

Apresentação

Espécies

- Andorianos
- Bajorianos (?)
- Humanos
- Klingons
- Orions (?)
- Romulanos
- Vulcanos- BOX: Near humans

Classes- Scoundrel- Soldier

- Specialist- BOX: alteração em todas as classes

Skills

- Box: Especializações
- Athletics
- System Operation (Helm, Transporter, Tactical, Sensors, Holodeck)
- Use Psionics (quais usos básicos?)
-

Feats

- Skill Focus (+3, pode repetir e usar o melhor teste em uma especialização)- Starfleet Training (ou Commando Talent?)-
- Special Edge (feat único para os mais variados poderes)
-

Talents

- Transport Operator
-
-

Edges

- Explicando os Edges
- [Combat]: Dive, Hammer punch, Nerve Pinch, Starfleet Tackle, Widespread beam
- [Psionic]: Mind Control, Mind Meld, Mind Shield,
- [Starship]: Heroic Traits- Bold Point
- Formas de jogo (Saga / Narrativo)

Equipamento- Lista de armas Hand Phaser Phaser Rifle Disruptor Rifle Photon Grenade >Armas klingons<- Armaduras

Klingon Light Armor

MACO light armor

Starfleet Security Personnel medium armor

Ground Forces ArmorClasses de Prestígio- Officer [Starfleet Officer]Vehicles

- Formas de combate
- Descrição das naves

Oponentes

- Builds

Espécies:

Andoriano

Hailing from the frigid planet Andorra, Andorians are characterized by their blue skin, snowy white hair and antennae. They tend to be violent and warlike, though they channel their aggressive tendencies into ritualized dueling.

Ability Modifiers: +2 Constitution, +2 Wisdom

Medium Size: Andorianos não recebem bônus ou penalidades pelo seu tamanho.

Speed: 6 squares.

Blueblooded: Andorianos não apenas são mais resistentes ao frio, como ficam mais excitados.

Andorianos recebem +5 species bonus em todas as defesas contra ataques baseados em frio, podem repetir testes de Endurance em ambientes gelados e utilizar o melhor resultado e recebem +2 bonus ao utilizar Bold Points em ambientes gelados.

Excellent Hearing: Andorianos podem repetir testes de Perception mas devem utilizar o segundo resultado ainda que menor.

High-Pain Threshold: Andorianos ganham Improved Damage Threshold como feat bônus.

Automatic Languages: Andoriano.

Betazoid

Betazoids are characterized by their telepathic abilities, enabling them to read most minds. Their strong ethics, however, prevent them from abusing their powers. Peaceful and altruistic, Betazoids typically become ship's counselors, doctors or ombassadors.

Ability Modifiers: +2 Wisdom, +2 Charisma.

Medium Size: Betazoids não recebem bônus ou penalidades pelo seu tamanho.

Speed: 6 squares.

Empathy: Betazoids são capazes de perceber e sentir as emoções das pessoas ao seu redor de forma natural, tornando a conversação mais fluída. Betazoids podem substituir testes de Persuasion por Use Psionics.

Natural Telepathic: Betazoids recebem o feat Psionic Training como bônus feat no primeiro nível.

Strong Mind: Betazoids recebem +1 species bonus na defesa de Will.

Automatic Languages: Betazoid.

Humano

Humans come from Earth or one of the many colony worlds in Federation space. Transcending their warlike natures, they grew to venture out into space to explore the unknown, and helped to found the United Federation of Planets.

Ability Modifiers: +2 para uma qualquer.

Medium Size: humanos não recebem bônus ou penalidades pelo seu tamanho.

Speed: 6 squares.

Bonus Feat: humanos começam com um feat adicional que pode ser qualquer um cujos requisitos eles atendam.

Bonus Trained Skill: humanos começam com um Skill adicional que pode ser da lista de qualquer classe e não apenas da classe inicial do personagem.

Automatic Languages: Básico.

Klingon

Agressivos e brutais, Klingons falam o que vem a sua mente diretamente e dificilmente fogem de confrontos. Apesar de violentos, possuem um código de honra pessoal muito forte.

Ability Modifiers: +2 Strength, +2 Constitution.

Medium Size: klingons não recebem bônus ou penalidades pelo seu tamanho.

