Star Trek Adventures Cheet Sheet

Support Characters

Generierung[1)]

- Attribute: 10, 9, 9, 8, 8, 7
- Disziplinen: 4, 3, 3, 2
- 3x Foki
- Uniform, Kommunikator, (Phaser), Werkzeuge

Jedes weitere **Auftreten** in einer späteren Folge (wähle)

- neuer Value (max. 4)
- Attribut +1 (max 1x)
- Disziplin +1 (max 1x)
- zus. Fokus (max 3x)
- zus. Talent (max 4x)

Aktionen (Kampf)

Minor[2)]

- **Zielen** (einen W20 neu würfeln)
- **Ziehen** (Gegenstand in Reichweite)
- sich **Hinwerfen**
- Interaktion (kurz)
- 1 Zone **bewegen** (keine weitere Bewegung diese Runde)
- **vorbereiten**
- **aufstehen**

Special

- Determiniation für zweite Aktion ausgeben
- Momentum für zweite Aktion (+1)
  max 2 Aktionen pro Runde
- Anführen aktion

Tasks

- jemandem **Assitieren**
- **Angreifen**
  - Nahkampf (vergl. Daring + Security[1])
  - Fernkampf (Control + Security[2] +1 wenn im Nahkampf)
- **Vorteil** erschaffen (Task[2])
- **Anweisen** (angewiesener handelt sofort)(1x pro Szene)
- **Verteidigung** (Task[0] Gegner erhalten Momentum als negative Umstände für Angriffe)
- **Bereithalten** bis … (handelt dann zuerst)
- **Erholen** (Fitness + Command[2]), Verletzung vermeiden wieder einsetzbar, regeneriere 2 Stress pro Momentum
- **Verletzung vermeiden**, 2 Momentum oder 1 Komplikation (kleinere Verletzung, ect.), 1x pro Szene
- **Sprinten** (Fitness + Security[0]), eine Zone + je eine Zone pro Momentum
- **Erste Hilfe** (Daring + Medicine[1]), stabilisieren, nimmt für 2 Momentum wieder am Kampf teil

Schiffsaktionen

Minor Actions[3)]

- **Interkation** mit z.b. Konsole
- **Position** (Konsole) wechsel
- Task **vorbereiten**
- **Schilde** (an/aus)
- Systeme nach Störung **wiederherstellen**

Universell (nicht an Station gebunden)

- **Assistieren**
- **Vorteil** (v)erschaffen (Task[2])
- **Bereithalten** um auf etwas zu reagieren
- **Override** (Task einer anderen Station übernehmen, Diff +1)

Kommandierender Offizier

- **Vorteil** (v)erschaffen (Task[2])
- **Anweisen** Kooperationsprobe mit Kommandotalenten (1x pro Szene)
- **Rally** (Task[0])

Helm (Control + Conn[0], Engines + Conn)

- **Manövrieren** (1 Zone weit fortbewegen)
- **Impuls** (2 Zonen weit fortbewegen, -1 Energie)
- auf **Warp** gehen:
  - Control + Conn[0]
  - Geschwindigkeit ≙ Menge Energie (≤ Engines)
- **Ausweichmanöver** (-1 Energie)
  - Daring + Conn[1](Struktur + Conn)
  - Attacken gegen das Schiff Diff +1
- **Angrifspattern** (-1 Energie)
  - Daring + Conn[1](Weapons + Conn)
  - Attacken Diff -1
- **Rammen** (-1 Energie)
  - Daring + Conn[1 + Distanz](Engines + Conn)
  - Gegenseitig ScaleΔ (Vicious 1, Devastating)

Navigator

- **Kurs Berechnen**
  - Reason + Conn[3](Computers + Conn).
  - Nächster Helm-Task -1 (-1 je zwei Momentum (R))
- **Gefahren Kartographieren**
  - Reason + Conn[3](Sensors + Conn).
  - Diff -2 um einer gewählten Gefahr fern zu bleiben.

Sensoren

- **Sensor Sweep**,
  - Reason + Science[0](Sensors + Science)
  - Diff. steigt mit Interferenzen, Umgebunseinflüssen und 'funkyness' des Ziels
  - eine Frage pro Momentum
- nach **Schwachstellen suchen**
  - Control + Science[1 + Distanz](Sensors + Security)
  - nächster Angriff: 2 Piercing, ignoriert 1 Resistance pro Effekt (+1 weiteren pro Momentum spent)
- **Sonde** starten
  - wie Sensor Sweep, Diff -2

Sicherheit

- **Interne Sensoren**
  - Reason + Security[1](Sensor + Security)
  - Erkennen von Eindrinlingen, finden von eigenen Leuten
  - Eine Frage pro Momentum.
- **Sicherheitskräfte positionieren**

    - Presence + Security[1] vergl. gegen Eindringlingen.
- **Interne Kraftfelder** in einer Sektion des Schiffs errichten
    - Reason + Security[?](Structure + Security)
    - ? schätzwert des gegnerischen Widerstandes
    - Gegner können Containment verlassen mit [1+Momentum] Probe
- **Angreifen**[4)]
    - Control + Security[2](Weapons + Security)
    - Diff +1 um gezieltes System anzugreifen
    - Diff +x für x Unterschied zwischen optimaler Waffendistanz und tatsächlicher Zieldistanz

