la blessure en plaçant un cube rouge à côté de la figurine.

Combat effects: Ceci résume l'ensemble des effets de combat que la figurine peut donner ou recevoir, souvent en fonction des effets et options des *Overkills* (voir [33]).

Note concernant les Thralls: Historiquement, la guerre contre les *Aliens* débutât lorsque les humains découvrirent que des habitants du système solaire étaient kidnappés et transformés tragiquement en *Thralls*: des esclaves humains, harnachés par un "câble mental" (*mind wire*) qui permet le contrôle de toutes leurs actions. Si les *Thralls* sont considérés comme des figurines *Aliens* dans le jeu, chaque *Rocketeer* sait que ces être désespérément esclaves, seront un jour sauvés et redeviendront des hommes libres. A cette fin, le serment de la *Rocket Patrol* déclare que **les *Rocketeers* n'attaqueront jamais un *Thrall*.**

6. ELEMENTS D'UN SCENARIO

Le plateau de jeu (Game Map)

[6]

Chaque scénario de **Space cadets: away missions** se situe dans un vaisseau spatial humain ou alien. Le plateau de jeu du scénario est construit en assemblant des tuiles hexagonales en respectant les schémas et instructions du livret de scénarii. Les jetons et marqueurs représentent différents *Aliens*, objectifs, évènements et objets qui seront placés sur certaines tuiles, en fonction du scénario.

Les tuiles (Game Tiles)

Il y a deux types de tuiles : les tuiles standard et celle de scénario. Les tuiles de scénario sont spécifiquement utilisées dans certains scénarii, et portent le nom d'une partie du vaisseau (par exemple: *Airlock*), ou d'un boss *Alien* qui y demeure (par exemple : *the Hive Queen*). La plupart des tuiles scénario ont des effets spéciaux décrits dans le livret de scénarii.

Durant la mise en place d'un scénario, les tuiles standard sont mélangées et placées face caché pour construire le plateau de jeu (carte du vaisseau). Les tuiles scénario sont, soit placées en un lieu déterminé et fixe du plateau de jeu, soit cachée en mélangeant des jetons scénario et des jetons leurre (*Decoy*) comme indiqué dans la mise en place du scénario. Durant la partie, une tuile de jeu est retournée face visible au début de chaque tour de chaque *Rocketeer*, durant la Phase de scan (voir [8]).

Une tuile peut contenir un nombre illimité de *Rocketeer*, *Aliens*, objets, jetons....

La tuile de départ (Rocketeer Starting Tile)

Au début de chaque scénario, placez la *Rocketeer starting tile* face visible. Tous les figurines *Rocketeer* commencent la partie sur cette tuile. La règle spéciale du scénario spécifiera quelle tuile utiliser pour ce faire, et

où la placer. Certains scénarii déterminent la tuile *Shuttlecraft* comme tuile de départ, les personnages arrivant par là sur le plateau. Dans ce cas, les joueurs décident de son emplacement de départ.

Flèche directionnelle et numéro d'inventaire de tuile

Chaque tuile possède une flèche directionnelle et un numéro. Au début du jeu, le premier *Rocketeer* détermine la direction dans laquelle il veut orienter la *Rocketeer starting tile*. Durant la partie, quand une tuile est retournée face visible, réorientez-la de façon à ce que la flèche pointe dans la même direction que la flèche de la *Rocketeer starting tile*. Le numéro sur la tuile sert à gérer le mouvement des *Aliens*.

Les Sas (Hatches)

Les bords d'une tuile représentent, soit un chemin ouvert, soit un sas. Un bord est considéré comme possédant un sas si ce dernier est dessiné sur lui ou si la tuile adjacente par ce bord possède un sas. Inversement, le chemin entre deux tuiles adjacentes est ouvert, si et seulement si, il n'y a aucun sas sur les bords des deux tuiles qui composent. Donc, deux tuiles dont les bords en contact possède un seul sas fonctionne exactement de la même façon que si il y avait deux sas.

Un sas est toujours considéré comme fermé jusqu'à ce qu'il soit éventuellement ouvert par un *Rocketeer* (hors une règle spécial de scénario). Les sas fermés bloquent le mouvement et la ligne de vue (*LoS*) pour tous les *Rocketeers* et certains *Aliens* (mais pas tous).

Un *Rocketeer* peut ouvrir un sas de n'importe quel côté de celui-ci, en réalisant une Action ouverture de sas (*Open Hatch Action*). Un sas ouvert est marqué par un jeton *Hatch Open*, et considéré comme un bord ouvert jusqu'à ce qu'il soit à nouveau fermé à la Phase de nettoyage, à la fin du tour de jeu.

L'option *Overkill* du Professeur (*Override*) lui permet de verrouiller (*Lock*) les sas. Un sas verrouillé est marqué par un jeton *Hatch Locked* et bloque le mouvement et la ligne de vue (*LoS*) de tous les *Aliens* jusqu'à la Phase de nettoyage, à la fin du tour de jeu.

L'objet découverte *Heat Ray* permet de sceller (*Seal*) ou détruire (*Destroy*) un sas. Un sas détruit est marqué d'un jeton *Destroyed Hatch* et est considéré comme ouvert jusqu'à la fin de la partie; un sas scellé est marqué d'un jeton *Sealed Hatch* et ne peut plus être ouvert jusqu'à la fin de la partie.

Les grilles d'aération (Vents)

Certaines tuiles ont des grilles d'aération. Ces tuiles sont utilisées pour déterminer le placement des Bugs. Les grilles d'aération n'ont aucun autre effet.

[7]

Les jetons (Tokens)

Le jeu utilise 4 types de jetons : *Aliens*, *Rocketeer*, *Alert!* et *Discovery* (découverte). Ces derniers sont placés face cachée sur les tuiles durant la mise en place. Quand une tuile est retournée face visible, tous les jetons placés dessus le sont également immédiatement. Les jetons *Aliens* et *Alert!* révélés sont immédiatement défaussés et remplacés par les figurines spécifiés et encore disponibles.

Les autres jetons (*Discovery Token* et *Rocketeer Token*) restent en place jusqu'à être ramassés par un *Rocketeer*, le jeton est alors défaussé et remplacé par la carte objet ou le composant déterminé.

Tous les scénarii utilisent des jetons *Aliens*, la plupart utilisent les jetons découverte, et certains utilisent des jetons *Alert!* et *Rocketeer* (voir [8] pour plus de détails).

L'équipement de départ (Starting Items)

Avant de commencer la plupart des scénarii, chaque *Rocketeer* choisit 4 cartes *Rocketeer Item*, avec un maximum de 2 objets *Large*. Avec quelques exceptions, tous les *Rocketeer Item* sont disponibles pour tous les scénarii (pour une liste complète voir [29] à [32]). Certaines recommandations sont données dans le livret de scénarii.

7. TOUR DE JEU

Space cadets: away missions est joué en une série de tours de jeu, suivant toujours la même séquence. Les tours de jeu sont décrits plus précisément dans les chapitre 8 (**Tour des Rocketeer**) et 9 (**Tour des Aliens**).

Tour des Rocketeers (Rocketeer Turn)

- 1. Phase d'Ordre:** Les joueurs choisissent quel *Rocketeer* va agir ce tour. Le joueur qui agit alors prend le jeton *Order/Scan* avec le plus petit nombre parmi ceux disponibles.
- 2. Phase de Scan :** Le *Rocketeer* DOIT scanner la tuile face cachée la plus proche de lui. Retournez face visible cette tuile et tous les jetons posés dessus, déclenchez les effets des jetons *Aliens* et *Alert!*. Si plus aucune tuile hexagonale n'est disponible pour cette action, débutez l'Alerte rouge (*Red Alert Stage*).
- 3. Phase d'Action :** Le *Rocketeer* actif dépense ses AP pour réaliser des actions. Il peut gratuitement faire des échange avec un autre *Rocketeer* présent sur la même tuile, ramasser un jeton découverte présent sur la même tuile et utiliser de l'équipement. Une fois durant cette phase, le *Rocketeer* peut dépenser un cube de O² pour réaliser une action supplémentaire.

Répétez les phase 1 à 3 pour le *Rocketeer* suivant, jusqu'à ce qu'ils aient tous agis ce tour. Si les conditions de victoire du scénario sont remplies à n'importe quel moment du tour des *Rocketeers*, et que tous les *Rocketeer* sont encore en vie, les joueurs gagnent instantanément.

Tour des Aliens (Alien Turn)

Tous les *Aliens* agissent dans l'ordre de *Sentience: Brains-in-a-jar -> Leaders -> Saucerman -> Sentinels -> Thralls -> Space Leeches -> Bugs*. Tous les *Aliens* d'un type agissent avant de passer au type suivant, ils agissent tous un par un, et en fonction de leur protocole de mouvement et d'attaque spécifiques.

Phase de Nettoyage (Cleanup)

Tous les *Aliens* sonnés (*Stunned*) se relèvent. Retirez tous les jetons *Hatch Open*, *Hatch Locked* et *Staggered*. Déplacez tous les jetons AP de la case *Spent* à la case *Available*, PUIS déplacez l'éventuel jeton AP de la *Mind Control Box* vers la case *Spent* adéquate. Rassemblez tous les jetons *Order/Scan* et mettez-les de côté pour le prochain tour des *Rocketeers*.

