

STAR TREK ADVENTURES

ERRATA

APRIL 2022

ÄNDERUNGEN GEGENÜBER DER VORGÄNGERVERSION SIND GELB MARKIERT.

INHALT

Grundregelwerk	Seite 2
Dies sind die Abenteuer – Missionskompodium 1	Seite 5

GRUNDREGELWERK

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 4.20: GRUNDLAGEN

S. 88 – „Überzeugungen hinterfragen“: Ersetze „Einmal pro Mission kann ein Charakter eine Überzeugung hinterfragen ...“ durch „Jede Überzeugung kann einmal pro Mission hinterfragt werden ...“

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. 134 – „Aufgaben“: Ergänze: „Es wird jedoch davon ausgegangen, dass sie ihre üblichen Aufgaben, selbst wenn diese eine höherer Schwierigkeit aufweisen, erfüllen können, sofern kein Zeitdruck besteht oder keine dramaturgische Notwendigkeit für einen Würfelwurf besteht. Das erlaubt es zum Beispiel einer unkontrollierten Transporteroffizierin, ein Außenteam auf einen Planeten zu beamen, ohne die zugehörige Aufgabe zu würfeln.“

S. 134 – „Kampf“: Ergänze: "Im Kampf kann die Aufgabe *Anweisungen erteilen* (siehe S. 174 bzw. 223) verwendet werden, um unkontrollierte Charaktere dennoch Aufgaben mit höherer Schwierigkeit versuchen zu lassen."

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

KAPITEL 5.50: TALENTE

S. 138 – „Rudeltaktik“: Ersetze „... erhält der unterstützte Charakter bei Erfolg einen zusätzlichen Punkt *Momentum*.“ durch „... erhält der unterstützte Charakter bei Erfolg einen zusätzlichen Punkt *Bonus-Momentum*.“

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. 174 – „Anweisungen erteilen“: Ergänze: „Wenn das Ziel der Aufgabe ein unkontrollierter Charakter ist, dann darf dieser dennoch eine Aufgabe mit einer höheren Schwierigkeit als 0 versuchen.“

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. 223 – „Anweisungen erteilen“: Ergänze: „Wenn das Ziel der Aufgabe ein unkontrollierter Charakter ist, dann darf dieser dennoch eine Aufgabe mit einer höheren Schwierigkeit als 0 versuchen.“

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

S. 229 – „Warpkernbruch 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*“

KAPITEL 11.90: FREMDARTIGE ARTEFAKTE

S. 342 – „Der Planetenkiller“: Ersetze unter „Systeme“ den Begriff „Konzentration“ durch „Kommunikation“.

S. 347 – „Kristallwesen [Herausragender NSC]“: Ergänze Folgendes:

Merkmal: Kristallwesen

Überzeugungen:

- Benötigt organische Materie zum Überleben
- Organisches Leben kann nicht intelligent sein

DIES SIND DIE ABENTEUER - MISSIONSKOMPENDIUM 1

KAPITEL 3.20: AKT 1: DIE NIGHTINGALE

S. 35 – **Commander Mheven:** Beim Angriff „Dolch“ ist die Waffeneigenschaft „Letal“ zu ergänzen.

KAPITEL 4.30: AKT 2: DER ROMULANISCHE AUSSENPOSTEN

S. 57 – **Subcommander D'Tok:** D'Tok hat einen Sicherheits-Wert von 02.

S. 59 – **Romulanische Uhlane:** Beim Angriff „Dolch“ ist die Waffeneigenschaft „Tödlich“ durch „Letal“ zu ersetzen.

KAPITEL 4.40: AKT 3: DAS SCHICKSAL DER U.S.S. HAMILTON

S. 63 – **Jaron:** Beim Angriff „Dolch“ ist die Waffeneigenschaft „Tödlich“ durch „Letal“ zu ersetzen.

S. 65 – **Subcommander Taleria:** Beim Angriff „Dolch“ ist die Waffeneigenschaft „Tödlich“ durch „Letal“ zu ersetzen.