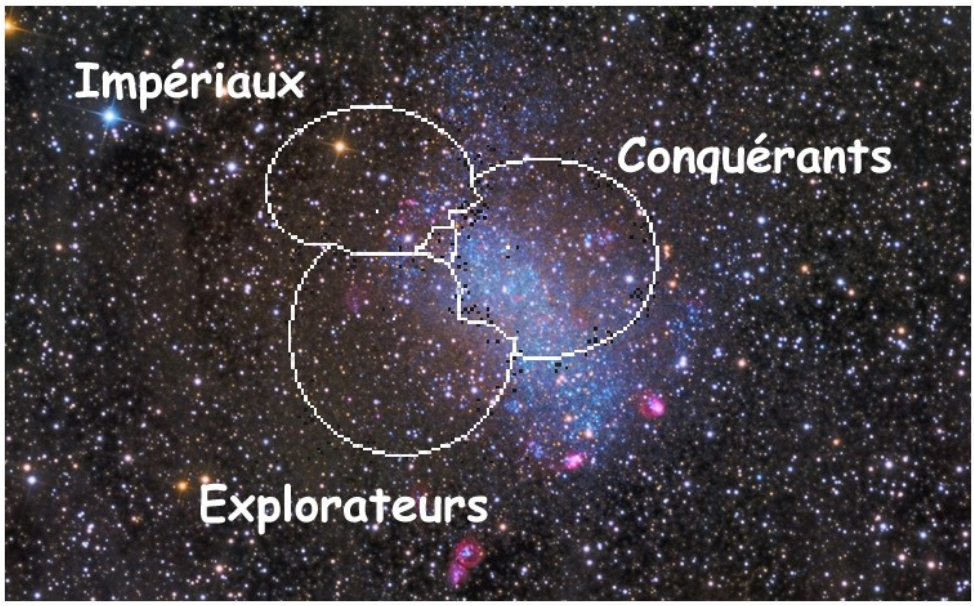
AWAY TEAM

PATROUILLE SPATIALE

ASTRO MINIATURES SKIRMISH GAME

http://astrominiatures.blogspot.fr/
http://fartrekrpg.blogspot.fr/

Away Team / Patrouille Spatiale est un jeu de combat de figurines qui se situe dans l'univers Astro-miniatures.



- **Explorateurs**- Membres courageux de l'Astro Flotte à la recherche de nouveaux mondes et civilisations.
- **Conquérants**- Infâmes guerriers ne rêvant que de domination galactique.
- **Impériaux**- Nobles voyageurs de l'espace luttant pour imposer leur volonté à la galaxie.
- **Kelvans**- Enigmatiques étrangers d'une galaxie lointaine.
- **Pirates**- Une communauté insoumise consacrée aux méfaits et au chaos.
- **Raptors-** Brutes reptiliennes rusées et sournoises qui ne suivent aucune autre loi que la leur.
- **Sybots**- Constructions mécaniques cherchant à éradiquer toute forme de vie biologique dans leur quête pour l'ordre.

Pour jouer vous aurez besoin de

- Au moins 4 dés à six faces et au moins deux couleurs de dés
- Des figurines et une table de jeu de 24"x24" (60cmx60cm)
- Une règle de 12” pour chaque joueur
- Un partenaire de jeu

Utilisation du dé

A chaque fois que vous lancez un dé, vous tentez d'obtenir un résultat **inférieur** ou égal au nombre donné. Si vous obtenez un résultat supérieur, votre tentative a échoué.

Exemple : si mon Explorateur, avec une Force (ST) de 3, essaye de blesser un Sybot, cela signifie qu'il doit obtenir 3 ou moins sur son dé. S'il obtient 4, 5 ou 6 il échoue !

Description des figurines

Dans Patrouille Spatiale, chaque figurine possède des caractéristiques de Force (ST), Dextérité (DX), Intelligence (IQ) et Mouvement (MV). La valeur de départ d'une caractéristique est le nombre maximum que vous devez obtenir lors d'un lancer de dé pour réussir.