Speed: 6 squares.

Ferocity: uma vez por encontro, klingons podem entrar num estado de fúria, onde ganham +2 rage bonus em ataques e danos melee, mas não podem usar perícias que requeiram concentração, como Mechanics, Stealth ou Use the Force. Esse estado de fúria dura 5 rounds.

High-Pain Threshold: klingons ganham Improved Damage Threshold como feat bonus.

Warfare Tradition: todos os klingons são treinados com suas armas culturais, podendo usar como se fossem Simple Weapons.

Automatic Languages: klingon.

Tellarita

Stocky end vaguely porcine, Tellarites ore known for their engineering skill and argumentative natures. A Tellarite will debate simply for the enjoyment if gives him (though they do not, as a rule, question the orders of their commanding officers). They can typically be found serving throughout Starfleet, most often as engineers and scientists.

Ability Modifiers: +2 Intelligence, +2 Charisma.

Medium Size: Tellaritas não recebem bônus ou penalidades pelo seu tamanho.

Speed: 6 squares.

Argumentative nature: Tellaritas treinados em Persuasion recebem o feat Skill Focus (Persuasion) como um bonus feat.

Darkvision: Tellaritas ignoram concealment (e total concealment) de escuridão.

Technical Affinity: Tellaritas podem repetir qualquer teste de Knowledge (Technology) e Mechanics mas devem utilizar o segundo resultado.

Automatic Languages: Tellarite.

Vulcano

Vulcanos suprimem suas emoções em favor da lógica estrita. Por evitarem constantemente demonstrar suas emoções, tem dificuldades com outras espécies mais emotivas.

Ability Modifiers: +2 Strength, +2 Intelligence.

Medium Size: vulcanos não recebem bônus ou penalidades pelo seu tamanho.

Speed: 6 squares.

Heightened Awareness: vulcanos podem repetir testes de Perception, mas devem utilizar o novo resultado ainda que menor.

Rapid Healing: vulcanos recuperam Hit Points no dobro da velocidade normal (veja Natural Healing, página 148).

Mind-Meld: esta antiga técnica permite o compartilhamento de memórias. Com uma Full-round Action, vulcanos podem realizar um ataque modificado pelo seu bônus de Intelligence contra a Will do alvo. Sucesso concede uma resposta, ou parte de uma informação secreta. A cada 5 pontos que exceda a Will do alvo, uma nova resposta ou uma informação mais profunda é alcançada. O Mind-Meld só pode ser feito contra a vontade do alvo se este estiver helpless. Neste caso, o vulcano e o alvo sofrem -1 passo na condition track a cada ataque. O Mind-meld pode ser mantido round a round, mas só pode ser tentando uma vez por pessoa a cada 24h.

Automatic Languages: Basic e Vulcan.

Carreira Estelar

Em *Star Trek into Saga*, cada personagem é um membro da Frota Estelar, que como tal, possui um histórico pessoal e uma formação acadêmica. Para representar essa evolução, cada jogador deve escolher uma das três classes heróicas e definir os quatro pontos básicos em sua formação: seu *antecedente*, seu *ramo de atuação*, seu *histórico acadêmico* e seu *período de serviço*.

Cada um deles serve para compor o personagem, tanto de seus antecedentes quanto de sua planilha. A classe heróica define a progressão por níveis do

O jogador deve definir cada ponto do carreira do personagem em conjunto com o Game Master.

Somente uma opção de cada ponto pode ser selecionado, ainda que mais tarde o personagem troque de *ramo de atuação* ou tenha novas experiências em seu *período de serviço*: o que importa são suas experiências durante sua formação, qualquer outro evento deve ser tratado com a progressão normal do personagem.

A regra de Carreira Estelar substituem os starting feats e Destiny Points.

Bold Points

Em Star Trek into Saga os Bold Points cumprem as mesmas funções dos Force Points (modificar testes, ativar habilidades especiais, evitar a morte), mas ganha-se 1 no 1° lv, 2 no 6° lv, 3 no 11° lv e 4 no 16° lv. Bold Points gastos retornam diariamente, por isso qualquer habilidade que conceda Temporary Force Point tem um maior valor nesta adaptação.