8. TOUR DES ROCKETEERS

[8]

Après avoir déterminé l'ordre du tour de jeu des joueurs durant la Phase d'ordre, chaque joueur fait à son tour son Tour des *Rocketeers* commençant par une Phase de scan obligatoire, suivie des actions du joueurs dont c'est le tour.

Phase d'Ordre (Order Phase)

L'ordre dans lequel les *Rocketeers* prennent leur tour individuel est déterminé par les joueurs eux-mêmes à chaque tour de jeu. C'est une décision de groupe et l'ordre du tour d'action peut changer à chaque tour de jeu. Ainsi, les joueurs peuvent attendre de voir les résultats du tour d'un personnage pour décider qui agira ensuite. Une fois le premier joueur choisis, ce joueur prend le jeton *Order/Scan 1* et le place sur la case adéquate de sa fiche de personnage. Quand ce joueur à terminé son tour, le *Rocketeer* suivant prend le jeton *Order/Scan* au chiffre le plus bas restant, le place sur la case adéquate de sa fiche de personnage, et ainsi de suite.

Phase de Scan (Scanning Phase)

Un *Rocketeer* DOIT scanner la tuile face cachée la plus proche, sans considération pour la *LoS* ou la portée. Si de multiples tuiles sont équidistantes, les joueurs peuvent choisir laquelle scanner. Le fait de scanner ne coûte aucune action. Pour scanner, retournez la tuile face cachée, orientez là de façon à l'aligner avec la tuile de

départ et révéléz ensuite tous les jetons et marqueurs présents sur la tuile, en appliquant le cas échéant leur effets.

Quand une tuile scénario est révélée durant le scan, remplacez la tuile standard révélée par la tuile scénario correspondant au marqueur placé dessus, et consultez le livret de scénarii pour prendre connaissance des règles spéciales éventuellement associée à cette tuile.

Si la tuile scénario a une case illustrée, placez le marqueur scénario dans la case. Une règle spéciale de scénario reste généralement effective jusqu'à ce qu'un Rocketeer retire le marqueur de scénario en réalisant les conditions spécifiées par les règles spéciales du scénario.

Quand un jeton leurre (*Decoy*) est révélé, défaissez-le sans aucun effet.

Après le scan, déplacez le jeton *Order/Scan* du *Rocketeer*, de la case *Order Assigned* à la case *Scan Complete*, sur la feuille du personnage. Le jeton reste sur cette case de la feuille personnage jusqu'à la Phase de nettoyage, durant laquelle tous ces jetons sont ramassés prêt à être réassignés pour le tour suivant.

Les Jetons (Tokens)

Les Jetons Aliens :

Quand un jeton *Aliens* est révélé, placez les figurines *Aliens* listées sur la tuile et défaissez le jeton. Les *Bugs* sont placés sur la grille d'aération la plus proche du joueur réalisant le scan. Si de multiples tuiles avec des grilles d'aération sont équidistantes, le *Bug* est placé sur la tuile au numéro le plus bas. Certains jetons *Aliens* mentionnent un événement qui est résolu immédiatement APRES avoir placé les figurines *Aliens* listées.

Les Evénements

- *Cosmic Radiation* (Radiation cosmique) : Chaque *Rocketeer* perd 1 HP.
- *Power Out* (Panne de courant) : Les *Rocketeers* ne peuvent pas utiliser d'objet découverte pour le reste du tour de jeu.
- *Time Distortion* (Distorsion temporelle) : Assignez immédiatement un jeton *Order/Scan* à chaque *Rocketeer* qui n'en a pas. Tous les *Aliens* (incluant ceux listés sur ce jeton) accomplissent immédiatement un mouvement complet en suivant leur protocole spécifique de mouvement. Cet événement n'autorise pas les *Aliens* à attaquer.
- *Unnatural Growth* (Croissance non-naturelle) : Tous les *Aliens* blessés recouvrent tous leur HP manquant, ceci inclus les boss qui habitent certaines tuiles scénario (par exemple *the Hive Queen*).
- *Unreasonable Fear* (Peur irrationnelle) : Chaque *Rocketeer* perd 1 O² (même effet que *Panic*). Ignorez cet événement dans les partie où 4 (ou plus) *Rocketeers* sont présents.

Les Jetons Découverte : Ces derniers représentent des objets aliens. Une fois révélés, ces jetons restent sur place, face visible, jusqu'à être ramassé par un *Rocketeer* (voir [31]).

Les Jetons Alert! : Quand il est révélé un jeton *Alert!* peut soit placer des *Aliens* soit n'avoir aucun effet. Comme noté sur le jeton, le joueur doit piocher un jeton *Alien* du stock inutilisé durant la partie, et placer les figurines adéquates sur une tuile cible (*Muster Tile*) déterminée par les règle du scénario. Les *Bugs* sont placés (comme normal) sur la grille d'aération la plus proche du joueur réalisant le scan. Une fois résolu, défaissez le jeton.

Le "Red Alert Stage"

S'il n'y a plus de tuile face cachée à scanner, au début de la phase de scan d'un *Rocketeer*, le jeu entre immédiatement et définitivement en Alerte rouge, dont les effets sont décrits dans chaque scénarii. Certains scénarii n'ont pas d'Alerte rouge, dans ce cas il ne se passe rien.

[9]

La Phase d'Action (Actions Phase)

Durant cette phase le *Rocketeer* peut réaliser des actions en dépensant des points d'action (AP) dans l'ordre de son choix. Les AP sont dépensés pour se déplacer, ouvrir des sas, attaquer, soigner, analyser des objets aliens ou subjugués (*Subdue*) certains *Aliens*.

Les AP standard peuvent être dépensés sur n'importe quelle action. Les *Combat AP* ne peuvent servir que pour une Action de combat. Les *Non-Combat AP* ne peuvent être dépensés pour toute action sauf les Actions de combat.

Un *Rocketeer* peut, à n'importe quel moment de sa phase d'action, réaliser gratuitement (aucun AP nécessaire) les actions suivantes :

- Ramasser un jeton découverte sur la même tuile que sa figurine, récupérant alors la carte adéquate et défaussant le jeton. Il n'y a aucune limite au nombre d'objets qu'un *Rocketeer* peut transporter/porter.
- Utiliser de l'équipement (*Gear*), qui n'est pas une arme (*non-weapon Gear*), selon la limite : une fois par tour de jeu par équipement. Si l'équipement a une *Charge*, défaussez un cube vert de *Charge* de la carte équipement. Si un équipement n'a plus de *Charge*, il est inutilisable jusqu'à ce qu'il soit éventuellement rechargé.
- Dépenser un O² pour faire une action standard, selon la limite : une fois par tour de *Rocketeer*.
- Echanger des objets, O², cartes *Thrall* sauvé (*Rescued Thrall*) et *Dominated Brain*, avec un *Rocketeer* sur la même tuile.

Les Actions de Combat (Combat Actions)

L'attaque : déterminez une cible *Alien* dans la *LoS* et à portée de l'arme du *Rocketeer*, et résolvez l'attaque en lançant les dés déterminés par l'arme choisie et la portée de la cible, en fonction du diagramme sur la carte de l'arme (*Weapon's Attack Range Display*).

Un succès inflige un dégât à la cible. La majorité des *Aliens*, mais pas tous, n'ont qu'un point d'HP et sont donc éliminés par un simple dégât.

Les succès supplémentaires sont nommés des "*Overkill*". Chaque *Overkill* obtenu peut être dépensé parmi les *Overkill option* disponibles (celui du *Rocketeer*, de l'*Arme* et de l'*Alien*). Généralement, les *Overkills* ne peuvent pas être dépensés pour infliger des dommages supplémentaires sur la cible.

Un *Rocketeer* doit posséder une arme pour réaliser une attaque, et si l'arme utilise des *Charge*, celle-ci doit en avoir de disponible sur sa carte de façon à réaliser cette attaque.

Un *Rocketeer* ne peut JAMAIS attaquer un *Thrall*.

[10]

Les Actions de non-combat

L'Action de déplacement : Un *Rocketeer* ne peut se déplacer que sur une tuile adjacente face visible en passant par un bord ouvert. Il est impossible pour un *Rocketeer* de traverser un sas fermé (*Closed*), verrouillé (*Locked*) ou scellé (*Sealed*), ou encore de se déplacer sur une tuile non-scannée.

L'Action d'ouverture de sas : Choisissez un sas fermé, et non pas verrouillé ou scellé, sur le bord de la tuile actuelle du *Rocketeer*, et placez-y un jeton *Hatch Open*. Un bord est considéré comme ayant un sas si l'une (ou les deux) des tuiles adjacentes formant ce bord possède un symbole sas. Ce sas peut être ouvert de n'importe quel côté, indépendamment de la tuile détenant actuellement le symbole. Si deux tuiles adjacentes par un bord, possèdent sur ce bord, toutes les deux un symbole sas, ce sas est considéré comme un seul, et ne nécessite qu'une seule action pour l'ouvrir.

Les Actions "IQ" : Le *Rocketeer* fait un test de science. Il y a trois types d'action *IQ* et chacun est résolu en lançant un nombre de dés égal à *IQ* du *Rocketeer*.

