

STAR TREK ADVENTURES

ERRATA

MAI 2024

INHALT

Grundregelwerk	Seite 2
Der Beta-Quadrant	Seite 8
Die Wissenschaftsabteilung	Seite 9
Dies sind die Abenteurer – Missionskompodium 1	Seite 10
Fremde neue Welten – Missionskompodium 2	Seite 11

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 – „Entschlossenheit einsetzen“: Ersetze bei *Moment der Inspiration* „Der Charakter kann alle Würfel in seinem bzw. ihrem Würfelpool erneut würfeln.“ durch „Der Charakter kann beliebig viele Würfel in seinem bzw. ihrem Würfelvorrat erneut würfeln.“

Moment der Inspiration, *Aktivitätsschub* und *Machen Sie es so!* können nach Absolvieren der Aufgabe angesagt werden, nicht vor Versuchen der Aufgabe.

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. 102 – „Lebensweg-Übersicht“: Unter Schritt 7 fehlt der Punkt „+1 auf zwei verschiedene Disziplinen“.

119 – Talent „Rohes Potenzial“: Einen  zu würfeln, wenn W20 mit Momentum oder Bedrohung für eine Aufgabe gekauft werden, ist nicht verpflichtend. Ein Charakter mit diesem Talent darf also 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. 174 – „Unterstützen“: Ergänze: „Der Charakter kündigt die Unterstützung an, wenn der zu unterstützende Charakter seine Aufgabe versucht, solange der unterstützende Charakter in dieser Runde noch nicht gehandelt hat. Zu unterstützen bedeutet, in dieser Runde keinen eigenen Zug auszuführen.“

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. 176 – „Optionen im Nahkampf“: Ergänze: „Die folgenden Optionen stehen Charakteren offen, *die einen Nahkampfangriff erfolgreich für sich entschieden haben (unabhängig davon, ob sie Angreifer oder Verteidiger waren).*“

S. 176 – „Optionen im Nahkampf“ – „Halten“: Korrigiere: „Der festhaltende Charakter erhält 1 *Bonus-Momentum* bei allen *Nahkampfangriffen* auf das festgehaltene Ziel.“

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 anderes 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. 232 – „Schaden an NSC-Raumschiffen“: Ersetze bei „**Ausgeschaltet**“ den Satz „Wenn das NSC-Schiff Beschädigungen in einer Gesamtzahl von gleich oder mehr der halben Schiffsgröße erlitten hat ...“ durch „Wenn das NSC-Schiff Beschädigungen in Höhe der Schiffsgröße erlitten hat ...“

S. 233 – „Anhaltend X“: Ergänze „Am Ende jeder Runde erleidet das Ziel X zusätzlichen Schaden (abzüglich des Widerstands).“

S. 233 – „Streuend“: Ergänze am Ende den Satz „Es muss sich dabei um ein anderes System handeln als das zuerst getroffene.“

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

S. 233 – „Vielseitig X“: Ersetze durch „Ein erfolgreicher Angriff mit dieser Waffe erzeugt X Punkte Bonus-Momentum.“

S. 234 – Shuttleeinsätze: Ergänze beim Abschnitt zu **Merkmalen**: "Alle Shuttles erhalten zusätzlich zu eventuellen anderen Merkmalen das Merkmal *Kleines Shuttle, Shuttle oder Runabout*."

S. 234 – Shuttleeinsätze: Ersetze den Abschnitt zu **Talenten** durch den folgenden Text: "Kleine Shuttles haben keine Talente, größere Shuttles können 1 Talent haben und Runabouts (Shuttles der Schiffsgröße 2) 2 Talente."

KAPITEL 9.60: SCHIFFE DER STERNENFLOTTE

S. 256 – „Plasmatorpedos“: Plasmatorpedos haben den Schadenseffekt *Anhaltend 8*.

S. 256 – „Kommandoschiff“: Ersetze „Wenn ein Charakter auf dem Schiff eine *Anweisung erteilen*-Aufgabe absolviert ...“ durch „Wenn ein Charakter auf dem Schiff eine *Vorteil erschaffen*-Aufgabe absolviert ...“

S. 258 – „Untertassenabtrennung“: Ersetze „unterstützt von **Hülle + Antrieb** des Schiffs“ durch „unterstützt von **Hülle + Technik** des Schiffs“.

KAPITEL 9.70: SCHIFFE ANDERER SPEZIES

S. 265 – „Kreuzer der Galor-Klasse“: Ergänze bei **Phaserphalanx** die Eigenschaften „Flächenwirkung oder Streuend“

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 10.80: MISSIONEN, NSCS UND SCHAUPLÄTZE ERSCHAFFEN

S. 308 – „Bedeutende NSCs erschaffen“: Ersetze „Fügen Sie, wie weiter unten beschrieben, zwei Spezialregeln hinzu.“ durch „Fügen Sie, wie weiter unten beschrieben, zwei bis drei Spezialregeln hinzu.“

KAPITEL 11.80: DAS DOMINION

S. 335 – „Dominion-Charaktere“: Die Attributboni 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

KAPITEL 12.10: RETTUNGSMISSION AUF XERXES IV

S. 351 – „Neandertaler“: Ersetze „Schuss auf Betäubungseinstellung“ durch „*nicht-tödlichen* Schuss“.

S. 358 – „Option 1: Komponentensuche“: Ersetze „Betäubungsschaden“ durch „*nicht-tödlichen* Schaden“.

DER BETA-QUADRANT

KAPITEL 3.10: NEUE LEBENSWEG-OPTIONEN

S. 78 – Herzlicher Empfang: ersetze „kann dieser Ihre *Ausstrahlungs*-Disziplin anstatt der eigenen nutzen“ durch „kann dieser Ihr *Ausstrahlungs*-Attribut anstatt des eigenen nutzen“

S. 81 – R'uustai: ersetze „dem ursprünglichen Handelsprinzip einer der beiden Parteien“ durch „dem ursprünglichen Haus einer der beiden Parteien“

DIE WISSENSCHAFTS-ABTEILUNG

KAPITEL 4.40: DAS Q-KONTINUUM

S. 63 – Moral: Am Ende des Abschnitts fehlt der folgende Text:

„... eine Lektion lernt, ist, wenn die Charaktere sich selbst treu bleiben. Dazu müssen sie sich unbeirrt durch jede Interaktion mit einem Wesen durchboxen, das nur dazu da ist, sie zu seinem eigenen Vergnügen leiden zu lassen.

Das bedeutet nicht, dass Charaktere nichts über sich selbst lernen können, wenn sie mit dem Q-Kontinuum interagieren. Das genaue Gegenteil sollte geschehen. Sie verkörpern Q richtig, wenn die Spieler jede Wahl, die ihre Spielercharaktere treffen, in Frage stellen, buchstäblich Leben und Tod gegeneinander aufwiegen, aber am Ende die innere Stärke finden, dennoch durchzuhalten.“

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.

FREMDE NEUE WELTEN - MISSIONSKOMPENDIUM 2

KAPITEL 3.20: AKT 1: DIE FORSCHUNGSBASIS

S. 25 – Autonome Drohne: Beim Angriff „Maschinegewehr“ ersetze Waffenart „Nahkampf“ durch „Fernkampf“.