



Por outro lado, um Sabotador com uma habilidade de Combate ou Ação que não seja de Espionagem pode de fato ser descartado pelo jogador para cuja nave o sabotador está atribuído - tais sabotadores geralmente têm efeitos negativos de tripulação e ainda mais efeitos negativos de Ação ou Combate que um jogador pode sofrer voluntariamente para se livrar do agente inimigo de uma vez por todas.

Além das regras acima, os Sabotadores funcionam normalmente como tripulação. Eles são limitados por tipo (portanto, uma nave não pode ter mais do que um Sabotador designado ao mesmo tempo) e podem ser objeto de ações do Transporte inimigo e alvo de efeitos que manipulam ou forçam o descarte da tripulação designada, assim como qualquer outra carta de tripulação.

Lembre-se que o sabotador conta como membro da tripulação da nave ao qual está designado e, portanto, só pode ser transportado entre naves da mesma frota pelo controlador dessa nave, independentemente de quem colocou o sabotador.

O uso de uma habilidade de Espionagem impede qualquer chance que o jogador sabotado tenha de ser capaz de renegar sua ação (ou seja, uma vez declarado que você deve prosseguir).

Tempo de espionagem

As habilidades de espionagem são sempre resolvidas por último quando se trata de disputas de tempo. Por exemplo, a habilidade V'las permite que um combate ocorra entre a nave ao qual estão atribuídos e outra nave. Isso pode ocorrer na nave turno do controlador ou turno do controlador V'las. No entanto, se o controlador da nave declarou um combate (com esta nave ou qualquer outra), esse combate deve ser resolvido antes que a habilidade Espionagem de V'las possa funcionar.

As habilidades de espionagem podem permitir que seus controladores as ativem com base nas ações de um oponente, mas uma habilidade de espionagem não permite que você force seu oponente a realizar uma ação específica, a menos que a habilidade diga especificamente que isso é feito. Por exemplo, uma habilidade "Movimento (Espionagem)" só pode ser usada pelo jogador controlador durante o movimento da nave, mas não permite que o jogador controlador force a nave a se mover.

Nenhum jogador pode responder a uma espionagem interrompa com outra habilidade de interrupção até que a habilidade de espionagem seja resolvida.

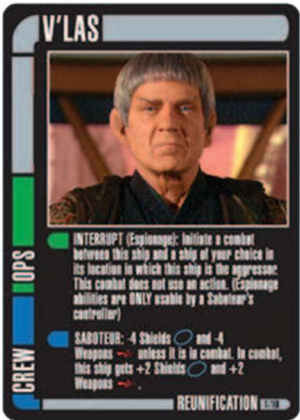
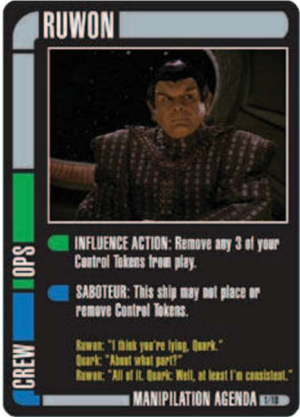
Lembre-se de que usar o texto de ação em uma carta de tripulação faz com que ela seja descartada por sabotadores, exemplos incluem Pardek e Ruwon. Essas cartas de tripulação descartadas voltam para a pilha de descarte do proprietário.

Camuflagem de emergência (ação de camuflagem)

Uma vez por turno (cada nave só pode fazer isso uma vez por turno), em vez de usar uma Ação de Camuflagem para camuflar sua nave, você pode fazer isso como parte de seu movimento. Fazer isso usa 5 pontos de movimento - se sua nave tiver uma classificação de Motores inferior a 5, você não poderá usar esta habilidade. Esta habilidade não pode ser usada para gerar Echo Tokens.

Nova regra de VP

A primeira Starbase que um jogador constrói vale 2 PV em vez de 1 PV. A primeira nave de cada oponente que um jogador destrói vale 2 PV em vez de 1 PV.



P. Você pode fornecer mais detalhes sobre quando as tripulações designadas para as naves podem usar suas operações e efeitos de combate?

R. Eles devem primeiro ter sido atribuídos a uma nave (ou seja, você não pode jogar uma carta durante um encontro ou combate para atribuir uma tripulação a uma nave no meio do evento) e só podem impactar a nave ao qual estão atribuídos. Remover ou descartar uma carta de tripulação é o mesmo em termos de tempo - a diferença é onde a carta vai parar. Fazer qualquer um deles está fora das regras normais de jogar uma carta (de acordo com a nota na página 27 das regras do conjunto básico) - ou seja, não afeta as Cartas de Comando que você pode jogar (você ainda pode jogar uma carta de comando além de remover/descartar 1 ou mais tripulantes).

Se você remover ou descartar uma tripulação, isso substituirá o benefício que a tripulação estava proporcionando. Você pode fazer isso a qualquer momento, desde que outras condições estejam corretas. Ex: Tasha Yar pode ser descartada por +4 armas em combate (perdendo o +2 que ela estava fornecendo), mas outras cartas podem ser descartadas apenas durante testes de sistema, etc. Seu oponente pode responder e também remover ou descartar cartas de tripulação em resposta (normalmente em combate). As habilidades de espionagem ocorrem por último quando ocorrem disputas em termos de tempo.

Exemplo - Descarto uma tripulação para melhorar meus escudos e evitar um ponto de dano que de outra forma teria que sofrer (ou seja, após os dados terem sido lançados). Meu oponente descarta uma tripulação para melhorar suas armas. Eu descarto do Data para evitar danos. Embora existam casos extremos de timing, em geral devem ser raros e o bom senso entre as partes deve prevalecer.

Consulte wizkidsgames.com para ler o F.A.Q. sobre este jogo.

Projetado por: Mike Elliott, Ethan Pasternack e Bryan Kinsella

Design gráfico: Chris Raimo, Ethan Pasternack

Testadores de jogos: Michael Cox, Richard Mellott, Thomas Harbert, Stan Davis Dion Graham, Christian Csar, Yuri Tolpin, Dylan Holmes, Reilley Scott, Paul DeStefano, Francesca DeStefano, Benjamin Cheung, Cliff Field, Ken Jonach, Rich Kopacz, Vincent Mondaro, Ben Torcivia.

WIZKIDS NECA

TM & © 2013 CBS Studios Inc.

© 2013 Paramount Pictures Corporation.

STAR TREK e marcas e logotipos relacionados são marcas registradas da CBS Studios Inc. Todos os direitos reservados.

