



ERRATA

PERRY RHODAN – Das Rollenspiel

S. 62f: Die Auflistung der Beherrschungsgrade einer Fertigkeit erfolgt ohne konkrete Zuweisung von Zahlenwerten. Als Faustregel kann gelten:

<i>Ungelernt:</i>	+0 bis +4
<i>Grundkenntnisse:</i>	+5 bis +7
<i>Fortgeschrittene:</i>	+8 bis +11
<i>Könnner:</i>	+12 bis +14
<i>Experte:</i>	+15 bis +17
<i>Meister:</i>	+18 und höher

S. 72: Tabelle

Ara: $Gs = TGs + [(100 - TGs) / 10]$

Báalol: $Ko = TKo + [(100 - TKo) / 10]$

S. 78: Beispiel

Don Rascal hat Resistenz +9.

S. 84: Terraner

Körpergaben: *Überleben: Uf*+5

S. 105: rechts Spalte, 6. Absatz

Besonders gut beherrscht die Spielerfigur stets die Fertigkeitskategorien des am häufigsten vertretenen Symbols. Beim Journalist ist das zum Beispiel *Information und Kommunikation*. Die Fähigkeiten aus diesem Bereich sind die Grundfertigkeiten des Abenteurers.

S. 106: Beispiel

Raumkampf+12 (*Kreuzer*) [M,R]

S. 119, linke Spalte oben

Der Patrouillenpilot erhält *Loyalität* als Vorzug (nicht *Pflichtgefühl*).

S. 122: Tabelle Ungelernte Fertigkeiten

Handfeuerwaffen +(2)

S. 122/123: korrigiere

... muss man sie zuvor erlernen. Schwerpunkte spielen für ungelernete Fertigkeiten keine Rolle.

S. 123: Kasten

Kartanin: ersetze *Sturheit* durch *Stolz*.

S. 124: rechte Spalte, Absatz 2

Bei einem Psi-Potential über 80 wird ein PW+80:Psipotenzial gewürfelt.

S. 124: rechte Spalte, Absatz 4

Die Spieler würfeln nacheinander PW+50:Psipotenzial.

S. 125: Kasten

Schutzschirm erzeugen (BPS I) als Psifähigkeit der Báalols ist zu streichen.

S. 162: linke Spalte, Liguistik

Es muss heißen: Ein Linguist kann solche exotischen Sprachformen zwar aus physiologischen Gründen für gewöhnlich nicht ohne modifizierte Translatoren benutzen, aber er kann sich mit ihrem Aufbau ...

S. 166: Kasten

Bei TEZA I und II muss aus „systematische Erkrankung“ „systemische Erkrankung“ werden.

S. 175: rechte Spalte, 2. Absatz

Abzug auf EW:Schiffsführung: $-(\text{Schiffslänge} - 200 \text{ m}) / 200$

S. 175: rechte Spalte, 3. Absatz

... wenn ein Erfolgswurf gelingt. *Astrogation, Navigation* und *Mathematik* helfen bei Navigationsproblemen und *Urteilkraft* bei der Mannschaftsführung.

S. 228: Beispiel

Im letzten Absatz würfelt Andrea eine 10.

S. 229: Beispiel

... das ergibt zwar in der Summe $(15+19=34)$ deutlich mehr als der Angriffswert (26), ist aber eben kein ...

S. 269: linke Spalte, 5. Absatz

In der Liste der Fertigkeiten, die in einen Rechner programmiert werden können, fehlt *Raumkampf*.

S. 299: rechte Spalte, 2. Absatz

Ein Deflektorfeld ist das gleiche wie ein Deflektorschirm (s. Beschreibung der Fertigkeit *Feldtechnik* auf Seite 151).

S. 304: rechte Spalte, 3. Absatz

Wenn sie höchstens RS 1 tragen und stark und gewandt ...



S. 322: Lernen neuer Fertigkeiten - ergänze
Das Erlernen eines neuen Schwerpunkts einer bereits beherrschten Fertigkeit nimmt die Hälfte der Lernzeit der entsprechenden Fertigkeit in Anspruch.

