

ERRATA GRUNDREGELWERK AUFLAGE 1 → AUFLAGE 2

SEITE	ABSCHNITT	ALT	NEU
35	Kasten, Absatz 4	Andrej Petschukow	Aleksander Bilotky
71	Beispiel Kyra, Tabelle Adeptenkräfte	Mystischer Panzer (Stufe 1) Stimmkontrolle (Stufe 1)	Gefahrensinn (Stufe 1) Stimmkontrolle (Stufe 1)
76	Beispiel Kyra, Tabelle Adeptenkräfte	Mystischer Panzer (Stufe 1) Stimmkontrolle (Stufe 1)	Gefahrensinn (Stufe 1) Stimmkontrolle (Stufe 1)
98	Tabelle "Zusatzkäufe & Beschränkungen", letzte Zeile, Spalte 3	Maximale Anzahl an registrierten Sprites entspricht dem Charisma des Charakters.	Maximale Anzahl an registrierten Sprites entspricht dem Logikattribut des Charakters.
106	Abschnitt "Erlernen von Magie", vor dem letzten Satz		FÜGE HINZU Adepten (nicht aber Magieradepten) erhalten einen kostenlosen Kraftpunkt, wann immer sie ihr Magieattribut steigern. Außerdem können Adepten (und Magieradepten) bei der Initiation (S. 324) statt einer metamagischen Technik auch einen Kraftpunkt erhalten.
110	Charakterbogen Silver, Abschnitt Adeptenkräfte	Mystischer Panzer (Stufe 1) Stimmkontrolle (Stufe 1)	Gefahrensinn (Stufe 1) Stimmkontrolle (Stufe 1)
115	Wertetabelle, Zeile "Connections"	Tarislar-Politiker (Einfluss 3, Loyalität	Tarislar-Politiker (Einfluss 3, Loyalität 3)
134	Tabelle "Klettern", Zeile 1, Spalte 2 (Gesichertes Abseilen)	2 Meter	20 Meter + 1 Meter pro Erfolg
134	Abschnitt "Abseilen", Satz 4	Abseilen geschieht als Einfache Handlung, durch die man 20 Meter pro Kampfrunde zurücklegt.	Abseilen geschieht als Einfache Handlung, durch die man 20 Meter pro Komplexer Handlung zurücklegt.
141	Tabelle „Probe mit Sozialen Fertigkeiten“, Zeile 1, Spalte 2 (Einschüchtern)	Einschüchtern + Willenskraft [Sozial]	Charisma + Willenskraft
142	Abschnitt "Magische Fertigkeiten", Absatz 1, Satz 2	Um sie zu erwerben, muss der Charakter ein Magieattribut von mindestens 1 haben.	Um sie zu erwerben, muss der Charakter ein Aspektzauberer, Zauberer oder Magieradept sein .
148	Tabelle "Aktionsfertigkeiten", Fertigkeiten Schlosser und Arkana		Fertigkeiten Schlosser und Arkana kursiv setzen.
152	Tabelle "Fertigkeitsgruppen", Gruppe Biotech		FÜGE HINZU Biotechnologie