- **L'Action de Soin** : Le premier succès permet au *Rocketeer* agissant de soigner une blessure sur lui-même ou sur un autre *Rocketeer* sur la même case que lui. Les *Overkills* ne peuvent être dépensés que sur l'option *Overkill* du *Rocketeer* agissant.
- **L'Action d'Analyse des objets découverte (Analyze Discovery Item Action)** : La majorité des objets découverts peuvent être utilisés immédiatement après avoir été ramassés. Toutefois, certains objets ont une icône analyse (en haut à droite), spécifiant le fait que l'objet est si inhabituel qu'il n'est finalement utilisable qu'à partir du moment où le *Rocketeer* a réussi une analyse de l'objet (*Analyse Action*). En attendant la réussite d'une telle analyse, les joueurs devraient conserver la carte pivotée pour se souvenir que l'objet n'est pas encore utilisable.
Le premier succès permet l'utilisation de l'objet jusqu'à la fin de la partie, à tout *Rocketeer* qui le transporte. Placez des cubes vert de *Charge* en fonction de ce que la carte indique. Les *Overkills* peuvent être dépensés sur l'option *Overkill* personnelle du *Rocketeer*, ou pour ajouter des *Charges* supplémentaires sur l'objet (+1 *Charge* par *Overkill* dépensé).
Rater cette action n'a pour résultat que de laisser l'objet inutilisable jusqu'à une éventuelle réussite future (un autre jet d'analyse).
- **L'Action de subjurer un Thrall ou un Brain-in-the-jar** : Ces deux types d'*Aliens* sont vulnérables à la science humaine, et peuvent être retirés du jeu avec une action IQ réalisée par un *Rocketeer* sur la même tuile. Subjurer (*Subdue*) ces *Aliens* à les effets suivants :
Thrall : Le premier succès subjuge le *Thrall*. Retirez sa figurine du jeu et donnez au *Rocketeer* agissant ce tour, un jeton *Wire* (obtenu en démantelant le harnais de contrôle *Alien*). Les *Overkills* peuvent être dépensés sur l'option *Overkill* personnelle du *Rocketeer*, ou pour sauver le *Thrall*.
Quand un *Thrall* est sauvé, piochez une carte *Thrall* sauvé. Cette carte fonctionne exactement comme une carte objet. Un *Rocketeer* ne peut pas ignorer un succès unique, qui subjuge le *Thrall*, dans l'espoir de recommencer ce même jet plus tard avec des *Overkills* cette fois (à moins d'utiliser l'objet découverte *Time Warp*).
Brain-in-the-jar : Un tel *Alien* ne peut pas être subjugué tant qu'il n'a pas pris une blessure. Le premier succès subjuge le *Brain-in-a-jar*, retirez sa figurine du jeu et donnez au *Rocketeer* agissant ce tour un jeton *Alien Blood* (obtenu en détachant le cerveau de son logement). Les *Overkills* peuvent être dépensés sur l'option *Overkill* personnelle du *Rocketeer*, ou pour dominer le *Brain-in-a-jar*.
Quand un cerveau est dominé (*Dominated*), piochez une carte *Dominated Brain-in-a-jar*, qui donne +1 IQ au *Rocketeer* la détenant. Cette carte peut être échangée comme n'importe quelle carte objet.

Les Actions talent

Une fois par tour, le *Rocketeer* qui agit peut dépenser n'importe quel AP pour utiliser son option *Overkill* personnelle comme une action. Aucun jet de dé n'est requis, et le personnage gagne ainsi l'équivalent d'un *Overkill*. Par exemple, une Action talent permet à *Chief* de réaliser *Strafe*, qui lui permet de réaliser 1 touche à n'importe quel *Alien* dans sa *LoS* et à portée de son arme.

9. TOUR DES ALIENS

[11]

Il y a sept types d'*Alien*. Tous les *Aliens* d'un type doivent avoir agis avant que les *Aliens* du type suivant soient activés. Chaque *Alien* d'un type déterminé réalise son mouvement et son attaque, avant que l'*Alien* suivant agisse.

En lieu et place d'AP, chaque *Alien* suit un protocole de mouvement et d'attaque à utiliser une fois au tour des *Aliens*. Les *Aliens* agissent selon l'ordre de *Sentience* (se trouvant en haut à droite de la carte *Alien*), une figurine à la fois.

Les *Bugs* se déplacent et attaquent différemment des autres *Aliens* (voir [12]).

Protocoles de Mouvement

L'*Alien* actif se déplace vers le *Rocketeer* le plus proche, avec pour but d'atteindre une tuile à portée d'attaque (voir *LoS* et portée [13]). Un *Alien* qui débute son activation sur une telle tuile, ne se déplace pas.

Si de multiples *Rocketeer* sont équidistant de l'*Alien* actif, il se déplace vers le *Rocketeer* dont le numéro d'activation (jeton *Order/Scan*) est le plus élevé (par exemple: si les *Rocketeers* 1, 2 et 3 sont équidistants, l'*Alien* se déplacera vers le *Rocketeer* 3).

Les *Aliens* se déplacent vers le *Rocketeer* le plus proche. La détermination du plus proche se fait en fonction des modalités légales de mouvement de cet *Alien*, et non selon la distance directe de figurine à figurine. Cette détermination se fait indépendamment de la *LoS*, et comprend les tuiles scannées et non scannées. Si deux tuiles adjacentes sont éligibles comme chemin légal le plus court, l'*Alien* se déplacera sur la tuile avec le numéro le plus faible. Si le choix s'établit entre une tuile scannée et une autre non scannée, il préférera la tuile scannée. Si le choix s'établit entre deux tuiles non scannées, déterminé au hasard laquelle des deux est traversée.

La détermination du chemin le plus court est fondée sur la capacité de l'*Alien* à se déplacer à travers les sas. Les sas verrouillé ou scellé, bloquent tous les mouvements *Aliens*. Tous les *Aliens* traitent les tuiles non scannées comme n'ayant pas de sas (sauf dans le cas où les tuiles visibles adjacentes possèdent elles un symbole sas).

- **Leaders et Saucermen** : ils contrôlent les sas avec une énergie psychique qui leur permet de se déplacer à travers les sas fermés sans aucune restriction: de fait, ils ouvrent, se déplacent et referment instantanément tous les sas sur leur chemin. Pour ces *Aliens*, le chemin le plus court généralement le plus directe.
- **Sentinels, Thralls et Leeches** : ils ne peuvent se déplacer à travers des sas fermés. Ainsi, pour ces *Aliens*, le chemin le plus court ne peut jamais inclure un sas fermé, et leur chemin sera donc fait de détours.

Quand il est question de déterminer le chemin le plus court vers un *Rocketeer*, un *Alien* ne prend en considération que les *Rocketeer* pour lesquels il pourrait potentiellement parvenir à atteindre une position d'attaque. Lors de cette détermination, imaginez que l'*Alien* à un mouvement illimité, et prenez en compte le statut actuel des sas et des tuiles. Les *Aliens* réévaluent le *Rocketeer* le plus proche, et le chemin qui y mène, à chaque tour. Ainsi, un sas récemment ouvert peut autoriser un *Alien* à considérer un *Rocketeer* anciennement inaccessible comme désormais le plus proche. Ceci peut causer un mouvement de va-et-vient en fonction des ouverture et fermeture des sas.

Si un *Alien* ne peut pas atteindre une position d'attaque potentielle contre un *Rocketeer*, malgré un mouvement infini, à cause de sas fermé, verrouillé et/ou scellé, cet *Alien* ne bouge pas à ce tour.

[12]

Protocoles d'Attaque

Un *Alien* attaquera le *Rocketeer* le plus proche qu'il peut atteindre, jetant le nombre de dés déterminés sur sa carte de référence.

A *Rocketeer* est une cible éligible si il est à portée et dans la *LoS* d'un *Alien*.

Si de multiples *Rocketeer* sont équidistant de l'*Alien* actif, il attaquera le *Rocketeer* dont le numéro d'activation (jeton *Order/Scan*) est le plus élevé (par exemple: si les *Rocketeers* 1, 2 et 3 sont équidistants, l'*Alien* attaquera le *Rocketeer* 3).

Le premier succès inflige un dommage au *Rocketeer* cible, et les *Overkills* déclancheront l'effet *Overkill* de l'*Alien* attaquant, à raison d'une fois par *Overkill* disponible.

Les règles spéciales d'Attaque Aliens

- Les *Brains-in-a-jar* attaquent simultanément tous les *Rocketeer* à portée (Portée de 2) avec le *Mind Control*. Cette attaque ignore la *LoS*, et n'a besoin d'aucun jet de dé.
- Les *Thralls* ne peuvent attaquer et se déplacer durant le même tour de jeu, ils ne peuvent donc attaquer que s'ils commencent leur tour dans la même case qu'un *Rocketeer*.
- Puisqu'une tuile non scannée ne bloque pas le *LoS* des *Aliens*, les *Leader* ou *Saucerman* peuvent attaquer un *Rocketeer* adjacent depuis une tuile non scannée. Toutefois, les sas verrouillés ou scellés entre une tuile scannée et une non scannée bloquent la *LoS*.

Bugs et Essaims

Protocole de Mouvement

Un *Bug* solitaire peut se déplacer d'une tuile. Plusieurs *Bugs* sur une même tuile sont considérés comme un essaim (*Swarm*), qui peut se déplacer d'une tuile par *Bug* le composant. Ainsi, un essaim de 3 *Bug* peut se déplacer de 3 tuiles. Les *Bugs* peuvent se déplacer à travers les sas fermés, mais pas à travers les verrouillés ou scellés.

