

LES CHRONIQUES LUDIQUES

STAR TREK

MISSION KOBAYASHI MARU

TRADUCTION OFFICIEUSE

RECAPITULATIF

Nombre de joueurs : 2

Matériel nécessaire :

- 12 pions Mission
- Pion Objectif de la boîte de base (face Vaisseau à la Dérive). Dans la suite de cette description, on appellera ce pion « Pion Kobayahi Maru. »

Dans le cadre de votre formation à Starfleet Academy, vous devez faire face à la fameuse simulation du Kobayashi Maru.

Au cours de celle-ci, vous recevez un appel de détresse du Kobayashi Maru, un transporteur de carburant qui est tombé en panne dans la Zone Neutre avec l'Empire Klingon.

Vous devez secourir l'équipage et vous enfuir avant que les vaisseaux de guerre Klingons ne vous détruisent.



MISE EN PLACE

Les vaisseaux sont déployés en suivant les règles normales d'une Bataille à 2 Joueurs (voir Livre des Règles).

JOUEUR DE LA FEDERATION

50 points d'escadron incluant un unique navire de classe Constitution, un Capitaine et n'importe quel nombre d'Améliorations.

JOUEUR KLINGON

80 points d'escadron incluant au moins un vaisseau Klingon.

AUTRES ELEMENTS

Le Pion Kobayashi Maru est placé au centre du côté Klingon, à Portée 3 du bord Klingon.

Ce pion représente le Kobayashi Maru. Il est considéré comme un Obstacle et suit les règles normales décrites page 22 du Livre des Règles de la boîte de base Star Trek : Attack Wing.

REGLES SPECIALES

SAUVETAGE DU KOBAYASHI MARU

Tant que le vaisseau de la Fédération est à portée 1-2 du Pion Kobayashi Maru, il peut effectuer l'Action suivante :

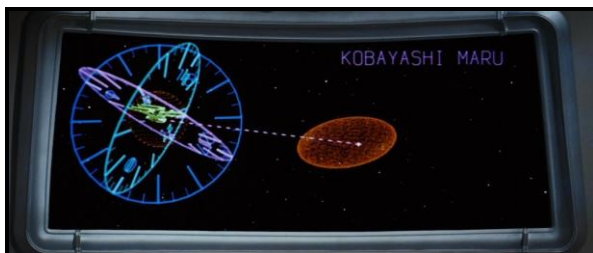
ACTION : Si votre vaisseau n'est pas occulté, désactivez tous vos Ecrans encore actifs pour téléporter des survivants du Kobayashi Maru à bord. Placer 1 Pion Mission sur la carte de votre vaisseau.

JOUEUR DE LA FEDERATION

Votre vaisseau a 9 tours de jeu pour récupérer 3 Pions Mission et fuir par votre bord de table. Utilisez les Pions Mission pour noter le nombre de tours joués.

Si votre vaisseau quitte la table de jeu sans avoir 3 Pions Mission sur sa carte, votre mission est un échec et vous perdez la partie.

De même, si vous quittez la table par un autre bord que celui de votre zone de déploiement, vous perdez la partie.



JOUEUR KLINGON

Empêchez le vaisseau de la Fédération d'accomplir sa mission en moins de 9 tours de jeu.



Note : Cette mission est fortement en faveur du joueur Klingon. Le joueur de la Fédération doit faire face à la difficulté avec dignité et en faisant la preuve de sa force de caractère !

Découvrez plus d'informations sur **Star Trek : Attack Wing** sur le site des *Chroniques Ludiques*.

<http://www.fbruntz.fr/>

Cette traduction n'est pas officielle ni en aucun cas autorisée ou approuvée par Wizkid Games. Toutes les marques citées dans ce document sont utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.