SEITE	ABSCHNITT	ALT	NEU
164	Abschnitt "Modifikatoren durch Laufen", Satz 3 & 4		LÖSCHE Charaktere, die einen Fernkampfangriff gegen einen laufenden Gegner durchführen, erleiden einen Würfelpoolmodifikator von -2 auf ihre Angriffsprobe. Charaktere, die einen Fernkampfangriff gegen einen sprintenden Gegner durchführen, erleiden einen Würfelpoolmodifikator von -4 auf ihre Angriffsprobe.
165	Tabelle "Waffen nachladen", Zeile "Vorderlader"	Vorderlader (v	Vorderlader (v)
166	Abschnitt "Ziel ansagen", Satz 1	[...]; siehe auch Angesagtes Ziel, S. 179.	[...]; siehe auch <i>Angesagte Ziele</i> , S. 194.
171	1. Beispielkasten, Absatz 2, Satz 3	Er schlägt nach dem Troll, [...], legt eine Probe auf Waffenloser Kampf + Geschicklichkeit [Körperlich] – 4 (Angesagtes Ziel) ab und erzielt 4 Erfolge, was sein Körperliches Limit um 1 unterschreitet.	Er schlägt nach dem Troll, [...], legt eine Probe auf Waffenloser Kampf + Geschicklichkeit [Körperlich] – 4 (Angesagtes Ziel) – 1 (<i>Verzögerte Handlung</i>) ab und erzielt 4 Erfolge, was sein Körperliches Limit um 1 unterschreitet.
171	2. Beispielkasten, Absatz 2, hinter letztem Satz		FÜGE HINZUAußerdem erhält er durch den Schild nur einen Panzerungsbonus von +2, weil seine Stärke 2 beträgt.
171	2. Beispielkasten, Absatz 3, Satz 5	Wombat hat jetzt insgesamt einen Panzerungsbonus von +8 bei einer Stärke von 5, also erleidet er einen Malus von jeweils -1 auf Geschicklichkeit und Reaktion, solange er Helm und Schild zusammen benutzt.	Wombat trägt also Zusatzpanzerung mit einem Gesamtpanzerungsbonus von +8 herum, hat aber nur Stärke 5. Er erleidet also einen Malus von jeweils -1 auf Geschicklichkeit und Reaktion, solange er Helm und Schild zusammen benutzt. Außerdem erhält er wegen seiner Stärke von 5 nur einen Panzerungsbonus von +5.
184	Tabelle "Abweichung"	Lenkraketenwerfer (4W6 - Erfolge) Meter	Lenkraketenwerfer (4W6 - Erfolge - <i>Sensorstufe der Lenkrakete</i>) Meter
185	Tabelle "Waffenreichweiten"	Spaltenkopf "Weit"	Spaltenkopf " <i>Maximal</i> "
186	Tabelle "Sensorverteidigung", letzte Zeile	Pilot + Stealth [Handling]	Pilot + <i>Ausweichen</i> [Handling]
190	Abschnitt "Verteidiger läuft", nach letztem Satz		FÜGE HINZU Wenn er sprintet, erhält er einen Würfelpoolbonus von +4.
191	Tabelle "Verteidigungsmodifikatoren", zwischen Zeile "Verteidiger läuft" und "Verteidiger/Ziel in Guter Deckung"		FÜGE HINZU Verteidiger sprintet +4

