

STAR TREK ADVENTURES 2ED - SZYBKE TWORZENIE OFICERA

- Wymyśl kim chcesz zagrać - dowódcą? oficerem ochrony, a może naukowcem?
- Wybierz rasę, wpisz Trait z nią związany oraz Zdolność Rasową

TRAIT: ANDORIANIN

ATRYBUTY: DARING, CONTROL, PRESENCE

ZDOLNOŚĆ RASOWA: INTENSE

Po zdaniem teście otrzymujesz 1 punkt bonusowego Impetu
Za każdą kość dokupioną w tym teście za pomocą Threata
IMIONA: Athytti, Vryvih, Żyle, Vyssia, Thriras, Shoń, Oshrev, Atheth, Tyvaass, Thasiv, Tyssab, Tylińr, Thy'lek, Shras, Thelev,

TRAIT: BETAZOID

ATRYBUTY: INSIGHT, PRESENCE, REASON

ZDOLNOŚĆ RASOWA: TELEPATHIC

Zyskujesz Zdolność wyczuwania emocji lub myśli innych,
pozwala też na komunikację telepatyczną, nie można jej
wyłączyć

IMIONA: Deanna, Ania, Kestra, Dalera, Kolei, Atani, Devoni

TRAIT: CZŁOWIEK

ATRYBUTY: trzy dowolne atrybuty

ZDOLNOŚĆ RASOWA: FAITH OF THE HEART

Kiedy używasz swojej Wartości by wydać punkt Determinacji
dodajesz też punkt Impetu do puli drużyny

IMIONA: Dowolne imiona i nazwiska z jakiegokolwiek
ziemskiej kultury

TRAIT: TRILL

ATRYBUTY: CONTROL, PRESENCE, REASON

ZDOLNOŚĆ RASOWA: PATIENT

Po zdaniem teście otrzymujesz 1 punkt bonusowego Impetu
Za każdą kość dokupioną w tym teście za pomocą Impetu

IMIONA: Audrid, Kareel, Lenara, Nilani, Reeza, Zharaina,
Bejal, Curzon, Hanor, Joran, Malko, Selin, Timor, Tanan,

TRAIT: ONIONITA

ATRYBUTY: DARING, FITNESS, PRESENCE

ZDOLNOŚĆ RASOWA: NEVER AT FACE VALUE

Raz na scenę możesz dodać 1 punkt Threata by zadać
pytanie o scenę (Obtain Information)

IMIONA: D'Nesh, Devna, D'Vana, Gaila, Maras, Osyraa, Shava,
Bri'on, Harral, Ithor, Mesh, Paska, Shavo, Tolor

TRAIT: BAJORANIN

ATRYBUTY: DARING, CONTROL, INSIGHT

ZDOLNOŚĆ RASOWA: WILL OF THE PROPHETS

Raz na sesję gdy MG wyda 3 punkty Threata, zyskujesz punkt
Determinacji

IMIONA: Adami, Chami, Fala, Jaxa, Laren, Adami, Jaxa, Laren
Edon, Essa, Furel, Gel, Holem, Hovath, Kag, Reon, Taban

TRAIT: DENOBLANIN

ATRYBUTY: FITNESS, INSIGHT, REASON

ZDOLNOŚĆ RASOWA: BREADTH OF STUDY

Możesz wybrać dwa dodatkowe Focusy/Specializacje

IMIONA: ABiras, Bogga, Delix, Grolik, Groznik, Nettus,
Moga, Morox, Phlox, Lusic, Miral, Natalia, Ninsen, Henna,
Sabra, Trevis, Vesena

TRAIT: TELLARYTA

ATRYBUTY: CONTROL, FITNESS, INSIGHT

ZDOLNOŚĆ RASOWA: STURDY

Dostajesz +1 do Protekcji przeciw atakom Stun. Traity
związane z oszołomieniem, ogłuszeniem lub problemami
fizycznymi, spłacasz go 1 punktem Stresu.

IMIONA: Pola, Zhuggaa, Torthem, Neshiel, Verg, Tuk, Veth

TRAIT: WULKANIN

ATRYBUTY: CONTROL, FITNESS, REASON

ZDOLNOŚĆ RASOWA: MENTAL DISCIPLINE

Twój Stres liczony jest na podstawie Control, a nie Fitness.
Możesz wziąć 2 Stresu by spłacić dowolny Trait emocjonalny

Po uzyskaniu Fatigued, +1 do Potency takich stanów
IMIONA: Falor, T'Rel, Perren, T'Karra, Soral, Sutok, Syrran,

TRAIT: KLINGON

ATRYBUTY: DARING, FITNESS, PRESENCE

ZDOLNOŚĆ RASOWA: BRAK'LUL

Dostajesz +1 do Protekcji, gdy jesteś podmiotem pierwszej
pomocy, ratownik może przerzucić 1k20

IMIONA: B'Elanna, B'Etor, Doran, Gi'ral, Grilka, Huss, K'Ehleyr,
M'Lind, Mogh, Pok, Kargan, Kang, Kerla, Toral, Kor, Torg

- Określ jej rolę na statku i wpisz Traita o tej samej nazwie
- Uzupełnij wartości atrybutów - 10, 10, 9, 9, 8, 7.
- Dodaj 1 do trzech atrybutów wylistowanych przy twojej rasie
- Określ Departamenty (ten związany z rolą powinien być najwyższy)
według jednego z dwóch schematów:

