

LES CHRONIQUES LUDIQUES

STAR TREK

MISSION ENDGAME

TRADUCTION OFFICIEUSE

RECAPITULATIF

Nombre de joueurs : 1 (mission solo)

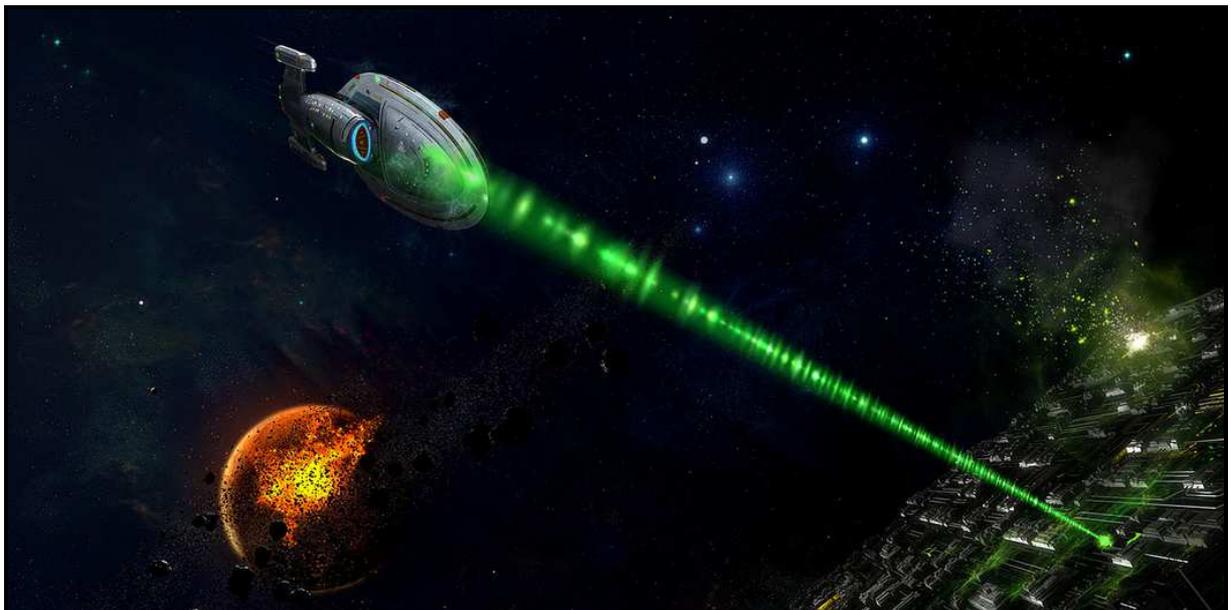
Matériel nécessaire :

- 3 gabarits de Cube Borg
- 1 gabarit de Sphère Borg
- 2 gabarits de Portail de Transdistorsion (Transwarp Apertures)
- 10 pions Mission

L'Amiral Janeway, venue du futur, voyage à travers le temps depuis l'année 2404. Elle a pour objectif d'aider son équipage à échapper du Quadrant Delta.

Pour faire le voyage du retour, l'U.S.S. Voyager doit emprunter un Conduit de Transdistorsion Borg extrêmement rare et protégé par toute une flotte du Collectif. L'Amiral apporte avec elle une technologie de pointe inconnue des Borgs qui devrait permettre au Voyager de traverser leurs défenses sans grande difficulté.

Mais le Capitaine Janeway, du présent, a d'autres idées en tête. Détruire le Conduit de Transdistorsion pourrait éviter à de nombreuses formes de vie d'être assimilées par les Borgs : cela représenterait un objectif bien plus important que de permettre au Voyager de regagner l'espace de la Fédération...



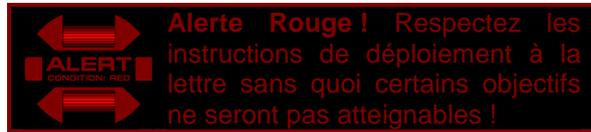
MISE EN PLACE

L'aire de jeu pour cette mission est plus grande que d'habitude.

Utilisez une surface de **90 x 120cm**.

JOUEUR DE LA FEDERATION

75 points d'escadron incluant l'U.S.S. Voyager et aucun autre vaisseau.



Le joueur de la Fédération place le Voyager n'importe où à 10cm maximum (Portée 1) de son bord de table (S).