Kommunikation

- **Hailing Frequencies**
    - Versuch Kommunikation einzuleiten
    - Control + Engineering[0](Communications + Engineering)
    - Kann durch Umstände erschwert sein.
- **Respond to Hail**
    - Siehe Hailing
- **Abfangen**
    - Insight + Engineering[?](Communication + Security)
    - ? schwierigkeit der Verschllüsselung
    - ?-1 bei Wissen über aktuelle Verschlüsselungen der Kultur
- **Kommunikation Stöhren** (-1 Energie)
    - Control + Engineering[?](Communications + Security)
    - ? vom Character gewählte Schwelle. Bei Erfolg Erfolgsschwelle für Hailing ect.
- **Schadensbericht**
    - Insight + Control[1](Communications + Engineering)
    - Gewählter Reparaturtask Diff -1 (ein weiterer Reparaturtask oder weiteres -1)

Schiffssysteme

- **Energiemanagement**
    - Daring|Control + Engineering[2]
    - +1 Energie, +1 pro Momentum
    - Succeed at Cost: Energie wird von anderen Systemen abgezogen.
- **Regenerate Shields**
    - Control + Engineering[1 (+1 wenn Schilde bereits erschöpft)](Structure + Engineering)
    - Shields +2 (+2 pro Momentum)
- **Schadenskontrolle**
    - Presence + Engineering[Systemabhängig]
    - System kann provisorisch repariert werden (Breach remains, malus weg).
- **Transporter** (-1 Energie)
    - Control + Engineering[2](Sensors + Engineering)
    - je +1 wenn Start/Ziel nicht ein Transporterpad
    - Interferenzen und so weiter.
    - Schilde müssen bei 0/aus sein.
    - Diff 1 wenn im Transporterraum (nur hier möglich auch Probleme im Transport zu beeinflussen).

Engineering

- Schiffsysteme-Tasks (ausser Beamen) sind im Maschinenraum Diff -1.

Krankenstation

- Schiff assistiert mit Sensors|Computers + Medicine
- Abteilung mit Breach wählen (1x pro Szene):
    - Daring + Medicine[2](Computer + Medicine)

    - Wenn erfogreich: Abteilung darf im nächsten Task einen D20 neu würfeln.

Schaden und Reparaturen

Impact-Folgen können durch eine Restore-Action an der entsprechenden Station behoben werden.

Communications (1)

- Impact: Keine Kommunikation/Kommunikation bricht ab; Communication Off.
- **Damaged**: All Communications(involve or assist) Diff +2; Reparatur Task Diff 3.
- **Disabled**: Comm nur noch in close range möglich; Reparatur Diff 4.
- **Destroyed**: wie Disables; weiter Schaden an Computer.

Computer (2)

- Impact: Keine Assists mit Computer; +2 Complication Range bei Schiffstasks.
- **Damaged**: All Computer(involve or assist) Diff +2; Reparatur Task Diff 3. Tasks assited by Ship Comp range +1. Reparatur Task Diff 3.
- **Disabled**: Complicationsrange +3 für alle Tasks die vom Schiff unterstützt werden. Reparatur Diff 4.
- **Destroyed**: wie Disables; weiter Schaden an Communications.

Engines (3-6)

- Impact: -2 Energy; Alle energieverbrauchenden Tasks Comprange +1;
- **Damaged**: Diff +2 alle Engine incl. Tasks. -1 Energie ende jeder Runde. Reparatur Task Diff 3.
- **Disabled**: -2 Energie ende jeder Runde. Reparatur Task Diff 5.
- **Destroyed**: -3 Energie ende jeder Runde; Power 0; Jeder überschüssige Schaden 1W6, Effekt bedeutet anstehenden Warpkernbruch.

Sensoren (7-9)

- Impact: alle Attacken Diff +1
- **Damaged**: Alle Tasks die Sensoren benötigen Diff +2, Alle Attacken Diff +1; Reparatur Diff 3
- **Disabled**: Sensoren können keine Tasks mehr unterstützen; Attacken Diff +2; Reparatur Diff 4
- **Destroyed**: Wie Disabled; Keine Reparatur mögich; Weiter Schaden an Waffen.

Struktur (10-17)

- Impact: 1Δ → zufälliger Character wird schwer verlezt
- **Damaged**: Schiffsreparatur (engineering) Compl Range +2; Schiff-Resistance -1
- **Disabled**: Schiffsreparatur (engineering) Compl Range +2; Schiff-Resistance halbiert (abgerundet); reparatur (malus incl.) Diff 5.
- **Destroyed**: restiance 0; `Hüllenbrüche auf dem gesamten Schiff, sich ausbreitende Feuer und versagende Lebenserhaltungssysteme`

Waffen (18-20)

- Impact: Keine Tasks die Waffensysteme beinhalten.
- **Damaged**: Tasks mit Waffensystemen Diff +2; Reparatur Diff 3
- **Disabled**: Waffen nicht mehr brauchbar; Reparatur Diff 4
- **Destroyed**: 1Δ → Zuletzt gefeuerte Waffe macht noch mal Schaden am eigenen Schiff.

Reputation

Positive und *negative* Einflüsse zählen[5].

- Probe (positive)[negative] (W20 in Anzahl positive Einflüsse, Zielschwierigkeit Anzahl der negative neinflüsse)
  - Erfolge unter dem *rank privilege* zählen doppelt.
  - Erfolge **<** negative: Reputation -1; reputation -1 pro W20 der keinen Erfolg zeigt; reputation -1 pro W20 < *rank responsibiliy*[6].
  - Erfolge **>=** negative: reputation +1 für jeden nettoerfolg.

1)
ST-A S.134
2)
ST-A S.171
3)
STA S.220
4)
STA S. 226
5)
STA-GRW S. 141
6)
STA-GRW S. 140

From:
https://greifenfeuer.de/ - **Greifenfeuer.Brett**

Permanent link:
https://greifenfeuer.de/doku.php?id=sta:sta_cheatsheet&rev=1518262873

Last update: **10.06.2020 09:24**