Les *Bugs* ont un système de priorité de mouvement unique qui modifie les protocoles de mouvement *Alien*:

- Leur première priorité est de former un essaim unique avec tous les autres *Bugs* du plateau. Les mouvements afin de réaliser cela suivront le protocole standard de mouvement, en prenant pour cible la tuile sur laquelle se trouve le *Bug* le plus proche (et non plus le *Rocketeer*). Les *Bugs* en mouvement pour former un essaim ignorent les *Bugs* sonnés et les *Rocketeer*.
- Leur seconde priorité (une fois un essaim unique formé avec tous les *Bugs* non sonnés du plateau) est de se déplacer vers le *Rocketeer* le plus proche.

Le première priorité implique qu'un *Bug* commençant son tour dans la même tuile qu'un *Rocketeer* peut sortir de la tuile, plutôt que rester sur cette dernière et attaquer le *Rocketeer*, afin de former un essaim avec les autres *Bugs* du plateau.

Les *Bugs* créent l'essaim à mesure qu'ils avancent. Quand un *Bug* est ajouté à un essaim, il augmente de ce fait immédiatement le mouvement total de l'essaim. Par exemple, si deux *Bugs* commencent leur tour sur des tuiles adjacentes, l'un entrera dans la case de l'autre, formant un essaim de deux *Bugs*. Cet essaim peut se déplacer immédiatement d'une autre tuile, parce qu'un essaim se déplace de deux tuiles, mais un mouvement à déjà été utilisé pour formé cet essaim.

Les *Bugs* (solitaires ou en essaim) sur des tuiles séparées devraient terminer leur mouvement de façon à ce que leur tour se termine sur le plus petit nombre de tuile possible, et si un essaim est formé, de façon à ce que cet essaim puisse généré le plus d'attaque possible.

Protocoles d'Attaque

Chaque *Bug* attaque avec 1 dé. Les *Bugs* ont une portée de 0.

Quand le seul essaim possible ou le seul *Bug* non sonné du plateau commence son tour dans la même case qu'un *Rocketeer*, ce ou ces *Bugs* attaquent le *Rocketeer* sans se déplacer.

Un *Bug* qui se déplace ou contribue au mouvement de son essaim, ne peut pas attaquer à ce tour. Ainsi, le nombre de *Bugs*, dans un essaim, qui attaque est égal au nombre de *Bugs* formant cet essaim moins le nombre de tuile qu'il s'est déplacé ce tour.

Limites de figurine Bugs

Lors de la mise en place du jeu, il faut inclure 5 figurines de *Bug* par *Rocketeer* en jeu, avec un maximum de 20 *Bugs*. Retournez les figurines excédentaires, au moment de la mise en place, dans la boîte de jeu. Durant la partie, si toutes les figurines disponibles pour cette partie, sont déjà en jeu quand il est nécessaire d'en faire apparaître d'autres, retirez la figurine *Bug* la plus éloignée de la tuile où l'apparition doit se produire, et utilisez-

là comme nouvelle figurine disponible. Si deux *Bugs* sont équidistants, utilisez la tuile avec le numéro d'inventaire le plus faible.

10. LIGNE DE VUE ET PORTEE

[13]

La Ligne de Vue (*Ligne of Sight* - abrégé parfois *LoS*) est la capacité de voir une cible.

Elle est requise pour réaliser une attaque, utiliser des objets ou réaliser certaines options *Overkill*.

Deux figurines qui partagent la même tuile, ont une *LoS* l'une sur l'autre.

Pour déterminer la *LoS* entre deux figurines qui ne partagent pas la même tuile, tracez une ligne droite de centre à centre.

La Ligne de vue des Rocketeers

Pour les *Rocketeer* la *LoS* est bloquée, par les tuiles non scannées, les sas fermés, verrouillés et scellés. Même si le symbole du sas laisse penser le contraire, une ligne de vue peut être tracée le long des bords d'une tuile hexagonale. Si la *LoS* passe à travers un sas fermé la *LoS* est bloquée.

Quand on trace la *LoS*, une tuile non scannée est traitée comme ayant un sas fermé sur ses 6 côtés. Il faut noter que les effets qui ne dépendent pas de la *LoS* (comme *Neuronic Hyperbolizer*) peuvent avoir pour cible un *Alien* sur une tuile non scannée.

La Ligne de vue des Aliens

Pour les *Aliens*, la *LoS* n'est pas bloquée par les sas fermés ou les tuiles non scannées. La *LoS* n'est donc bloquée que par les sas verrouillés et scellés. Les *Aliens* peuvent toujours tracer une *LoS*, depuis, vers ou à travers une tuile non scannée (tous les *Aliens* pouvant faire une attaque à distance, utilisent une énergie psychique pour ouvrir et fermer tous les sas immédiatement au moment de leur tir).

La Portée (Range)

La portée (*Range*) est le nombre de tuile depuis la tuile occupée par la figurine active (nommée « tuile actuelle » : « *current tile* »). Si la *LoS* est tracée en ligne droite, la portée est comptée en suivant un chemin qui n'est pas nécessairement en ligne droite.

Lors du décompte de la portée, tracez le chemin le plus court possible qui ne croise aucune bordure de tuile bloquant la *LoS*.

Portée (*Range*) 0 : tuile actuelle

Portée (*Range*) 1 : tuile adjacente à la tuile actuelle

Portée (*Range*) 2 : à 2 tuiles de la tuile actuelle

Portée (*Range*) 3 : à 3 tuiles de la tuile actuelle

11. OBJETS

[14]

Les *Rocketeer* utilisent une multitude d'objets humains et aliens pour accomplir leurs buts. Les objets humains (les objets *Rocketeer*) sont généralement les seuls disponibles au début d'un scénario. Les objets *Aliens* (les objets découverte) sont découverts par les *Rocketeers* à mesure qu'ils explorent les vaisseaux aliens. Au début de la majorité des scénarii, les joueurs peuvent sélectionner quatre objets *Rocketeers* pour chaque *Rocketeer*, avec la limite pour chaque *Rocketeer* de ne pas avoir plus de deux objets imposants (*Large item*). Toutefois, une fois qu'un scénario commence, un *Rocketeer* peut porter et ramasser un nombre illimité d'objets. Pour une liste complète des objets disponibles, voyez [29-32].

Utiliser des objets

Il y a deux catégories générales d'objets : les **armes** (*Weapons*) et l'**équipement** (*Gear*).

Les Armes sont les objets les plus importants, sans arme un *Rocketeer* ne peut absolument pas attaquer les *Aliens*, et les armes sont la source la plus commune des *Overkills*. Une arme peut être utilisée en dépensant des AP pour réaliser une Action de combat. Un même *Rocketeer* peut utiliser plusieurs fois une même arme dans un même tour de jeu, dépensant un AP à chaque utilisation.

Au contraire, l'équipement (*Gear* - objet qui n'est pas une arme) ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour de jeu, à n'importe quel moment du Tour des *Rocketeers*.

Quatre des objets équipements sont de l'**Équipement personnel des Rocketeer** (*Rocketeer Personal Items*) : le *Head-Set*, *Med-Pack*, *Soft-Focus Lens* et la *Tele-Radio*. Cet équipement personnel donne des avantages unique à son propriétaire attiré, et tout comme les armes, il peut être utilisé de multiples fois par tour de jeu.

Chaque objet ne peut être utilisé que par un seul *Rocketeer* par tour de jeu (par exemple, si un *Rocketeer* utilise le *Ray Gun* et le donne à un autre *Rocketeer* sur la même tuile, le second *Rocketeer* ne pourra pas utiliser le *Ray Gun* ce tour-ci et devra attendre le prochain tour de jeu).

Beaucoup d'objets ont un nombre limité de *Charges*, qui représente le nombre de fois où un objet peut être utilisé durant le jeu (par exemple, les *Space Bandages*). Si la carte d'un objet à cette icône (un cube vert N.d.T), placez autant de cubes verts que le nombre indiqué par cette icône. A chaque fois qu'un tel objet est utilisé, défaussez un cube vert de *Charge* de la carte. Quand un tel objet n'a plus de *Charges*, il ne peut plus être utilisé.

Si une carte objet n'a pas d'icône *Charge* (exemple: le *Ray-Gun*) cet objet peut être utilisé un nombre illimité de fois durant la partie.

Les objets Découverte

Les objets découverte entre en jeu comme jeton découverte, distribué d'abord face caché durant la mise en place du jeu. Un *Rocketeer* sur la même tuile qu'un jeton découverte peu gratuitement le ramasser, le défausser et prendre en échange la carte découverte correspondante.

Note: les jetons *Mysterium* et *Thrall Oxygen Tanks* n'ont pas de carte correspondante. Pour *Mysterium*, conservez simplement le jeton; pour *Thrall Oxygen Tanks*, défaussez comme normal le jeton et ajoutez 3 cubes de O² sur la fiche du *Rocketeer*.

