

Ambientazione per Star Trek

Se per giocare si utilizzano segnalini che rappresentano le astronavi di Star Trek™, si devono applicare le seguenti modifiche e limitazioni.

Coerenza nelle serie

Possibilmente, scegliete modelli di astronave che compaiono nella stessa serie.

Finale della partita e calcolo dei punti

I capitani della Federazione e quelli Klingon seguono diversi codici d'onore. Questo influenza il loro modo di combattere. In questo gioco, al momento di contare i punti, i Klingon ricevono un *bonus* di 10 punti per ogni astronave avversaria esplosa, mentre i federali subiscono un *malus* di 10 punti per ogni astronave avversaria esplosa.

Limitazione sulle armi e sui sistemi

Non tutte le razze dispongono della stessa tecnologia

Descrizione	PE	Danno max.	Razze
Phaser tipo I	1	6	Tutte
Phaser tipo II	1	6	Tutte
Phaser tipo III	1	6	Tutte
Siluri fotonici	2	8	Tutte
Siluri quantici	3	12	Federazione
Siluri tipo II	1	4	Federazione
Disgregatori	1	5	Klingon, Cardassiani
Batterie da difesa	4	16	Tutte (solo stazioni spaziali o installazioni fisse)
Siluri al plasma tipo I	2	4	Romulani
Siluri al plasma tipo II	3	10	Romulani
Siluri al plasma tipo III	4	12	Romulani
Mina tipo I	1	4	Klingon, Romulani, Cardassiani
Mina tipo II	1	6	Klingon, Romulani, Cardassiani
Mina tipo III	1	8	Klingon, Romulani, Cardassiani
Sonda tipo I	1	-	Tutte
Sonda tipo II	2	-	Tutte
Curva ad alta velocità	2	-	Tutte
Uncino Klingon	1	-	Tutte
Arresto totale	1	-	Tutte
Sistema di occultamento tipo I	6	-	Klingon e Romulani
Sistema di occultamento tipo II	8	-	Romulani. Federazione solo in ambientazioni speciali.
Controllo danni	2x1	-	Tutte
Teletrasporto	1	-	Tutte

I cubi dei Borg

I cubi dei Borg sono costituiti rappresentati da un certo numero di caselle tutte uguali. Non hanno sistemi specifici, ma possono sparare a 360° 4, 6 o 8 volte durante un turno (a seconda delle dimensioni del cubo) fintanto che hanno sufficienti caselle. Non hanno la limitazione sul tempo di ricarica delle armi. Non allocano energia e non hanno scudi, ma non possono essere colpiti due volte a fila dallo stesso tipo di arma. Per esempio se nell'impulso 3 ricevono un colpo di *phaser* (di qual-

siasi tipo), diventano immediatamente immuni a tutti i *phaser*. Se però subiscono un colpo da un siluro fotonico, diventano immuni ai siluri e vulnerabili ai *phaser*.

Le nuove navi della Federazione

Per affrontare la nuova minaccia montano siluri quantici, le cui tabelle sono riportate sulle schede.