

STAR TREK ADVENTURES

GRUNDREGELWERK ERRATA

APRIL 2021

ALLGEMEINES

Die Begriffe „Würfelpool“ und „Würfelvorrat“ bedeuten dasselbe und bezeichnen beide eine Anzahl gemeinsam gewürfelte Würfel.

Der gelegentlich im Regelkontext verwendete Begriff „Intervall“ ist durch „Zeiteinheit“ zu ersetzen.

Der gelegentlich im Regelkontext verwendete Begriff „Probe“ ist durch „Aufgabe“ zu ersetzen.

Der gelegentlich im Regelkontext verwendete Begriff „Nahe Reichweite“ ist durch „Kurze Reichweite“ zu ersetzen.

Der gelegentlich im Regelkontext verwendete Begriff „Verwundung“ ist durch „Verletzung“ zu ersetzen.

KAPITEL 5.20: DIE LEBENSWEG-ERSCHAFFUNG

S. 119 – Talent „Rohes Potential“: Einen ▲ zu würfeln, wenn W20 mit Momentum oder Bedrohung für eine Aufgabe gekauft werden, ist nicht verpflichtend. Ein Charakter mit diesem Talent darf einen ▲ würfeln, wenn er oder sie dies möchte, muss es aber nicht.

KAPITEL 5.40: NEBENCHARAKTERE

S. 135 – „Komplikationen und Verletzungen“: Ersetze „Sollte die Verletzung sogar letal gewesen sein ...“ durch „Sollte die Verletzung sogar *tödlich* gewesen sein ...“

KAPITEL 5.60: CHARAKTERENTWICKLUNG

S. 142 – „Ansehen erlangen und verlieren“: Ersetze „Ist die Anzahl der erreichten Erfolge kleiner oder gleich der Zahl der negativen Einflüsse ...“ durch „Ist die Anzahl der erreichten Erfolge *kleiner als die Zahl* der negativen Einflüsse ...“

KAPITEL 7.30: KAMPF

S. 173 – „Fallenlassen“: Ersetze „... Angriffe auf Kurze Reichweite gegen den Charakter erhalten dagegen 2 zusätzliches Momentum ...“ durch „... Angriffe auf Kurze Reichweite gegen den Charakter erhalten dagegen 2 *Bonus-Momentum* ...“

S. 175 – „Einen Angriff ausführen“ – Punkt 4 B: Ersetze „Eine Komplikation kann in diesem Fall bedeuten, dass statt des Ziels das andere Wesen getroffen wurde.“ durch „Eine Komplikation kann in diesem Fall bedeuten, dass *das andere Wesen ebenfalls getroffen wurde.*“

S. 181 – „Improvisierte Angriffe“ – „Schadenswert“: Ersetze „Nach Ermessen der Spielleitung kann dem Angriff eine einzelne Eigenschaft zugewiesen werden.“ durch „Nach Ermessen der Spielleitung kann dem Angriff ein einzelner *Schadenseffekt* zugewiesen werden.“

KAPITEL 9.50: RAUMSCHIFFKAMPF

S. 227 – „Deckung und Verhehlung“: Der Begriff „Verhehlung“ ist synonym mit „Deckung“, es handelt sich regeltechnisch nicht um ein andere Konzept.

S. 229 – „Warkernbruch bevorstehend“ – „Den Reaktor auswerfen“: Ersetze „Dies ist eine **Aufgabe auf Herausforderung + Technik** ...“ durch „Dies ist eine **Aufgabe auf *Wagemut* + Technik** ...“

S. 233 – „Eigenschaften“: Ersetze „Hohe Durchschlagskraft“ durch „*Hochenergetisch*“.

KAPITEL 10.30: DIE REGELN AUSLEGEN

S. 284 – „Nahkampfangriffe“: Misslingt beiden Charakteren ihre Aufgabe, dann gelingt keinem ein Angriff. Haben beide Erfolg, dann wird das erzeugte Momentum verglichen, um den Gewinner zu ermitteln und im Falle eines Unentschiedens gewinnt der aktive Charakter, also der Angreifer (vergleiche auch S. 83).

KAPITEL 11.80: DAS DOMINION

S. 335 – „Dominion-Charaktere“: Die Attributsboni für Vorta lauten „+1 Gespür, +1 *Ausstrahlung*, +1 Verstand“