Placez les 3 gabarits de Cube Borg de manière régulière sur une ligne (E-W) à 50cm (Portée 5) du bord de table du Voyager (voir le diagramme ci-contre). Pour vous aider, considérez que 50cm sont équivalents à une règle de portée (30cm) + les 2/3 d'une autre règle (20cm).

Placez le premier gabarit de Portail de Transdistorsion à 20cm (Portée 2) directement derrière le Cube central. Placez le second gabarit Portail de Transdistorsion au centre du bord de table opposé à celui du Voyager (N).

Placez ensuite le gabarit de la Sphère Borg à distance égale des deux gabarits de Portail de Transdistorsion et directement derrière le premier gabarit.

Placez 10 pions Mission à côté de l'aire de jeu. Ils serviront à marquer le temps qui passe.

REGLES SPECIALES

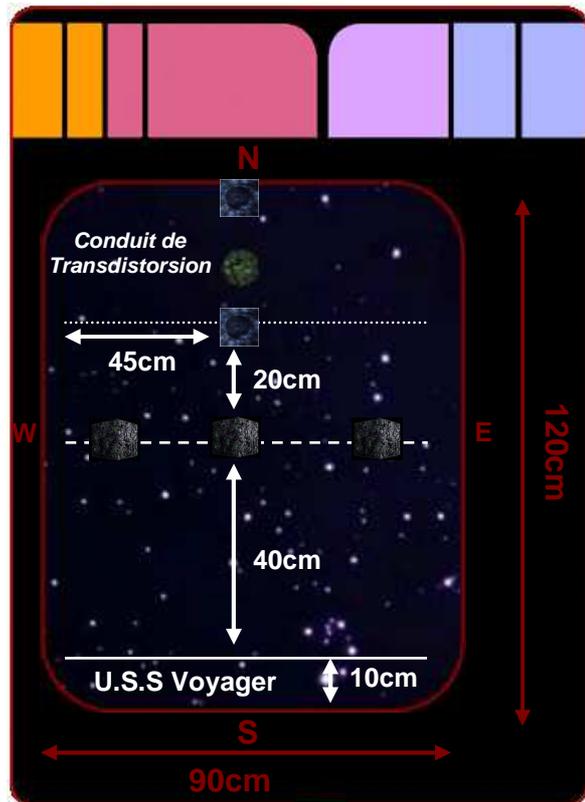
U.S.S. VOYAGER

Les armes et la technologie du futur apportées par l'Amiral Janeway ont été installées à bord du Voyager. Les Borgs n'ont encore jamais rencontré une telle technologie et, au début de la mission, ils y sont totalement vulnérables.

Pendant la mission, l'amélioration **Torpilles Transphasiques** (Transphasic Torpedoes) peut être utilisée 5 fois avant d'être retirée. A chaque fois que l'amélioration est utilisée, placez un pion *Disabled Upgrade* sur la carte ; l'amélioration peut être utilisée même avec ces pions sur la carte. Lorsque le cinquième pion *Disabled Upgrade* est placé, retirez la carte d'amélioration Torpilles Transphasiques.

Lorsque les Torpilles Transphasiques sont utilisées, ignorez les écrans des Cubes Borgs et des Portails de Transdistorsion, endommagez directement la coque à la place.

Pendant la mission, l'amélioration **Générateur Ablatif** (Ablative Generator) peut recevoir 12 Cartes de Dégâts avant d'être retirée (au lieu de



5). Tant qu'un vaisseau possède le pion *Générateur Ablatif*, il est immunisé contre les effets des Rayons Tracteurs des Cubes Borgs.

VAISSEAUX BORGs

Tous les Cubes Borgs ainsi que la Sphère Borg ont toujours l'initiative. Ils ne se déplacent pas pendant cette mission, mais ils effectuent une Action au début de la Phase d'Activation (voir plus bas). De plus ils tirent toujours en premier pendant la Phase de Combat.

Les vaisseaux ennemis ne peuvent pas traverser un vaisseau Borg. Tout vaisseau ennemi qui finit son déplacement ou qui se déplace au travers d'un vaisseau Borg est immédiatement assimilé et détruit.

Si un vaisseau Borg ou un Portail de Transdistorsion reçoit un Dégât Critique à sa coque, ne placez pas de carte de dégât face visible à côté de lui, à la place placez 2 cartes de dégât face cachée pour chaque Dégât Critique.