Classes

Level	Soldier	Scoundrel/Specialist	Bold Points	Classe Features
1st	+1	+0	1 (1d6)	Defense bonus, starting feats, bonus feat, talent
2nd	+2	+1	1 (1d6)	Class bonus feat
3rd	+3	+2	1 (1d6)	Talent
4th	+4	+3	1 (1d6)	Class bonus feat
5th	+5	+3	1 (1d6)	Talent
6th	+6	+4	2 (1d6)	Class bonus feat
7th	+7	+5	2 (1d6)	Talent
8th	+8	+6	2 (2d6)	Class bonus feat
9th	+9	+6	2 (2d6)	Talent
10th	+10	+7	2 (2d6)	Class bonus feat
11th	+11	+8	3 (2d6)	Talent
12th	+12	+9	3 (2d6)	Class bonus feat
13th	+13	+9	3 (2d6)	Talent
14th	+14	+10	3 (2d6)	Class bonus feat
15th	+15	+11	3 (3d6)	Talent
16th	+16	+12	4 (3d6)	Class bonus feat
17th	+17	+12	4 (3d6)	Talent
18th	+18	+13	4 (3d6)	Class bonus feat
19th	+19	+14	4 (3d6)	Talent
20th	+20	+15	4 (3d6)	Class bonus feat

Scoundrel

Hit Points: Scoundrels começam o primeiro nível com hit points iguais a 16 + Constitution score. A cada nível além do primeiro eles recebem 5 + Constitution modifier hit points.

Defenses: Scoundrels recebem +1 class bonus em sua defesa de Will e +2 class bonus em sua defesa de Reflex.

Starting feats: Weapon Proficiency (pistols), Weapon Proficiency (simple weapons)

Talent Trees: no 1° nível e a cada nível ímpar posterior (3°, 5°, 7°, etc), receba um talent das seguintes talent trees: Influence, Fringer, Fortune, Misfortune, Outlaw Tech, Spacer e Survival.

Class Skills (treinado em 2 + Int modifier): Acrobatics, Deception, Gather Information, Initiative, Knowledge (todos skill, tomados individualmente), Mechanics, Perception, Persuasion, Pilot, Ride, Stealth, Survival, System Operation, Use Computer.

Bonus feats: no 1° nível e a cada nível par posterior (2°, 4°, 8°, etc), você recebe um bonus feat. Este feat deve ser selecionado da lista abaixo e você deve possuir todos os pré-requisitos.

Armor Training, Deadeye, Dodge, Melee Defense, Mobility, Point Blank Shot, Precise Shot, Quick Draw, Rapid Shot, Running Attack, Skill Focus, Skill Training, Vehicular Combat, Weapon Finesse, Weapon Proficiency (advanced melee weapons).

Soldiers

Hit Points: Soldiers começam o primeiro nível com hit points iguais a 20 + Constitution score. A cada nível além do primeiro eles recebem 6 + Constitution modifier hit points.

Defenses: Soldiers recebem +1 class bonus em sua defesa de Reflex e +2 class bonus em sua defesa de Fortitude.

Starting feats: Armor Training, Weapon Proficiency (pistols), Weapon Proficiency (simple weapons).

Talent Trees: no 1º nível e a cada nível ímpar posterior (3º, 5º, 7º, etc), receba um talent das seguintes talent trees: Brawler, Commando, Leadership, Weapon Specialist.

Class Skills (treinado em 2 + Int modifier): Athletics, Endurance, Initiative, Knowledge (Tactics), Mechanics, Perception, Pilot, System Operation, Treat Injury, Use Computer.

Bonus feats: no 1º nível e a cada nível par posterior (2º, 4º, 8º, etc), você recebe um bonus feat. Este feat deve ser selecionado da lista abaixo e você deve possuir todos os pré-requisitos.

[Soldier list].

Specialist

Hit Points: Specialists começam o primeiro nível com hit points iguais a 16 + Constitution score. A cada nível além do primeiro eles recebem 5 + Constitution modifier hit points.

Defenses: Specialists recebem +1 class bonus em sua defesa de Reflex, Fortitude e Will.

Starting feats: Weapon Proficiency (pistols), Weapon Proficiency (simple weapons).