■ 5, 3, 3, 2, 2, 1

■ 4, 4, 3, 2, 2, 1

Dowódca (Dyscyplina: Command)

Zastępca Dowódcy (Dyscyplina: Command)

Szef Ochrony (Dyscyplina: Security)

Główny Mechanik (Dyscyplina: Engineering)

Sternik (Dyscyplina: Conn)

Główny Lekarz (Dyscyplina: Medicine)

Oficer Naukowy (Dyscyplina: Science)

Oficer Komunikacyjny (Dyscyplina: Command)

■ Określ trzy Focusy (Specjalizacje). Trzy dodatkowe możesz wybrać w trakcie gry

PRZYKŁADY:

Xenobiologia, Astronawigacja, Botanika, Wytrzymałość, Komputery, Cybernetyka, Dyplomacja, Prawo Floty, Systemy Energetyczne, Medycyna Ratunkowa, Śledztwo, Broń Fazerowa, Obsługa systemu (X), Genetyka, Mechanika kwantowa, Lingwistyka, Pilotaż małych jednostek, Sztuka przetrwania, Błefowanie, Archeologia, Zastraszanie, Walka wręcz, Psychologia, Fizyka, Dowodzenie, Taktyka małych oddziałów, Kal-Toh, Xenologia

■ Wybierz dwa talenty z listy

- **Bold (Dyscyplina)** - jeżeli w danym teście kupimy kostkę za Threat możemy przerzucić 1k20
- **Cautious (Dyscyplina)** - jeżeli w danym teście kupimy kostkę za Impetu możemy przerzucić 1k20
- **Studious** - Jeżeli wydajesz Impet na Dodatkowe Informacje możesz zadać dodatkowe pytanie
- **No Pain No Gain** - Podczas testu prostego z użyciem Daring zawsze możesz wziąć sukces z kosztem
- **Call to Action** - Wykorzystaj Pomniejszą akcję by ktoś inny natychmiast wykonał wskazaną przez Ciebie pomniejszą akcję
- **Precision Maneuvering** - możesz przerzucić k20 w teście pilotażu kiedy wymaga on precyzyjnych manewrów lub jest ryzyko kolizji
- **Multi-Tasking** - Gdy wykonujesz Override z konsoli sterów możesz to robić przy pomocy Conn
- **Backup Plans** - jeżeli zawalisz test dodaj 1 Impet do puli drużyny
- **Second Wind** - Możesz wydać Determinację by usunąć stan Defeated i usunąć połowę Stresu
- **Voice of Authority** - Pomagając komuś przy użyciu Presence możesz wydać 2 Threata by wynik twojego rzutu był automatycznie 1. (Min. Presence 11)
- **Extra Effort** - możesz zredukować trudność testu o 1 ale natychmiast otrzymujesz tyle Stresu ile wynosi trudność testu
- **Past the Redline** - Możesz zwiększyć zakres komplikacji o maksymalnie 3 by uzyskać tyle samo dodatkowego Impetu na zdany teście (Min. Engineering 4)
- **Maintenance Specialist** - możesz zignorować pierwszą komplikację na testach Engineering
- **Don't you die on me!** - kiedy postać zostaje zabita możesz wydać punkt Determinacji i wykonać test Daring+Medicine (PT3) by uratować jej, życie. Jednakże postać jest wyłączona z gry do końca przygody
- **Dedicated Focus** - Wybierz Focus, zasięg krytyka dla tego Focusa wynosi dwa razy poziom Departamentu (Min. Science 4)
- **Did the Reading** - Wydadaj 1 Impetu (koszt zwiększa się z każdym użyciem), by podmienić Science na dowolną Dyscyplinę. Otrzymujesz też odpowiedni Focus (Min. Science 4)
- **Steady Hands** - gdy wykonujesz pomniejszą akcję celowania Severity twoich ataków rośnie o 1
- **Fire at will** - Drugi atak kosztuje tylko 1 punkt Impetu

■ Określ Wartość którą kieruje się twoja postać (W trakcie gry możesz wybrać jeszcze 3)

PRZYKŁADY:

Każde życie jest tak samo ważne, Nie zostawiamy swoich, Wszechświat jest jak pudełko czekoladek, Adrenalina napędza moje życie, Jestem tu by chronić, Moja załoga to moja rodzina, Dziecko Floty, Ciekawość to droga do wielkości, Rozkazów należy przestrzegać co do joty, Tajemnice są po to żeby je badać, Sensory nie są w stanie powiedzieć wszystkiego, Pierwsza Dyrektywa? Raczej Pierwsza sugestia, „Dziwne” to część tej pracy, Nie będę walczył, ale będę bronił ideałów Federacji, Czasem nadzieja to wybór, Admiraliowie nie robią na mnie wrażenia, W miłości i polityce wszystko jest dozwolone

■ Zaznacz Maksymalny Stres, który równy jest Fitness

■ Uzupełnij ekwipunek o tricorder i fazer typu I. Ma on Severity 3 z cechą Charge (poświęć pomniejszą akcję by dodać do broni cechę Area, Piercing, lub Intense)

■ Wybierz Imię postaci