Les *Rocketeers* peuvent utiliser la plupart des objets découverte dès qu'ils les ont ramassés. Toutefois, tous les objets possédant l'icône analyse (le *Force Field Belt* et les Schémas - *Schematics*) doivent être analysé avec succès par une **Action d'analyse des objets découverte** (Analyze Discovery Item Action) avant de pouvoir être utilisés par n'importe quel *Rocketeer*.

Une fois l'analyse réalisée et réussie, cet objet peut être utilisé par n'importe quel *Rocketeer* pour le reste de la partie.

Pivotez de 90° les cartes non analysées de façon à vous souvenir qu'elles ne sont pas encore utilisables. Attention, chaque objet doit être analysé séparément (ainsi, si deux *Force Field Belts* entrent en jeu, chacune doit être analysée pour pouvoir être utilisée).

[15]

Schémas et Composants

Les schémas (*Schematics*) sont des objets découverte spéciaux qui contiennent les secrets les plus obscures de la science alien. Ces objets ont deux usages possibles:

- 1. Inspiration : un *Rocketeer* peut défausser n'importe quel schéma, non assemblé, durant sa Phase d'Action pour immédiatement réaliser une Action *IQ* sans dépenser d'AP. Ou,
- 2. Un schéma peut être assemblé pour créer un objet high-tech puissant. Premièrement, le *Rocketeer* doit acquérir les composants nécessaires listés sur la carte du schéma. Deuxièmement, il doit réussir une **Action d'analyse des objets découverte** (Action *IQ*), après quoi, les composants sont défaussés et le Schéma analysé devient utilisable. Ajoutez les cubes verts de *Charge* en fonction de ce qui est indiqué dans l'icône *Charge* de la carte. Echouer à ce test n'affecte ni la carte ni les composants, la carte reste simplement inutilisable jusqu'à un éventuel succès.

Chaque carte schéma spécifie, parmi les trois composants du jeu, lesquels sont utiles :

- Le *Mysterium* est un xéno-élément de type néo-cristallin. Il est récupéré à titre de jeton découverte, pour lequel il n'y a pas de carte découverte correspondante. Il a deux usages: d'abord comme composant de certains schémas, ensuite comme charge universelle pour tout objet découverte. Durant sa Phase d'Action, un *Rocketeer* peut défausser un jeton *Mysterium* pour recharger d'un cube vert un objet découverte qu'il tient et qu'il a déjà utilisé.
- Le Sang *Alien* (*Alien Blood*) est un échantillon de tissu *Alien*. Les *Rocketeers* acquièrent un jeton Sang *Alien*, à chaque fois qu'ils parviennent à subjurer un *Brain-in-a-jar*, ou à chaque fois qu'ils attaquent en utilisant un *Air Knife* (objet *Rocketeer*) ou l'objet découverte *Proton Blade*. Le Sang *Alien* (*Alien Blood*) n'est utilisé que comme composant pour certains schéma.
- Le Cable (*Wire*) est un résidu du harnais servant à réduire en esclavage les humains, les transformant en *Thralls* serviles. Les *Rocketeers* acquièrent un jeton Cable à chaque fois qu'ils parviennent à subjurer un Thrall. Le Cable (*Wire*) n'est utilisé que comme composant pour certains schéma.

12. RÈGLES OPTIONNELLES

[16]

Règle alternative pour l'ordre des joueurs

La détermination de l'ordre du Tour des *Rocketeers* est un des rares moment dans le jeu, où tous les joueurs participent activement au processus de décision. En conséquence, des groupes de joueurs peuvent trouver cette phase trop compliquée ou trop chronophage.

Pour expédier cette question, de tels groupes devraient déterminer l'ordre du Tour des *Rocketeers* en fonction des HP des *Rocketeers*: en allant du plus bas au plus haut. Ainsi, les *Aliens* auront tendance à viser le moins vulnérable des personnages. Si plusieurs *Rocketeers* possèdent le même nombre de HP, ils devraient alors prendre leur tours selon la séquence suivante : Capitaine -> Professeur -> Premier Officier -> Docteur -> Yeoman -> Chef.

Adapter la difficulté

Modifier la difficulté du jeu peut être utile pour des joueurs qui trouvent le jeu trop facile ou trop difficile.

Le mode Space Cadet

Pour jouer en mode plus facile, ignorez le troisième *Alien* listé sur le jeton *Aliens*, ainsi vous ne déployez que les deux premiers *Aliens*. Le nombre restreint de figurines hostiles devrait aider significativement les joueurs inexpérimentés.

Le Mode Commodore

Pour les joueurs qui cherchent un défi plus grand que celui proposé par les règles standards, nous suggérons le mode Commodore. A la fin de chaque Tour *Alien*, ajoutez un *Saucerman* à chaque tuile qui a encore un jeton découverte. Déployer ces figurines supplémentaires devrait augmenter significativement le niveau de difficulté.

Quand vous jouez le scénarii *Sleeper Ship* ou encore *Trilon*, ces *Saucermen* supplémentaires sont placés en plus de tous les *War Thrall* ou *Leeches* ajoutés par les règles séciales du scénario.

Le Mode Amiral

Pour jouer au jeu dans un mode encore plus difficile que le mode Commodore, vous pouvez, en plus de la règle de déploiement supplémentaire du mode Commodore, ajouter la règle suivante : un *Rocketeer*, qui pénètre sur une tuile où se tient un *Alien* non sonné, ne peut pas dépenser une Action de Mouvement tant qu'il n'a pas d'abord dépensé une Action de Combat ou une Action IQ contre un *Alien*.

L'*Alien* cible peut être n'importe quel *Alien* dans sa *LoS*, et non pas seulement celui de la tuile. Cette règle représente le blocage et la suppression qui empêchent les *Rocketeers* de courir sans heurts à travers les lignes ennemies.

Le Mode Galactic Overlord

Pour les aventuriers véritablement ambitieux, nous offrons le mode *Galactic Overlord*. Les joueurs en quête de frissons utiliseront les règles du mode Amiral, et durant l'Alerte rouge tireront en lieu et place des jetons *Alert!* des jetons *Aliens*.

14. LISTE RÉFÉRENTIELLE

[26]

Liste des *Rocketeers* et leurs pouvoirs

Ben Riggs	<p>Option Overkill : Command. Dépensez 1 <i>Overkill</i> pour donner un AP bonus "<i>Command AP</i>" à un <i>Rocketeer</i> sur la même tuile (ou n'importe où si le Capitaine possède le <i>Tele-Radio</i>). Cet AP s'utilise comme un AP standard mais est plus flexible: il peut être conservé entre les tours de jeu, et dépensé à n'importe quel moment durant le Tour des <i>Rocketeers</i> (même si ce n'est pas le tour de ce <i>Rocketeer</i>).</p> <p>Le Capitaine ne peut donner qu'un seul de ces AP à chaque <i>Rocketeer</i>, à chaque tour de jeu. Et chaque <i>Rocketeer</i> ne peut en posséder qu'un seul dans sa colonne <i>Available</i> et un seul dans sa colonne <i>Spent</i>. Tous les <i>Command AP</i> dépensés sont rendus au Capitaine à la Phase de nettoyage.</p> <p>Objet : Télé-Radio</p>
Annie Fletcher	<p>Option Overkill: Move Out. Dépensez un <i>Overkill</i> pour donner immédiatement une Action de mouvement à elle-même ou à un <i>Rocketeer</i> sur la même tuile (ou n'importe où si elle a le <i>Head-Set</i>). Contrairement aux <i>Command AP</i> du Capitaine, cette action ne peut être conservée, et doit être utilisée immédiatement.</p> <p>Objet : Head-Set</p>
Hugo Garcia	<p>Option Overkill: Sawbones. Dépensez un <i>Overkill</i> pour rendre un HP à lui-même ou à un <i>Rocketeer</i> sur la même tuile (ou adjacent et dans sa <i>LoS</i> s'il possède le <i>Med-Pack</i>).</p> <p>Objet : Med-Pack</p>
Russell Pelham	<p>Option Overkill: Override. Dépensez un <i>Overkill</i> pour ouvrir ou verrouiller n'importe quel sas du plateau de jeu, indépendamment de la <i>LoS</i> (c'est le seul moyen de verrouiller des sas). Les sas verrouillés bloquent la <i>LoS</i> et le mouvement de toutes les figurines. Dans le cas d'un bord entre une tuile scannée et une tuile non scannée, il ne peut le placer que jeton <i>Locked</i>, que si la tuile scannée fait apparaître sur ce bords un sas.</p> <p>Objet : n/a</p>
Lance DeSoto	<p>Option Overkill: Strafe. Dépensez un <i>Overkill</i> pour infliger 1 dommage à n'importe quel <i>Alien</i> dans sa <i>LoS</i> et à portée d'une arme. Si l'<i>Overkill</i> est l'effet d'une attaque, l'<i>Alien</i> doit être à portée de l'arme utilisée pour cette attaque, et le premier <i>Alien</i> visé par le <i>Strafe</i>, doit occuper une tuile adjacente à celle de la cible originelle. Dans le cas de multiples <i>Overkills</i> sur un seul jet de dés, toutes les cibles du <i>Strafe</i> doivent occuper une tuile différente, et chaque tuile doit être adjacente à au moins une autre tuile visée par le <i>Strafe</i>.</p> <p>Objet : n/a</p>
Cookie Hannah	<p>Option Overkill: Sway. Dépensez un <i>Overkill</i> pour sonner un <i>Alien</i> sur la même tuile (ou n'importe quelle tuile dans la <i>LoS</i> si elle possède le <i>Soft-Focus Lens</i>). L'<i>Alien</i> ciblé doit n'avoir actuellement qu'un seul HP (les <i>Sentinels</i> et <i>Brain-in-a-jar</i>, doivent donc être ramenés à 1 HP).</p> <p>Objet : Soft-Focus Lens</p>