Talent Trees: no 1º nível e a cada nível ímpar posterior (3º, 5º, 7º, etc), receba um talent das seguintes talent trees: Awareness, Camouflage, Inspiration, Lineage, Slicer.

Class Skills (treinado em 3 + Int modifier): Gather Information, Initiative, Knowledge (todos skill, tomados individualmente), Mechanics, Perception, Persuasion, Pilot, Stealth, System Operation, Ride, Use Computer.

Bonus feats: no 1º nível e a cada nível par posterior (2º, 4º, 8º, etc), você recebe um bonus feat. Este feat deve ser selecionado da lista abaixo e você deve possuir todos os pré-requisitos.

Armor Training, Careful Shot, Cybernetic Surgery, Deadeye, Dodge, Far Shot, Linguist, Melee Defense, Mobility, Point Blank Shot, Precise Shot, Quick Draw, Rapid Shot, Running Attack, Skill Focus, Skill Training, Sniper, Surgical Expertise, Vehicular Combat, Weapon Finesse, Weapon Proficiency (advanced melee weapons), Weapon Proficiency (rifles).

RAMO DE ATUAÇÃO

Sua formação na academia da Frota Estelar.

Command

Training feats: Leadership e Weapon Proficiency (rifles) ou Martial Arts I.

Skill Training: Knowledge (Bureaucracy) e Knowledge (Tactics).

Relevant Skills: Deception, Gather Information, Persuasion.

Operations

Training feats: Skill Focus ou Weapon Proficiency (um qualquer).

Skill Training: System Operation, Knowledge (Bureaucracy) e um entre: Knowledge (Physical

Sciences), Knowledge (Tactics), Knowledge (Technology), Mechanics, Pilot ou Use Computer.

Sciences

Training feats: Skill Focus, Surgical Expertise ou Tech Specialist.

Skill Training: Knowledge (um qualquer) e quaisquer dois entre: Knowledge, Mechanics, System Operation, Survival, Treat Injury e Use Computer.

ANTECEDENTES

Seu passado antes de entrar para academia da Frota Estelar.

Academic Upbringing: você foi criado em ambiente onde esteve sempre imerso dentro do universo do seu ramo de trabalho, o que lhe traz muitas vantagens neste campo mas muitas vezes o faz parecer arrogante. Escolha um *Relevant Skill* do seu ramo de atuação. Sempre que utilizar um Bold Point para melhorar um teste com ele, você pode repetir o teste e utilizar o melhor resultado.

Failed Colony: você veio de um colônia que fracassou, seja por problemas inerentes a ela, seja por ataques de invasores. Sempre que utilizar um Bold Point para melhorar um teste de Survival você pode repetir o teste e utilizar o melhor resultado. Sempre que utilizar um Bold Point para melhorar um teste de Perception, receba +2 bonus no resultado no dado.

Famous Parents: seus pais são famosos e você sempre se beneficiou disso. Sempre que utilizar um Bold Point para melhorar um teste de Deception, Gather Information ou Persuasion, receba +2 bonus no resultado do dado.

Orphaned: você cresceu órfão e desde pequeno teve que aprender como se virar sozinho. Sempre que utilizar um Bold Point para melhorar um teste de Deception, Stealth ou Survival, receba +2 bonus no resultado do dado.

Political Upbringing: você possui uma formação política muito clara e a defende com força. Sempre que utilizar um Bold Point para melhorar um teste de Persuasion, você pode repetir o teste e utilizar o melhor resultado.

Religious/Ideological Training: você foi doutrinado em um religião ou ideologia, e sempre irá defendê-la com toda a garra. Sempre que utilizar um Bold Point para melhorar um teste de Initiative, Knowledge (Social Sciences) ou Persuasion defendendo sua fé, receba +2 bonus no resultado do dado.

Starfleet "Brat": você cresceu como um rebelde, e não pensa duas vezes antes de se jogar no meio da ação, surpreendendo seus oponentes e aliados. Sempre que utilizar um Bold Point para melhorar um teste de Initiative, você pode repetir o teste e utilizar o melhor resultado.

ACADEMY LIFE HISTORY

Advanced Research Engineering: Skill Focus: Knowledge (Technology) ou Mechanics.