CUBES BORG

Les Cubes Borgs suivent les règles suivantes lors des différentes phases du jeu.

Début de la Phase d'Activation

ACTION : Rayon Tracteur - Le Cube Borg cible le vaisseau ennemi le plus proche à portée 1-2 et le capture avec son Rayon Tracteur. Le vaisseau doit immédiatement désactiver ses Ecrans et retirer son pion Cloak (Occultation) s'il en a un. Pour le reste du tour, le vaisseau ne peut pas se déplacer, ni effectuer d'action ou tirer. Dans le cadre de cette mission, cela signifie la fin de la partie. (Note : un vaisseau avec un pion Ablative Generator - Générateur Ablatif - est immunisé contre cette attaque).

Début de la Phase de Combat

Chaque Cube Borg peut ouvrir le feu avec son Arme Principale contre n'importe quel nombre de vaisseau à portée 1-3 (Arc de Tir à 360°).

Phase Finale

Si deux Cubes Borgs ont été détruits, le troisième bat en retraite. Retirez son gabarit de l'aire de jeu.

SPHERE BORG

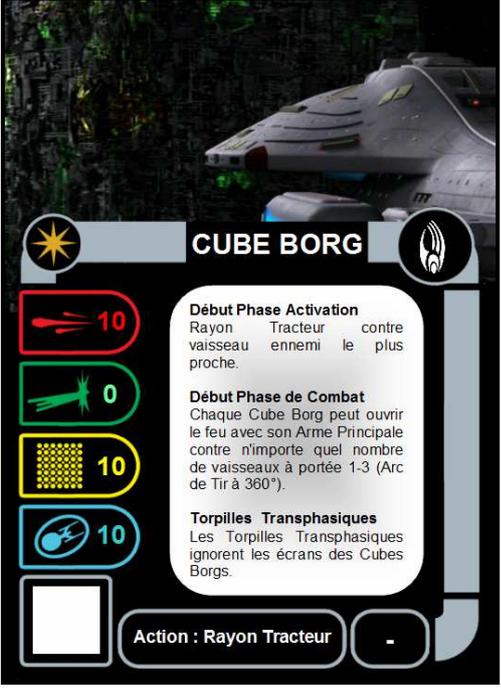
La Sphère Borg suit les règles suivantes lors des différentes phases du jeu.

Début de la Phase d'Activation

ACTION : Rayon Tracteur - La Sphère Borg cible le vaisseau ennemi le plus proche à portée 1-2 et le capture avec son Rayon Tracteur. Le vaisseau doit immédiatement désactiver ses Ecrans et retirer son pion Cloak (Occultation) s'il en a un. Pour le reste du tour, le vaisseau ne peut pas se déplacer, ni effectuer d'action ou tirer. Dans le cadre de cette mission, cela signifie la fin de la partie. (Note : un vaisseau avec un pion Ablative Generator - Générateur Ablatif - est partiellement affecté par cette attaque, voir ci-dessous).

Début de la Phase de Combat

La Sphère Borg peut ouvrir le feu avec son Arme Principale contre n'importe quel nombre de vaisseau à portée 1-3 (Arc de Tir à 360°). Elle a assimilé la technologie des nouvelles armes du Voyager. Ses Ecrans sont efficaces contre les Torpilles Transphasiques. De plus son Rayon Tracteur est partiellement efficace contre le Générateur d'Ecrans Ablatif. Un vaisseau avec un pion Ablative Generator (Générateur Ablatif) pris dans le Rayon Tracteur de la Sphère doit choisir une manoeuvre 1 pendant la phase d'Activation, peut effectuer normalement des Actions et lance 1 dé en moins lorsqu'il attaque ou se défend.



CUBE BORG

Début Phase Activation
Rayon Tracteur contre vaisseau ennemi le plus proche.

Début Phase de Combat
Chaque Cube Borg peut ouvrir le feu avec son Arme Principale contre n'importe quel nombre de vaisseaux à portée 1-3 (Arc de Tir à 360°).

Torpilles Transphasiques
Les Torpilles Transphasiques ignorent les écrans des Cubes Borgs.

Action : Rayon Tracteur

Statistiques : 10 (Rayon Tracteur), 0 (Arme Principale), 10 (Ecrans), 10 (Torpilles Transphasiques)

Statistiques d'un Cube Borg



SPHERE BORG

Début Phase Activation
Rayon Tracteur contre vaisseau ennemi le plus proche.