Note : une caractéristique avec une valeur de 0 signifie que la figurine ne peut pas utiliser cette capacité tant qu'elle n'a pas un équipement adapté.

La Force (ST) est utilisée pour une attaque de corps à corps, la Dextérité (DX) est utilisée pour les attaques à distance et l'Intelligence (IQ) est utilisée pour les réparations ou la résolution de problèmes.

Le Mouvement (MV) ne requière pas de jet de dé. Ce nombre correspond au nombre maximum de pouces que peut parcourir une figurine pendant un tour.

Les Armes

Les armes sont de deux types, de Mêlée pour le corps à corps, de Tir pour le combat à distance. Le bonus de chaque arme est ajouté à la caractéristique appropriée de la figurine.

Exemple : un Explorateur avec une ST 2, ajoutera +2 lorsqu'il combattra avec une hache. Sa ST devient alors 4.

Un Explorateur avec DX 2 utilise un fusil avec un bonus de +2. Sa DX devient alors 4 lorsqu'il attaque.

Equipement

L'équipement permet à une figurine d'augmenter ses caractéristiques pour effectuer une tâche. Le bonus est ajouté à son IQ.

Exemple : un technicien avec IQ 2 reçoit une boîte à outils (Tool Box). La boîte à outils donne un bonus de +2, son IQ passe alors à 4 s'il veut réparer quelque chose.

Note : certains objets ont des capacités particulières comme le Medikit. Un Medikit permet à une figurine hors de combat de revenir en jeu. Les objets particuliers comme les communicateurs ou Tricordeurs auront des utilisations particulières en fonction du scénario joué.

Medikit
Si une figurine avec un Medikit n'arrive pas à rétablir un blessé au premier essai, elle peut essayer à nouveau. Si la seconde tentative échoue, le blessé décède et est retiré du jeu : "*We've lost him, Captain*"

Armure
Les armures protègent les figurines lorsqu'elles sont touchées par un adversaire.
Tout d'abord, définissez le type d'armure que les figurines portent et reportez-vous à la sauvegarde (SV) indiquée (cf. tableau en dernière page).
Vous devez obtenir un résultat inférieur ou égal à cette valeur pour être protégé de la touche. Si la touche n'est pas contrée, la figurine est hors de combat. Couchez la figurine pour indiquer qu'elle est KO

Boucliers Energétiques
Si votre figurine porte un bouclier énergétique, lancez deux dés, un pour son armure, l'autre pour son bouclier (lancez de préférences deux dés de couleur différente). Si le résultat de l'un ou de l'autre indique que la touche ne porte pas, alors la figurine reste en jeu.
Note : un bouclier énergétique a une valeur maximale de 2.

figurines Astro Miniatures

Jouer

Patrouille Spatiale se déroule en tours avec phases alternées.
Suivez l'ordre de ces phases à chaque tour. Chaque phase doit être terminée avant de démarrer la suivante. Lorsque la phase de corps à corps est terminée, un nouveau tour commence.

1. Initiative- Lancez un dé pour savoir qui commence ce tour-ci.
2. Mouvement- Le premier joueur bouge, puis le second.
3. Tirs- Le premier joueur effectue ses tirs, puis le second.
4. Corps à corps- Le premier joueur combat, puis le second.

Phases d'un tour

1. Initiative

Au début de chaque tour, les joueurs lancent un dé et y ajoutent leur nombre de figurines actives (ni hors de combat, ni mortes). Celui qui obtient le résultat le plus fort joue le premier ce tour-ci.

2. Mouvement

Le joueur qui a gagné l'initiative choisit s'il veut faire ses mouvements en premier ou s'il cède la priorité de mouvement.
Le joueur qui bouge ses figurines peut les bouger toutes, uniquement quelques unes ou aucune d'un nombre de pouces maximum égal aux valeurs de MV de chaque figurine.
Une figurine ne peut pas se déplacer à travers les obstacles ni à travers les autres figurines.
Lorsque les figurines d'un joueur se sont déplacées, les figurines de l'autre joueur peuvent se déplacer.