Advanced Tactical School: Skill Focus: Knowledge (Bureaucracy) ou Knowledge (Tactics).

Colonization School: Skill Focus: Mechanics ou Survival.

EVA Training: você não recebe penalidades em ataques em ambientes de baixa ou zero gravidade.

Exploration Training: Skill Focus: Knowledge (Physical Sciences) ou System Operation.

First Contact Training: Skill Focus: Knowledge (Social Sciences) ou Persuasion.

Intensive Theoretical Science Program: Skill Focus: Knowledge (Physical Sciences) ou Use Computer.

Intelligence Training: Skill Focus: Deception ou Stealth.

Starfleet Medical Academy: Skill Focus: Knowledge (Life Sciences) ou Treat Injury.

TOUR OF DUTY HISTORY

Academy Instruction: +2 bonus em Knowledge (Bureaucracy) para regulamentos da Federação.

Deep Space Exploration Mission: +2 bonus em System Operation para testes de traçar rota.

Diplomatic Mission: +2 bonus em Knowledge (Social Sciences) em missões diplomáticas.

Hostile Frontier Defense Mission: +2 bonus em Knowledge (Tactics) contra uma raça específica.

Medical/Rescue Mission: +2 bonus em Treat Injury para First Aid.

Scientific Mission: +2 bonus em uma especialização de Knowledge (Life Sciences) ou Knowledge (Physical Sciences).

Shakedown Cruise: +2 bonus em Mechanics para Jury-rig.

Starbase Mission: +2 bonus em Pilot para Space Shuttles.

Starfleet Command: +2 bonus em Knowledge (Tactics) para estratégias da Federação.

Terraforming and Colonization Mission: +2 bonus em Knowledge (Life Sciences) para biologia.

Skills

Apresentamos aqui novas seleções de skills em substituição ao Climb, Jump, Swim e Use the Force. Além disso, apresentamos a mecânica de Especializações. Sempre que pegar o feat Skill Focus, você ganha +3 competence bonus no skill e recebe um especialização que permite repetir um teste do skill dentro do campo de sua especialização, mas você deve aceitar o segundo resultado ainda que menor. Novas especializações podem ser aprendidas com o feat Skill Emphasis. Confira a seguir a nova seleção de skills e algumas especializações. Sinta-se a vontade para conversar com seu Game Master caso queria uma nova especialização não listada.

Acrobatics (Dex)

Especializações: Balance, Escape Bonds, Fall, Tumble.

Athletics (Str)

Você é treinado em diversas modalidades de esportes e atividades físicas em geral, permitindo que se destaque nos mais diferentes tipos de terrenos e ambientes. O skill Athletics reúne todas as funções de Climb, Jump e Swim. Athletics é skill de classe para Soldier e Scout.

Especializações: Climb, Jump, Swim.

Deception (Cha)

Especializações: Cheat, Deceive, Disguise, Feint, Forgery.

Endurance (Con)

Especializações: Fitness, Running, Stamina.

Gather Information (Cha)

Especializações: Analysis, Intrigue, Locate, Secrecy.

Initiative (Dex)

Especializações: Avoid, Battle.

Knowledge (Bureaucracy) (Int)

Especializações: Administration, Business, Legal System, Logistic, Starfleet Regulations.

Knowledge (Galactic Lore) (Int)

Especializações: Galactic History, Homeworlds, Planets, Sectors.

Knowledge (Life Sciences) (Int)

Especializações: Archaeology, Biology, Botanic, Genetics, Forensics, Medicine, Xenobiology.

Knowledge (Physical Sciences) (Int)

Especializações: Astronomy, Astrogation, Chemistry, Engineering, Mathematics, Physics.

Knowledge (Social Sciences) (Int)

Especializações: Criminology, Sociology, Psychology, Philosophy, Theology.

Knowledge (Tactics) (Int)

Especializações: Defense, Invasion, Guerrilla, Neutral Zone, Specific Naval Tactics (Romulan, Starfleet, Vulcan, etc), Support.

Knowledge (Technology) (Int)

Especializações: Cloaking, Communication, Computer, Propulsion, Sensors, Transport, Warp, Weapons.

Mechanics (Int)

Especializações: Disable, Demolition, Jury-rig, Repair.