Début Phase de Combat
La Sphère Borg peut ouvrir le feu avec son Arme Principale contre n'importe quel nombre de vaisseaux à portée 1-3 (Arc de Tir à 360°).

Torpilles Transphasiques
Les Torpilles Transphasiques ignorent les écrans de la Sphère Borg.

Action : Rayon Tracteur

Statistiques : 6 (Rayon Tracteur), 1 (Arme Principale), 6 (Ecrans), 6 (Torpilles Transphasiques)

Statistiques de la Sphère Borg

PORTAIL DE TRANSDISTORSION

Les Portails de Transdistorsion ne se déplacent pas, n'attaquent pas et n'effectuent pas d'actions. Si le Voyager touche un Portail de Transdistorsion à la fin de son mouvement, il ne peut ni attaquer ni se faire attaquer.

Si un Portail de Transdistorsion est détruit, on ne peut plus le traverser.

ZONE DU CONDUIT DE TRANSDISTORSION

Si le Voyager entre ou sort de la Zone du Conduit de Transdistorsion (voir diagramme en deuxième page) sans passer par un Portail de Transdistorsion, il est immédiatement détruit.

Le Voyager et les Vaisseaux Borgs ne peuvent pas s'attaquer les uns les autres si leur ligne de tir traverse la ligne qui sépare la Zone du Conduit de Transdistorsion du reste de l'aire de jeu.

OBJECTIF

Vous avez 10 tours pour accomplir votre mission.

Utilisez les pions Mission pour marquer le temps qui passe.

Si le Voyager est toujours dans l'aire de jeu à la fin du 10ème tour, la mission est un échec.

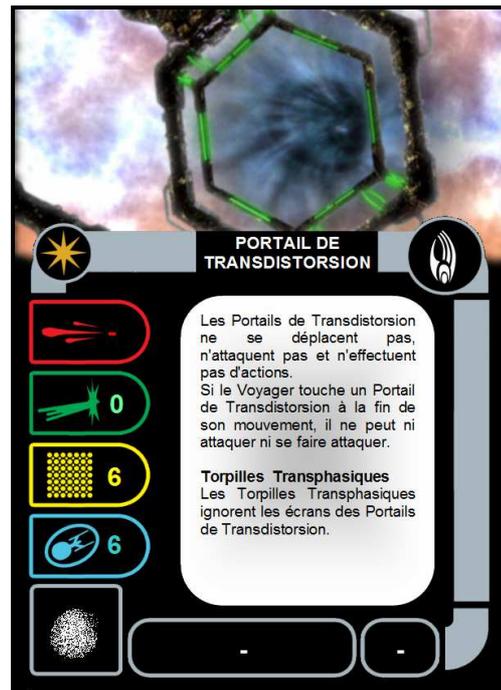
Il y a deux Objectifs principaux :

1. Si le Voyager a traversé les deux Portails de Transdistorsion (d'abord celui au Sud puis celui au Nord) alors il a rejoint l'espace de la Fédération. Le Voyager doit passer au travers du Portail de Transdistorsion Nord ou finir son mouvement dessus pour rejoindre la Fédération. 3 Points de Victoire.
2. Si le premier Portail de Transdistorsion (celui au Sud) est détruit, sa disparition entraîne une réaction en chaîne qui détruit entièrement le Conduit de Transdistorsion. 6 Points de Victoire.

Si le premier Portail de Transdistorsion est détruit alors que le Voyager est en dehors de la Zone du Conduit de Transdistorsion, il ne peut plus rejoindre l'espace de la Fédération mais il peut toujours s'enfuir vers le Quadrant Delta en passant par son bord de table. Il doit quitter l'aire de jeu avant la fin des 10 tours sinon la mission sera un échec.

Le Voyager doit accomplir au moins l'un des deux Objectifs et quitter l'aire de jeu sinon la mission est un échec.

Si le Voyager peut détruire le premier Portail de Transdistorsion après l'avoir traversé, il peut



Statistiques d'un Portail de Transdistorsion

réussir à accomplir les deux Objectifs.

Le Voyager peut gagner plus de Points de Victoire s'il est capable de d'infliger des pertes aux Borgs. Pour chaque Vaisseau Borg détruit, gagnez 2 Points de Victoire supplémentaires.

Le score maximal possible est de 15 Points de Victoire.



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.