[27 - 29]

Liste des *Aliens* (par ordre de *Sentience*) et leurs capacités

Brains-in-a-jar -> *Leaders* -> *Saucerman* -> *Sentinels* -> *Thralls* -> *Space Leeches* -> *Bugs*

Brain-in-a-jar	Mouvement	Ces <i>Aliens</i> ne peuvent se déplacer d'eux-même, ils ne peuvent être que - déplacés par un <i>Rocketeer</i> (par l'usage d'objets ou <i>Overkills</i>) - déplacés par un <i>War Thrall</i> qui commence le tour <i>Alien</i> sur la même tuile (dans certains scenarii seulement)
	Attaque	Il ne lance pas de dés mais inflige automatiquement l'effet <i>Mind Control</i> sur tous les <i>Rocketeers</i> à une portée de 2 (indépendamment de la LoS)
	Effet Overkill	n/a
	Option Overkill	Le <i>Rocketeer</i> attaquant peut infliger l'effet <i>Psychic Burst</i> .
	Note	Il n'est vulnérable à une Action IQ que s'il est réduit à 1 HP
Leaders	Mouvement	Ils se déplacent de 2 tuiles, et peuvent traverser les sas fermés (pas verrouillés ou scellés). Si un <i>Leader</i> commencent son mouvement ou passe sur une tuile occupée par un <i>Saucerman</i> , déplacez le <i>Saucerman</i> avec lui. Les <i>Saucermen</i> ainsi déplacés ne se déplaceront pas à leur activation suivante, mais pourront attaquer (pas les <i>Leaders</i> puisqu'ils ont déjà attaqué ce tour)
	Attaque	Ils peuvent attaquer même s'ils se sont déplacés ce tour, ils peuvent attaquer à travers les sas fermés. Portée: 1; jetez 4 dés. Un succès équivaut à un dégât, le reste est à dépenser sur les <i>Overkills</i> .
	Effet Overkill	Infligez l'effet <i>Panic</i> au <i>Rocketeer</i> cible.
	Option Overkill	Le <i>Rocketeer</i> attaquant peut infliger l'effet <i>Psychic Scream</i> .
Saucermen	Mouvement	Ils se déplacent d'une tuile, et peuvent traverser les sas fermés (pas verrouillés ou scellés).
	Attaque	Ils peuvent attaquer même s'ils se sont déplacés ce tour, ils peuvent attaquer à travers les sas fermés. Portée: 1; jetez 2 dés. Un succès équivaut à un dégât, le reste est à dépenser sur les <i>Overkills</i> .
	Effet Overkill	Infligez l'effet <i>Mind Control</i> au <i>Rocketeer</i> cible.
	Option Overkill	Le <i>Rocketeer</i> attaquant peut infliger l'effet <i>Psychic Scream</i>
Sentinels	Mouvement	Ces brutes géantes se déplacent de 2 tuiles, mais ne peuvent traverser les sas fermés. Quand une <i>Sentinel</i> entre sur une tuile occupée par un ou plusieurs <i>Rocketeers</i> , tous subissent l'effet <i>Panic</i> .
	Attaque	Ils peuvent attaquer même s'ils se sont déplacés ce tour. Portée: 0; jetez 6 dés. Un succès équivaut à un dégât, le reste est à dépenser sur les <i>Overkills</i> .
	Effet Overkill	Infligez l'effet <i>Terror</i> au <i>Rocketeer</i> cible
	Option Overkill	Stagger: Le <i>Rocketeer</i> attaquant peut réduire l'attaque de la <i>Sentinel</i> de 2 dés pour le reste du tour de jeu. Utilisez un dé pour mémoire et marquer le nombre de dés qu'il reste à la <i>Sentinel</i> cible. Le dé sera retiré à la Phase de Nettoyage à la fin du tour de jeu. Une <i>Sentinel</i> peut subir cet effet de multiples fois durant une même attaque.
Thralls	Mouvement	Ces esclaves humains se déplacent de 1 tuile, et ne peuvent passer les sas fermés.
	Attaque	Les <i>Thralls</i> ne peuvent pas attaquer et se déplacer durant le même tour. Pour attaquer, ils doivent commencer leurs tours sur la même tuile qu'un <i>Rocketeer</i> . Portée : 0; jetez 1 dé. Un succès équivaut à un dégât.
	Effet Overkill	n/a
	Option Overkill	n/a

S'ils sont considérés comme des *Aliens* pour les effets de jeu, ce sont des esclaves humains que l'on ne peut JAMAIS attaquer, directement ou indirectement (par exemple *Demo Charge* ou *Flame Gun* visent des tuiles et ne peuvent donc pas être utilisées contre une tuile ou un *Thrall* est présent). Les *War Thralls* sont des versions plus puissante du *Thrall* de base et leurs capacités sont décrites dans les scénarii où ils interviennent.

	Note	S'ils sont considérés comme des <i>Aliens</i> pour les effets de jeu, ce sont des esclaves humains que l'on ne peut JAMAIS attaquer, directement ou indirectement (par exemple <i>Demo Charge</i> ou <i>Flame Gun</i> visent des tuiles et ne peuvent donc pas être utilisées contre une tuile ou un <i>Thrall</i> est présent). Les <i>War Thralls</i> sont des versions plus puissante du <i>Thrall</i> de base et leurs capacités sont décrites dans les scénarii où ils interviennent.
Space Leeches	Mouvement	Ces <i>Aliens</i> hideux se déplacent d'une tuile et ne peuvent traverser les sas fermés.
	Attaque	Ils peuvent attaquer et se déplacer durant le même tour. Portée : 0; Jetez 3dés. Un succès équivaut à un dégât, le reste est à dépenser sur les <i>Overkills</i> .
	Effet Overkill	Chaque <i>Overkill</i> produit l'apparition d'une nouvelle <i>Space Leech</i> , qui apparaît immédiatement sur la tuile et attaque tout de suite les <i>Rocketeers</i> présents. Cette nouvelle créature peut produire une réaction en chaîne d' <i>Overkill</i> et d'apparition de créature.
	Option Overkill	Revulsion. La <i>Space Leech</i> est si repoussante qu'elle produit une réaction violente. Le <i>Rocketeer</i> peut immédiatement effectuer une nouvelle attaque gratuitement contre n'importe quelle autre <i>Space Leech</i> dans sa <i>LoS</i> et à portée de l'arme utilisée. Les <i>Overkills</i> produit par cette attaque peuvent être librement utilisés pour déclencher une nouvelle <i>Revulsion</i> .
	Note	Réduction d'IQ. Chaque <i>Space Leech</i> sur la même tuile qu'un ou des <i>Rocketeer</i> réduit son ou leur IQ de 1, jusqu'à un minimum de 0. Tous les <i>Rocketeers</i> de la tuile sont affectés, Les effets ne s'appliquent qu'avec les <i>Space Leech</i> et qu'"aux <i>Rocketeers</i> présents sur la même tuile.
Bugs	Mouvement	Un Bug seul ne se déplace que d'une tuile. Un essaim de Bugs se déplace d'une tuile par Bug dans l'essaim, en incluant les Bugs qui viennent de s'ajouter à l'essaim. Les Bugs peuvent se déplacer à travers les sas fermés (mais pas verrouillés ou scellés). Les Bugs ne se déplaceront pas vers les <i>Rocketeers</i> à moins qu'il n'y ait plus qu'un seul essaim ou un seul Bug sur le plateau de jeu.
	Attaque	Un Bug qui se déplace ou contribue à déplacer un essaim, ne peut pas attaquer durant ce tour. Portée : 0; Jetez 1 dé par Bug dans l'essaim, moins les Bugs qui ont été nécessaire pour déplacer l'essaim ce tour.
	Effet Overkill	n/a
	Option Overkill	Exterminate: Le <i>Rocketeer</i> peut infliger 1 dégât supplémentaire à un autre Bug dans sa <i>LoS</i> et à portée de l'arme utilisée pour cette attaque. Placement: Un <i>Bug</i> apparaît toujours sur la tuile (avec une bouche de ventilation) la plus proche du <i>Rocketeer</i> qui réalise le Scan. Si de multiples aérations sont équidistantes, le <i>Bug</i> apparaîtra sur celle qui a le numéro d'inventaire le plus bas.
	Note	Limite matérielle:

Liste des Armes des Rocketeers

Les armes se distinguent de l'équipement (*Gear*) par le schéma de portée en bas de la carte. Pour utiliser une arme, un *Rocketeer* doit réaliser une action de combat (généralement en dépensant 1 AP). Contrairement à l'équipement, les armes peuvent être utilisées de multiples fois par tour (généralement en dépensant 1 AP).