Perception (Wis)

Especializações: Listen, Spot, Search, Sense Motive.

Persuasion (Cha)

Especializações: Bargain, Diplomacy, Debate, Intimidate.

Pilot (Dex)

Especializações: Aircraft, Jet Pack, Ground Speeder, Space Shuttle.

Ride (Dex)

Especializações: Beasts, Swoop Bikes.

Stealth (Dex)

Especializações: Conceal, Hide, Sleight of Hand, Sneak.

Survival (Wis)

Especializações: Aquatic, Artic, Desert, Mountain, Track, Tropical.

System Operation (Int)

Esta perícia representa a experiência do personagem com a operação de sistemas de uma espaçonave, como controle de vôo, sensores e transporte.

Helm: permite operar a navegação da espaçonave, traçando rotas e manobrando em combate. Caso seja necessário um teste de Pilot, substitua por um teste de System Operation sujeito aos mesmos modificadores e condições.

Aumentar fator de velocidade: você pode com uma swift action e um DC 20 System Operation check aumentar a velocidade além dos limites normais (você não pode usar Take 10). Se o teste falhar, você não aumenta a velocidade e a espaçonave move -1 passo na condition track. Se tiver sucesso, você aumenta a velocidade em +1 square ou em mais uma categoria de fator de dobra. Para cada cinco pontos que você exceda o DC, você aumenta a velocidade em +1 ou mais uma categoria de dobra se for o caso.

Colidir: com uma full-round action, você pode marcar uma rota de colisão com um alvo. Para maiores detalhes, veja Ram (Saga Edition, p.172).

Evitar colisão: você pode fazer um DC 15 System Operation check para reduzir ou evitar o dano de colisão (Saga Edition, p.173).

Traçar rota: marcar um curso requer um minuto, que ao final você terá que fazer um DC 10 System Operation check modificado pela tabela abaixo:

Circunstância	Modificador de dificuldade
Utilizando o nave computador	-5
Sem nave computador ou cartografia	+10
Executando cálculos em uma full-round action	+10
Reduzir o tempo de jornada*	+10

**Veja mais detalhes em “Explorando a galáxia”*

Sensors: determina o quanto o personagem consegue operar os sensores da nave para detectar formas de vida, condições atmosféricas, leituras de energia e afins. É necessário um DC 10 System Operation check para uma leitura exata. O teste deve ser modificado de acordo com a distância em Starship Scale e qualquer outra condição de acordo com o Game Master. Fazer uma varredura requer uma full-round action. Localizar alvos na tela requer uma reaction.

Tactic: permite operar os vários sistemas defensivos e ofensivos da espaçonave, tais como escudos, raio trator, campos de contenção e bancos de armas. Ataques devem ser resolvidos normalmente mas qualquer uso tático das armas (como usar torpedos para destruir asteróides ou bancos phaser para escavar rocha) requerem testes de System Operation.

Transport: operar o feixe de Transporte requer uma full-round action e que normalmente não requer testes. No entanto, muitas vezes é necessário fazer transportes em situações de perigo e com o alvo em movimento. Nesses casos, é necessário um DC 10 System Operation check com os modificadores abaixo:

Circunstância do alvo	Modificador de dificuldade
Mais de quatro pessoas (transporte pessoal)	+2/pessoa
Mais de quatro áreas de 3x3 (transporte de carga)	+2/área de 3x3
Coordenadas exatas	-5
Imóvel (sem executar movimento)	+0
Velocidade relativa até 12 squares	+5
Engajado em combate (ranged)	+5
Engajado em combate (melee)	+10
Em queda livre	+15

Se o teste seja bem sucedido, os alvos são transportados para seu destino e podem agir no mesma posição na ordem de Iniciativa. Em caso de falha, o transporte não inicia a transferência, seja por segurança, seja por não conseguir focar no alvo. Caso o teste falhe por 10 ou mais, há uma falha grave durante o transporte que faz com que os alvos fiquem presos no feixe. O operador do transporte pode tentar um novo teste na próxima ação. Caso o teste falhe nesta segunda vez, os alvos correm um sério risco e um novo teste deve ser feito com uma reaction para cada alvo transportado. Em caso de sucesso o alvo é transportado em segurança. Em caso de falha, o alvo permanece no ponto de origem. Em caso de falha por 10 ou mais, o alvo é perdido durante o transporte e é imediatamente morto.