Terrain Difficile

Certains terrains comme les décombres, bâtiments, collines, arbres, marais, rochers, ruisseaux ou autres peuvent se trouver sur le champ de bataille. Toute figurine qui arrive sur un terrain difficile doit stopper son mouvement dès qu'il pénètre dans cette zone.
A la prochaine phase de mouvement, la figurine se déplacera de ½ MV (arrondi supérieur) jusqu'à ce qu'elle sorte du terrain.
Note : les Sybots ignorent cette règle pour tout type de terrain.

Sortir d'un corps à corps

Une figurine ne peut pas se déplacer si elle est au contact d'une figurine ennemie. Elle peut bouger uniquement si elle n'est pas en contact socle à socle avec une figurine ennemie.

3. Tir

Le joueur qui a gagné l'initiative peut choisir s'il veut tirer en premier ou ensuite. Le joueur actif peut tirer avec toutes ses figurines, une partie de celles-ci ou aucune. Chaque figurine équipée d'une arme de tir et qui n'est pas en contact socle à socle avec une figurine ennemie peut faire feu une fois.
Les combats sont considérés comme simultanés. Si une figurine est mise hors combat avant son tour de tir, elle pourra tout de même faire feu durant cette phase.
Une fois que les tirs des deux opposants sont effectués et que toutes les figurines hors combat sont mises au sol, la phase de corps à corps peut commencer.

Le tir se résout avec le jet d'un dé par figurine attaquante. On compare chaque dé à la valeur de DX du tireur. Si le résultat est inférieur ou égal, il y a une touche.
Il est préférable de jouer figurine pas figurine pour déterminer s'il y a touche ou non. Si une figurine est touchée, elle effectue un jet de SV de la valeur de son armure. Si le résultat est inférieur ou égal, la figurine reste en jeu, sinon la figurine est hors combat et couchée au sol.

Ligne de vue et couvert

Pour tirer sur une cible, le tireur doit avoir une ligne de vue dégagée sur la cible sans obstacle ou figurine sur le trajet. Une figurine est à couvert si 50 à 75% de son socle est caché.
Le tireur doit lancer un D6 supplémentaire contre une cible à couvert. Pour toucher, les deux dés doivent être inférieurs ou égaux à sa valeur de DX. Si l'un des dés, ou les deux, est supérieur, le tir est raté.

Tirer dans un corps à corps

Vous pouvez tirer dans un corps à corps, ajoutez alors un dé pour chaque tir effectué. Si l'un quelconque des dés rate, le tir est raté.

4. Corps à corps

Le joueur qui a obtenu l'initiative pour ce tour peut choisir s'il veut combattre le premier ou non.
Le joueur actif peut attaquer avec tout ou partie de ses figurines. Chaque figurine active armée d'une arme de mêlée et au contact socle à socle avec une figurine ennemie peut attaquer une fois, même si elle a elle-même été attaquée durant cette phase.
Les combats sont considérés comme simultanés. Si une figurine est mise hors combat durant cette phase, elle pourra toujours tenter une attaque lors de son tour de mêlée.

Une fois que toutes les attaques de corps à corps sont résolues, les figurines hors combat de chaque camp sont mises au sol. Un nouveau tour peut alors commencer à la phase d'initiative.

Pour résoudre le combat, lancez un D6 pour chaque figurine attaquante et comparez-le à sa valeur de ST plus modificateur de l'arme. Si le résultat est inférieur ou égal, il y a une touche, sinon l'attaque rate.
Si la figurine ciblée est touchée, elle effectue son jet d'armure (AR SV**)**. Si le résultat est inférieur ou égal, la figurine reste en jeu, sinon elle est mise hors de combat.