Air Knife	S Perso 0	Règle: Avec le premier succès, récupérez un jeton <i>Alien Blood</i> . Overkill option: Extract. Prenez 1 jeton <i>Alien Blood</i> par Overkill dépensé.
Atomic Rifle	L Perso 0 - 3	Overkill option: Dislodge. Déplacez 1 <i>Alien</i> à portée et dans la <i>LoS</i> , d'une tuile dans la direction de votre choix. Respectez les restrictions de mouvements concernant les sas, sauf dans le cas du <i>Brain-in-a-jar</i> habituellement immobile, qui peut désormais être déplacé. Il est possible d'utiliser de multiples fois cet <i>Overkill</i> et donc de repousser un <i>Alien</i> sur une tuile non scannée.
DDT	S Perso 0	[KS exclus] Overkill option: Exterminate. Règle: n'attaque que les Bugs. Si la tuile a une bouche d'aération, il est possible d'appliquer les dégâts et <i>Overkills</i> sur n'importe quelle tuile possédant une bouche d'aération indépendamment de la <i>LoS</i> .
Demo Charge	S Perso 1	Règle: Explosif à usage unique, qui ne vise qu'un <i>Alien</i> . Ne peut pas être utilisé pour viser un cible sur même tuile qu'un <i>Rocketeer</i> ou qu'un <i>Thrall</i> . Overkill option: Shrapnel. Infligez 1 dégât à n'importe quel <i>Alien</i> (y compris la cible originel) sur la tuile de la cible, par <i>Overkill</i> . Cet <i>Overkill</i> fait exception à la règle selon laquelle de multiples <i>Overkills</i> ne peuvent servir à blesser la même cible plusieurs fois.
Flame-Gun	L Zone 1	Règle: Arme de zone; on ne peut pas cibler une tuile dans laquelle se trouve un <i>Rocketeer</i> ou un <i>Thrall</i> . Overkill option: infligez <i>Terror</i> à un <i>Alien</i> sur la tuile cible par <i>Overkill</i> dépensé.
Ray Gun	L Perso 0 - 1	Overkill option: Hit and Run. Déplacez le <i>Rocketeer</i> d'une case dans n'importe quelle direction, en respectant les règles normal du mouvement.
Sonic Shotgun	L Perso 0 - 1	[KS exclus] Overkill option: Impact. Assommez un <i>Alien</i> , qui n'a qu'1HP, sur la même tuile que la cible ou une tuile adjacente, en respectant la <i>LoS</i> .

Liste des objets des *Rocketeers*

Accelerator-Hypo		Le <i>Rocketeer</i> perd 1 HP immédiatement, mais glisse tous les jetons AP dans colonne <i>Spent</i> à la colonne <i>Available</i> .
Electro-Mine		Durant ses actions, un <i>Rocketeer</i> peut gratuitement poser un jeton <i>Electro-mine</i> sur sa tuile. Quand une <i>Sentinel</i> entre dans la case, elle produit l'effet Panic sur les <i>Rocketeer</i> présent, mais ensuite la mine se déclenche et tue la <i>Sentinel</i> . Défaussez alors le jeton. Tant que la mine n'a pas explosée, n'importe quel <i>Rocketeer</i> peut la ramasser.
Fiberweave spacesuit		Le <i>Rocketeer</i> qui porte cette tenue, peut annuler 1 dégât.
Firecrackers		Durant le tour <i>Alien</i> , tous les <i>Aliens</i> se déplacent vers vous comme si vous étiez le <i>Rocketeer</i> le plus proche, et aviez l' <i>Order/Scan</i> le plus élevé.
First Aid Kit		Le <i>Rocketeer</i> qui porte cet objet, jette +2 dés quand il fait une action IQ de soin.
Flag		Tous les <i>Rocketeers</i> dans la <i>LoS</i> du <i>Rocketeer</i> qui utilise le drapeau, gagnent une action supplémentaire à utiliser immédiatement et dans n'importe quel ordre.
Food Pills and Powdered Juice		Le <i>Rocketeer</i> qui utilise cet objet regagne immédiatement 2 HP par charge dépensée.
Freeze-Dried Coffee		Dépensez 1 AP, tous les <i>Rocketeers</i> sur la même tuile ont +1 dé à toutes leurs actions pour le restant du tour de jeu.
Head-Set	L	Utilisable seulement par le <i>First-officer</i> : cela lui permet de d'offrir son option <i>Overkill</i> , de mouvement gratuit, à n'importe quel <i>Rocketeer</i> , pas seulement celui qui est sur sa tuile.
Holster		+1 à la première attaque avec le <i>Ray Gun</i> , à chaque tour de jeu.
Lucky Rabbit's Foot		Relancez n'importe quel dé.
Med Pack	L	Utilisable par le Docteur : +1 dé quand il réalise l'action IQ soin. Lui permet aussi de soigner un <i>Rocketeer</i> à portée de 1 et dans sa <i>LoS</i> .
Oxygen Tank		Défaussez la carte pour gagner immédiatement + 2 O ²
Power of Love		Le <i>Rocketeer</i> peut forcer les <i>Aliens</i> (sauf les <i>Thralls</i>) dans la <i>LoS</i> à reculer d'une tuile (tant que possible)
Reference Book		+1 pour un jet IQ
Scanner		A utiliser pendant la phase de Scan. Scannez n'importe quelle tuile non scannée, et non la plus proche.
Sniper Scope		Ajoutez +2 dés pour la portée 3 de l' <i>Atomic Rifle</i>
Soft-Focus Lens		Utilisable par Yeoman: lui permet d'utiliser son option <i>Overkill</i> sur tous les <i>Aliens</i> qui ont 1HP à une portée de 1 dans sa <i>LoS</i> (et non juste sur sa tuile actuelle)
Space Bandages		Le <i>Rocketeer</i> peut faire une action IQ soin, sans dépenser d'AP
Space Monkey		Ramassez ou déposez un objet dans une tuile adjacente et dans la <i>LoS</i> , ou ouvrez un sas sur la tuile présente ou adjacente (le sas doit être dans la <i>LoS</i>)
Space Rations		Tous les <i>Rocketeers</i> sur la tuile soignent 1 HP
Stun Pellet		Tous les <i>Aliens</i> de la tuile ou tuile adjacente dans la <i>LoS</i> , sont sonnés automatiquement. Attention, c'est de l'équipement et non une arme: il n'est pas nécessaire de dépenser un AP pour l'utiliser.
Tape Recorder		Permet de conserver un <i>Overkill</i> , d'une Action de non-combat, non dépensé. Placez un cube vert sur la case <i>Recording</i> ; ôtez-le quand l' <i>Overkill</i> est utilisé. Cet objet peut être utilisé un nombre illimité de fois, mais il ne peut conserver qu'un <i>Overkill</i> .
Tele-Radio	L	Utilisable par le Capitaine: permet de donner un <i>Command AP</i> à n'importe quel <i>Rocketeer</i> du plateau, et non seulement celui/ceux sur sa tuile.
The Common Cold		Défaussez cette carte et dépensez 1 AP pour faire une action IQ. Un succès élimine tous les <i>Aliens</i> sur la tuile (les <i>Thralls</i> ne sont pas affectés).
Thermite		Détruisez un sas sur votre tuile
Tools		Le <i>Rocketeer</i> peut relancer une action IQ une fois. Si le nouveau lancé n'a pas de

succès, l'outil est brisé et la carte défaussée.

Tricorder	Le <i>Rocketeer</i> peut effectuer une action <i>IQ</i> comme s'il était sur une tuile adjacente dans la <i>LoS</i> .
Wire Cutters	+1 pour tout essai de subjugué les <i>Thralls</i> et les <i>Brains-in-a-jar</i> .

[31-32]

Liste des Découvertes

Armes

Proton Blade	Perso 0	Règle: Avec le premier succès, récupérez un jeton <i>Alien Blood</i> . Overkill option: Slash. Infligez une blessure à l'Alien cible et prenez 1 jeton <i>Alien Blood</i> par <i>Overkill</i> dépensé. Cet <i>Overkill</i> fait exception à la règle selon laquelle de multiples <i>Overkills</i> ne peuvent servir à blesser la même cible plusieurs fois.
--------------	------------	--

Équipement : composants

Alien Blood :	Il peut être obtenu en subjuguant un <i>Brain-in-the-jar</i> , ou en attaquant un <i>Alien</i> avec le <i>Air Knife</i> ou la <i>Proton Blade</i>
Mysterium :	Peut être défaussé pour donner une <i>Charge</i> à n'importe quel objet découverte.
Wire :	Ne peut être gagné qu'en subjuguant un <i>Thrall</i> .