Especial: você pode usar Take 10 para testes de System Operation, mas pode usar Take 20 apenas para testes de Sensores e Comunicação.

Especializações: Helm, Sensors, Tactic, Transport.

Treat Injury (Wis)

Especializações: First Aid, Care, Surgery, Revivify, Treat.

Use Computer (Int)

O uso de computadores é algo mais simples no século 24, bastando apenas comandos vocais para operar. No entanto, ainda é necessário conhecimento específico para criar novos programas, novas subrotinas, ou modificar ou remodelar já existentes. Astrogate deixa de ser uma função de Use

Computer para passar a ser de System Operation. Acrescente a seguinte função:

Modeling: você sabe programar o computador para gerar objetos ou cenários em um sintetizador ou em um holodeck. O seu teste de Use Computer serve de DC para qualquer teste de Perception para tentar diferenciar o modelo de um objeto natural. Para efeitos de tempo de modelagem, considere como se fosse um uso de Deceptive Appearance (Saga Edition, p.64).

Especializações: Hacking, Modeling, Programing, Research

Use Psionics (Cha)

Requer o feat Psionic training.

Use Psionics representa as habilidades mentais possuídas por certas espécies e indivíduos especiais. Você deve ter o feat Psionic training para acesso a esse skill.

Ativar Psionic Edge (treinado apenas): você pode fazer um teste de Use Psionics para ativar um Psionic Edge. Este uso do skill não requer ações.

Sexto sentido: como uma full-round action, você pode fazer um DC 15 Use Psionics check para determinar se um curso de ação será favorável para você em um futuro imediato (10 minutos ou menos). Por exemplo, você pode fazer um teste para saber se disparar os torpedos experimentais terá repercussões imediatas não previstas. A resposta não leva em conta consequências em longo prazo. Usando o exemplo acima, o não uso do torpedo não irá prever a traição de um membro importante da Federação. O GM deve responder baseado nas consequências imediatas tendo como base o que ele sabe das circunstâncias. Vulcanos com sua doutrina da lógica não acreditam em Sexto sentido. No entanto, eles percebem esta habilidade como saber se curso de ação é lógico ou não. Alguns, inclusive, tendem a demonstrar uma clarividência exata das chances de sucesso ou falha de um determinado curso de ação...

Sentir mentes (treinado apenas): com uma swift action, você pode fazer um DC 15 Use Psionics check para ignorar os efeitos de cover e concealment ao fazer testes de Percepção para detectar ou observar alvos. Aumente a dificuldade em +5 se o alvo estiver em total cover.

Telepatia (treinado apenas): com uma swift action, você pode estabelecer um link telepático com uma criatura próxima, ouvindo e respondendo seus pensamentos como se fosse em alto e bom som. O alvo deve ter inteligência 2+ e caso não seja por livre vontade, você deve vencer sua defesa de Will com um teste de Use Psionics. Caso o teste falhe, você não pode tentar um novo contato por 24 horas, a menos que o alvo se torne aberto para seu contato.

Especial: você pode usar Take 10 em testes de Use Psionics mas não pode usar Take 20.

Especializações: Control, Sense, Telepathy.

LINEAGE TALENT TREE

Xenolinguistics: você pode repetir qualquer teste de Knowledge (Social Sciences) e utilizar o melhor resultado desde que você conheça a língua do povo em questão.

Pré-requisito: Linguist

FORTUNE TALENT TREE

Blind Luck: você pode gastar um Bold Point para repetir qualquer teste de d20 e usar o melhor resultado. Uma vez por encontro você pode usar seu bônus do Gambler em qualquer teste de d20.

Pré-requisito: Gambler

Feats

Armor Training

Benefício: você é treinado no uso de armaduras e trajes especiais, evitando qualquer check penalty em teste de ataque os skills.

Normal: você recebe o check penalty apropriado da armadura.

Engineering Aptitude

Pré-requisito: treinado em Knowledge (Technology)

Benefício: ao final do encontro você recupera um Bold Point gasto em testes de Knowledge (Technology) ou Mechanics.