Grenades
Ce sont des armes spéciales. Jeter une grenade se fait durant la phase de tir.
Un jet de DX est effectué. S'il est réussi, la grenade est placée au choix du tireur à 6" maximum de la figurine. Toutes les figurines dans un rayon de 1" de la grenade doivent réussir un jet d'armure (AR SV) ou mourir.
Si le jet de DX est raté, lancez un nouveau D6 :
- sur un résultat de 1 ou 2, la grenade atterrit à 1" derrière la cible,
- sur un résultat de 3, la grenade arrive à 1" à droite de la cible,
- sur un résultat de 4, la grenade arrive à 1" à gauche de la cible,
- sur un résultat de 5 ou 6, la grenade arrive à 1" devant la cible.
Appliquez ensuite les effets de la grenade.

Expérience et avancement
Survivre à une bataille offre à chaque figurine 1pt à dépenser. La figurine peut ajouter ce point à n'importe quelle caractéristique, même au mouvement.
La figurine peut également attribuer ce point à une nouvelle caractéristique nommée Chance (LUCK). Chaque point de Chance permet à la figurine de relancer un échec une fois durant la partie.

Balayage
Si une figurine est tuée durant le combat, une autre figurine peut ramasser son équipement ou ses armes. Pour ce faire, il faut que la figurine soit adjacente à la figurine morte.
Pendant le tour où elle ramasse, la figurine ne peut pas tirer ni attaquer. Vous pourrez utiliser des marqueurs pour signaler un équipement ou une arme toujours à terre. Les armures ne peuvent pas être récupérées.

Composer sa patrouille

Chaque joueur doit recevoir le même nombre de points pour composer sa patrouille.

Escarmouche = 40 points, par camp
Bataille = 80 points, par camp
Gros assaut = 120 points par camp

Explorateurs	Coût	ST	DX	IQ	MV	AR SV
Commandant	4	2	2	2	4	AR Type
Ingénieur	3	1	2	2	4	AR Type
Scientifique	3	1	1	2	4	AR Type
Agent de sécurité	3	2	2	1	4	AR Type
Civils	**Coût**	**ST**	**DX**	**IQ**	**MV**	**AR SV**
Dignitaire	2	1	1	2	3	AR Type
Marchand	3	2	1	2	3	AR Type
Voyageur	1	1	1	2	3	AR Type
Opposants	**Coût**	**ST**	**DX**	**IQ**	**MV**	**AR SV**
Conquérants : commandant	4	2	2	2	4	AR Type
Conquérants : ingénieur	3	1	2	2	4	AR Type
Conquérants : scientifique	3	1	1	2	4	AR type
Conquérants : soldat	3	2	2	1	4	AR Type
Impériaux : commandant	4	2	2	2	5	AR Type
Impériaux : ingénieur	3	1	2	2	5	AR Type
Impériaux : scientifique	3	1	1	2	5	AR Type
Impériaux : soldat	3	2	2	1	5	AR Type
Kelvan	4	2	2	1	4	4
Pirate	3	1	2	1	4	AR Type
Raptor	6	3	2	1	3	4
Sybots	6	3	2	1	4	4

Arme de Mêlée	ST +	Coût	Arme de Tir	DX +	Portée	Coût
Poignard	+1	1	Laser de poing	+1	7	1
Hachette	+1	1	Fusil laser	+2	14	2
Marteau/ Matraque	+1	1	Disrupteur de poing	+1	6	1
Masse/Hache	+2	1	**Disrupteur gros calibre**	+2	12	2
Assommoir	+2	2	**Pistolet à air comprimé**	+1	6	1
Epée	+2	2	**Fusil à air comprimé**	+2	12	1
Marteau de forge	+2	2	Grenade	*	6	4
Lame de Conquérant	+2	2				

Armure	Sauvegarde	Coût	Objet	IQ Bonus	Coût
Aucune	1	0	Boîte à outils	+2	2
Légère	2	2	Médikit	+2	2
Lourde	4	4	Tricordeur	+2	2
Bouclier énergétique	2	2	Communicateur	0	0

Un jeu de Chris-Fenway5 publié sur Astro Miniatures
traduction française par Mehapito