Équipement

Force Field Belt	A la place de perdre 1 HP suite à une attaque <i>Alien</i> , le <i>Rocketeer</i> peut choisir de perdre à la place une <i>Charge</i> de la <i>Force Field Belt</i> . Cet objet peut être utilisé plusieurs fois par tour.
Gravitationnal Wave Générateur	Permet au <i>Rocketeer</i> de déplacer une figurine ou objet à une portée de 3 et dans la <i>LoS</i> , de 1, 2 ou 3 tuiles vers lui.
Heat Ray	Choisissez un sas dans la <i>LoS</i> du <i>Rocketeer</i> . Ce sas devient définitivement fermé (scellé) ou ouvert (détruit). Placez le marqueur adéquate sur le sas. Le <i>Heat Ray</i> ne peut pas détruire un sas scellé et vice versa.
Impossible Cube	Le <i>Rocketeer</i> jette 5D, tous les succès peuvent être dépensés sur l'option <i>Overkill</i> du <i>Rocketeer</i> .
Ionoscope	Donne au <i>Rocketeer</i> un succès additionnel pour toute Action <i>IQ</i> . La <i>Charge</i> doit être dépensée AVANT le jet de dé.
Mentality Helmet	Le <i>Rocketeer</i> ignore les effets <i>Panic</i> et <i>Mind control</i> .
Replicator	Le <i>Rocketeer</i> peut dupliquer n'importe quel composant qu'il détient déjà, gagnant ainsi un jeton supplémentaire de ce composant.
Sonic Repulsor	Repoussez 1 <i>Alien</i> , <i>Rocketeer</i> ou objet dans la <i>LoS</i> jusqu'à ce qu'il quitte la <i>LoS</i> du <i>Rocketeer</i> , rencontre un sas ou le bord du plateau. La cible doit être repoussée en ligne droite.
Strangely Glowing Orb	Lors d'une Action <i>IQ</i> , le <i>Rocketeer</i> gagne +1 <i>IQ</i> pour ce jet. Doit être utilisé AVANT l'Action <i>IQ</i> .
Telepathy Band	Permet au <i>Rocketeer</i> d'accéder à l'option <i>Overkill</i> personnelle d'un autre <i>Rocketeer</i> , en jeu. Peut être utilisé dans le cadre d'une Action talent, ou d'une dépense d' <i>Overkill</i> après un jet de dé (la <i>Charge</i> dépensée vaut dans ce cas pour tous les <i>Overkill</i> du même jet de dé).
Thrall Oxygen Tank	Le <i>Rocketeer</i> gagne immédiatement 3 O ² , le jeton est défaussé.
Time Warp	Après un jet de dé, le <i>Rocketeer</i> peut rejeter n'importe quel nombre de dés une fois.
X-Ray Glasses	Le <i>Rocketeer</i> ignore un sas fermé lorsqu'il trace une <i>LoS</i> .

[32]

Liste des Schémas

Les schémas ont deux usages possibles:

- 1. Inspiration : n'importe quel schémas, non assemblé, peut être défaussé par un Rocketeer durant sa Phase d'Action pour immédiatement réaliser une Action *IQ* sans dépenser d'AP. Ou,
- 2. Un schéma peut être assemblé. Le *Rocketeer* doit posséder les composants nécessaires listés sur la carte du schéma et réussir une **Action d'analyse des objets découverte** (Action *IQ*), après quoi, les composants sont défaussés et le schéma analysé devient utilisable par tout Rocketeer qui le porte, mais il n'est plus possible de le défausser pour avoir une action *IQ* gratuite.

Invisibility Device	Cet objet peut être utilisé à n'importe quel moment du Tour des Aliens. Durant ce tour tous les Aliens ignorent complètement le Rocketeer.
Neuronic Hyperbolizer	Sonnez tous les Aliens sur une tuile scannée (ne requiert pas la LoS)
Reality Inverter	Un Rocketeer peut utiliser cet objet après un jet de dé. En lieu et place des succès sur 1 à 3, les succès sont désormais sur 8 à 10. Ceci fait exception aux règles normales.
Stasis Box	Permet au Rocketeer d'aller chercher dans les cartes objet des Rocketeers, non utilisés, l'objet de son choix.
Tantalus Projector	Permet au Rocketeer d'éliminer immédiatement 1 Alien n'importe où sur le plateau de jeu (indépendamment de ses HP et de la LoS).
Teleporter	Déplacez le Rocketeer et n'importe quels Rocketeers sur la même tuile, sur une autre tuile scannée.

[33]

Liste des effets de combat

Exterminate	Infligez 1 dégât à un <i>Bug</i> dans la <i>LoS</i> et à portée de l'arme du <i>Rocketeer</i> attaquant.
Grapple	Le <i>Rocketeer</i> cible ne peut pas se dégager de l'étreinte du <i>War Thrall</i> , et ne peut quitter la tuile en dépensant un AP pour réaliser une action de mouvement. Couchez sa figurine pour mémoire. Il est possible de sortir de la tuile par d'autres moyens (l'option <i>Overkill</i> du <i>Ray Gun</i> , ou du <i>First Officer</i>) ou de faire cesser l'effet par d'autres moyens (subjurer le <i>Thrall</i> , repousser le <i>War Thrall</i> avec l'option <i>Overkill</i> de l' <i>Atomic Rifle</i> ...).
Mind Control	Le <i>Rocketeer</i> affecté perd 1 AP pour le prochain Tour de jeu. Pour se souvenir de ce fait, glissez un jeton AP dans la <i>Mind control box</i> . Note: un <i>Rocketeer</i> ne peut jamais perdre plus d'un AP par Tour de jeu.
Panic	Le <i>Rocketeer</i> affecté perd 1 O ² . Si cela réduit le niveau d' O ² à 0, le <i>Rocketeer</i> meurt immédiatement, et tous perdent la partie. Note: un <i>Rocketeer</i> ne peut pas perdre plus d'1 O ² par Tour de jeu par l'effet <i>Panic</i>
Psychic Burst	Sonnez tous les autres <i>Aliens</i> à une portée de 1 du <i>Brain-in-the -jar</i> atteint, indépendamment de la <i>LoS</i> . Le <i>Brain-in-the-jar</i> qui a causé un tel effet, n'est pas sonné.
Psychic scream	Sonnez un <i>Leader</i> ou <i>Saucerman</i> n'importe où sur le plateau de jeu, indépendamment de la <i>LoS</i> .
Spawn	Ajoutez immédiatement une nouvelle <i>Space Leach</i> à la tuile actuelle, et faites là attaquer immédiatement.
Stagger	Chaque effet de <i>Stagger</i> infligé à une <i>Sentinel</i> réduit de -2 ses dés d'attaque pour le reste du Tour de jeu. Par exemple, une <i>Sentinel</i> qui subit 3 effet <i>Stagger</i> , ne peut pas attaquer du tout. Elle inflige toutefois toujours <i>Panic</i> normalement. Utiliser un dé comme marqueur pour dénombrer les dés d'attaque que la <i>Sentinel</i> a encore.
Stun	Un <i>Alien</i> sonné ne fait rien durant le Tour de jeu présent. Couchez sa figurine pour mémoire. Les <i>Aliens</i> récupèrent à la fin du Tour de jeu, durant la Phase de Nettoyage.
Terror	Jetez 1D par <i>Overkill</i> obtenu par la <i>Sentinel</i> ou le <i>Flame Gun</i> , et résolvez l'effet

correspondant.

1-6 : Déplacez le personnage affecté d'une tuile en suivant le résultat du dé pour la direction (un résultat de 1 indique la direction de la flèche de la tuile, puis pour les résultats suivants on tourne dans le sens horaire). Si le mouvement est impossible selon les protocoles de mouvement, la victime reste sur place mais prend 1 dégât.

7-8 : Déplacez le personnage affecté d'une tuile selon son choix, selon les protocoles de mouvement.

9-10 : Sans effet.

[34]

Liste des *Thralls* sauvés et leurs pouvoirs

Boy		Le garçon actif et lest permet au <i>Rocketeer</i> de ramasser un objet sur une tuile adjacente et dans la <i>LoS</i>
Bus Driver		Le chauffeur de bus à la langue bien pendue, est plein d'air chaud. Le premier <i>Rocketeer</i> à l'acquérir gagne immédiatement 2 O ²
Chemist	KS	Une fois par Tour de jeu, jetez 1D. Un succès = +1 O ²
Co-Ed		L'étudiante reconnaissante donne au <i>Rocketeer</i> un baiser de bonne chance, lui donnant un +2 pour n'importe quelle action.
Cowboy		Pour montrer sa reconnaissance, le Cowboy donne une attaque gratuite par Tour de jeu. Il jette 1D contre une simple cible à une portée de 0 ou 1, dans la <i>LoS</i> .
Football Player		Cet athlète solide donne au <i>Rocketeer</i> une Action d'ouverture de sas, gratuite, à chaque Tour de jeu.
Girl		Motivé par la protection de la petite fille sauvée, le <i>Rocketeer</i> peut ignorer <i>Panic</i> .
Hobo		Les Aliens ignorants sont bercés par les mélodies de son harmonica. Les <i>Rocketeer</i> peut sonner tous les Aliens sur sa tuile.
Long-Lost Brother		Le frère égaré d'un <i>Rocketeer</i> s'interpose quand le danger surgit. Il prend 1 dégât à la place du <i>Rocketeer</i> .
Nurse	KS	Une fois par Tour de jeu, jetez 1D. Un succès = soigne 1 HP sur un personnage sur la tuile.
Photographer	KS	Utiliser le flash pour sonner un Alien dans la <i>LoS</i>
Sarge		Le militaire enthousiaste offre une aide tactique, donnant +1D pour une attaque par Tour de jeu.
Scientist		Le savoir de ce savant ingénieux donne +1 Overkill à n'importe quelle Action IQ réussie. Le <i>Rocketeer</i> peut dépenser la Charge APRES le jet de dé.
Smuggler	KS	Gagnez immédiatement n'importe quel composant (Alien Blood, Wire, Mysterium)
Traffic Cop	KS	+1 Action de mouvement pour n'importe quel <i>Rocketeer</i> dans la <i>LoS</i> .