Leadership

Benefício: uma vez por encontro, você recebe um Temporary Bold Point que não pode ser gasto por você, mas você pode com uma swift action transferir para um aliado que possa ouvir seus comando.

Mathematical Aptitude

Pré-requisito: treinado em Knowledge (Physical Sciences)

Benefício: ao final do encontro você recupera um Bold Point gasto em testes de Knowledge (Physical Sciences) ou Use Computer.

Skill Emphasis

Pré-requisito: Skill Focus

Benefício: você pode mais duas especializações em qualquer skills que você tenha o feat Skill Focus.

Psionic training

Benefício: você desenvolveu habilidades psiônicas, tendo acesso ao skill Use Psionics. Você ainda precisa aprender a skill Use Psionics para poder ter acesso aos usos treinados.

Pure Logic

Pré-requisito: Vulcano

Efeito: você pode utilizar seu modificador de Intelligence no lugar de Charisma para testes de Persuasion e Use Psionics. Além disso, você pode utilizar seu bônus de Intelligence no lugar de Charisma para sua defesa de Will.

EQUIPAMENTOS

Ranged Weapon	Proficiency	Damage	Rate of Fire	Stun	Type	Size
Hand Phaser	Pistol	1d8+10*	S, W	YES	Energy	Small
Phaser Rifle	Rifle	1d10+10*	S, W	YES	Energy	Medium
Light Disruptor	Pistol	3d8	S	YES	Energy	Medium
Heavy Disruptor	Rifle	3d10	S	NO	Energy	Medium

Disruptors: são armas de energia comumente utilizadas em substituição ao phasers. Apesar de eficientes, elas não permitem o grau de controle do feixe da mesma forma que um phaser e por isso são vistos com desconfiança dentro da Federação. Disruptores possuem três modos: Stun, Energy e Disruption. Enquanto o modo Energy é o modo padrão e causa dano normal e o modo Stun funciona da mesma forma que o Phaser, o modo Disruption trata o damage threshold do alvo como cinco pontos menor e o vaporiza caso atinja 0 hit points, matando e destruindo automaticamente. Heavy Disruptors só podem ser utilizadas no modo Energy e Disruption.

Phasers: armas muito eficientes, capazes de controlar com muita precisão a quantidade de energia gasta a cada feixe. Armas Phaser possuem até 16 níveis de intensidade, que aumentam gradativamente o dano e quantidade de carga utilizados. Com uma swift action, é possível alterar o regulagem do phaser para um dos 16 níveis. Cada nível consome 1 carga extra e causa 1 damage point extra de dano. Então um Hand Phaser set 1 causa 1d8+11 de dano e gasta 1 carga, enquanto o mesmo Hand Phaser em set 12 causará 1d8+22 utilizando 12 cargas.

Hand Phaser tipo I (o padrão em grupos de desembarque) possuem 50 cargas e regulagem para os sets de 1 a 8, enquanto Hand Phasers tipo II possuem 100 cargas e os 16 níveis de regulagem. Phaser Rifle são também chamados de Phaser tipo III, possuem 150 cargas e 16 níveis de regulagem. As regulagens de 1 a 3 são automaticamente Stun, enquanto que as de 4 a 16 causam dano normal. Considere que qualquer ataque Phaser em Stun bem sucedido e que cause dano no alvo, o moverá -1 passo na condition track ou -2 passos caso o dano supere seu damage threshold. A partir da regulagem 8, qualquer criatura ou objeto que chegue a 0 hit points é instantaneamente vaporizada e cessa de existir.

Armas Phasers podem ser utilizadas em modo autofire (wide), mas apenas até a regulagem 8 por causa da quantidade de energia necessária. Considere que o Phaser neste modo consome 10 cargas mais o adicional da regulagem, e pode ser brace como uma arma autofire only.

Melee Weapon	Proficiency	Damage	Type	Size	Availability
Bat'Leth	Advanced	2d10/2d10	Slashing/Piercing	Large	Klingon
D'k Tagh	Advanced	2d6	Piercing	Small	Klingon
Lirpa	Exotic	2d8/2d6	Slashing/Bludgeoning	Large	Vulcan
Mek'leth	Advanced	2d8	Slashing	Medium	Klingon