S. 324f.: Tabelle 9.1 - ergänze und korrigiere
Computernutzung: Lernen FP 80, Schwerpunkt FP 40
Feldtechnik: Schwerpunkt FP 200
Meditieren: Schwerpunkt FP 40
Sensornutzung: Lernen FP 80, Schwerpunkt FP 40
Spiele: Schwerpunkt FP 10

Die BASIS

S. 61:
In den Spieldaten von Dr. Stuart Pierson fehlt bei *Archäologie* der zweite Schwerpunkt (*Loower*). *Überleben+10* (*Sandwüste*) muss *Überleben:Wüste+10* heißen.

S. 125:
In den Spieldaten von Corim Nerlayn fehlt bei *Informatik+7* der Schwerpunkt (*Programmieren*).

S. 127:
Tymon da Zoltral hat *Biologie+6*.

S. 129:
In den Spieldaten von Ona-Mey-L'ing fehlt bei *Erste Hilfe+6* der Schwerpunkt (*Kartanin*).

S. 133:
Die Umlaufzeiten der ersten beiden Planeten des Bedden-Systems dauern:
Stiftermann I: 10,30 Standardtage
Stiftermann II: 51,87 Standardtage

Kinder der BASIS

S. 27: Tabelle
Bei den Arbeitern in der Fabrik sind die Verbrechenstufen in der falschen Reihenfolge. Melagind Astir ist Stufe 10, und dann geht es abwärts.

S. 66: rechte Spalte, 3. Absatz
Hyacris wurde im Jahr 9671 da Ark von einem arkonidischen Forschungsraumer entdeckt. Die Zeitangabe in terranischer Zeitrechnung ist korrekt.

Die Fährte der Eloxima

S. 12: Sternkarte
Das Dromp-System fehlt. Dieses müsste, zweidimensional vereinfacht (also ohne z-Achse), etwa 2000 Lichtjahre links oben vom Morgenstern-System sein, sehr nahe am galaktischen Zentrum. - Chronosso muss natürlich Chonosso heißen.

S. 42: Kasten
Bei Jack O'Guerre fehlt die Fertigkeit *Raumkampf+12* (*Kreuzer*). Er erhält bei Kämpfen mit der SHREKKAR einen Abzug von -4, da es den Schwerpunkt *Erkunder* nicht gibt.

S. 68: Kasten
Bei Lokrohol fehlt die Fertigkeit *Raumkampf+14* (*Kreuzer*). Er erhält bei Kämpfen mit der TAKKAR einen Abzug von -4, da es den Schwerpunkt *Erkunder* nicht gibt.

Die Wächter der Dunkelheit

S. 14: linke Spalte, 1. Absatz
Akitadas Hoffnung ist 989 Lichtjahre von Filchners Stern (der Tara heißt) und 1153 Lichtjahre vom Bedden-System entfernt.

Finale für die Guardians

S. 14: rechte Spalte, 4. Absatz
Akitadas Hoffnung ist 989 Lichtjahre von Filchners Stern (der Tara heißt) und 1153 Lichtjahre vom Bedden-System entfernt.

S. 44: linke Spalte, 2. Absatz
Die Wandstärke der Ortungsstation beträgt 12.000 Strukturpunkte pro Quadratmeter.

S. 54: rechte Spalte, 2. Absatz
Die Wandstärke der Kuppeln beträgt 18.000 Strukturpunkte pro Quadratmeter.

S. 55:
Die Wandstärke der Verbindungstunnel beträgt 18.000 Strukturpunkte pro Quadratmeter.



Demetria

S. 62:

Bei den Grall als Spielerfiguren sind zwei sK-Werte angegeben. Der obere Wert ($sK = TsK - [TsK/10]$) ist korrekt. Den unteren Wert ersatzlos streichen.

Streiche ersatzlos: $pA = TpA + [TpA/10]$.

Ergänze: $Sb = TSb - [TSb/5]$.