SEITE	ABSCHNITT	ALT	NEU
195	Abschnitt "Mehrfachangriffe", Absatz 2, Satz 1	Mit Feuerwaffen, die in Langen Salven (S. 180) oder im Vollautomatischen Modus (S. 180) feuern, können mit der Freien Handlung Mehrfachangriffe mehrere Ziele mit demselben Feuerstoß unter Beschuss genommen werden.	Mit Feuerwaffen, die in Salven (S. 180) oder im Vollautomatischen Modus (S. 180) feuern, können mit der Freien Handlung Mehrfachangriffe mehrere Ziele mit demselben Feuerstoß unter Beschuss genommen werden, wenn durch diesen Feuerstoß mindestens 6 Kugeln abgefeuert werden. Dies ist zum Beispiel auch der Fall, wenn man zwei Pistolen gleichzeitig im Halbautomatischen Salvenmodus abfeuert.
196	Tabelle "Barrierestufen", Zeile "Durchschnittliches Material, Beispiele"	Plastikss	Plastik
196	Abschnitt "Schießen durch Barrieren", Absatz 1, Satz 1	Wenn ein Angreifer durch eine Barriere schießen und ein Ziel dahinter treffen will, muss er ein paar Dinge beachten.	Wenn ein Angreifer ein Ziel durch eine Barriere hindurch treffen will , muss er ein paar Dinge beachten.
196	Abschnitt "Schießen durch Barrieren", Absatz 1, Satz 6	Wenn die Barriere durchsichtig ist (wie etwa Panzerglas), gibt es keine Deckung oder Sichtbehinderung, aber der Angriff muss die Barriere durchschlagen, um den Verteidiger zu treffen (s. Penetrierende Waffen, S. 197).	Wenn die Barriere durchsichtig ist (wie etwa Panzerglas), gibt es keine Deckung oder Sichtbehinderung.
196	Abschnitt "Schießen durch Barrieren", Absatz 2, direkt am Anfang		FÜGE HINZU Grundsätzlich muss jeder Angriff die Barriere durchschlagen, um das Ziel dahinter zu treffen.
196	Abschnitt "Schießen durch Barrieren", Absatz 2, Satz 1	Wenn die Barriere zuerst getroffen wird, [...]	Für nicht penetrierende Waffen gilt: Wenn die Barriere zuerst getroffen wird, [...]
197	Abschnitt "Schießen durch Barrieren", Absatz 2, Letzter Satz		FÜGE HINZU Für Kugeln und Projektile gelten andere Regeln, wie unter <i>Penetrierende Waffen</i> (s.u.) beschrieben.
206	Beispiel Genesung, Absatz 2, Satz 5/6	Er würfelt jede Stunde wieder mit seinen 6 Würfeln und erzielt 1, 1, 2, und 3 Erfolge innerhalb der nächsten vier Stunden. Nach etwa 4 Stunden und 20 Minuten Schlaf ist sein gesamter Geistiger Schaden geheilt.	Er würfelt in jeder folgenden Stunde wieder: in der zweiten Stunde mit 5 Würfeln, in der dritten mit 4 Würfeln usw. Er erzielt innerhalb der nächsten vier Stunden 2, 1, 1 und 1 Erfolge. Nach etwa 5 Stunden Schlaf ist sein gesamter Geistiger Schaden geheilt.
207	Beispiel Stabilisieren, Absatz 3	Doctor Love hat Erste Hilfe 4, Logik 4 und sein gutes altes Medkit HolePatcher 4000 (Stufe 4). Im Kampf hat er durch Gelgeschosse 4 Kästchen Geistigen Schaden erlitten und damit einen Verletzungsmodifikator von -1. Der Spielleiter legt die Bedingungen des Operationssaals (einer Straße in den Barrens) als Schlecht fest. Das ergibt einen weiteren Malus von -3. Doctor Love wendet eine Komplexe Handlung auf, um Wombat mit seinem Medkit zu verbinden, würfelt dann mit 8 Würfeln ($4 + 4 + 4 - 1 - 3 = 8$) und erzielt mit 6, 4, 4, 4, 3, 2, 2, 1 nur 1 Erfolg. Damit hat er den Schwellenwert von 3 zum Stabilisieren nicht geschafft.	Doctor Love hat Erste Hilfe 4, Logik 4 und sein gutes altes Medkit HolePatcher 4000 (Stufe 4). Der Spielleiter legt die Bedingungen des Operationssaals (einer Straße in den Barrens) als Schlecht fest. Das ergibt einen Malus von -3. Doctor Love wendet eine Komplexe Handlung auf, um Wombat mit seinem Medkit zu verbinden, würfelt dann mit 9 Würfeln ($4 + 4 + 4 - 3 = 9$) und erzielt mit 6, 4, 4, 4, 3, 3, 2, 2, 1 nur 1 Erfolg. Damit hat er den Schwellenwert von 3 zum Stabilisieren nicht geschafft.

SEITE	ABSCHNITT	ALT	NEU
207	Beispiel Stabilisieren, Absatz 4, Satz 2/3	Diesmal würfelt er mit 6 Würfeln: Erste Hilfe 4 + Logik 4 + Medkit 4 – 1 wegen Verletzung – 3 wegen der Bedingungen – 2 für den erneuten Versuch. Er würfelt 6, 5, 5, 1, 1, 1 – 3 Erfolge, aber auch ein Patzer.	Diesmal würfelt er mit 7 Würfeln: Erste Hilfe 4 + Logik 4 + Medkit 4 – 3 wegen der Bedingungen – 2 für den erneuten Versuch. Er würfelt 6, 5, 5, 1, 1, 1, 1 – 3 Erfolge, aber auch ein Patzer.
253	Abschnitt "Registrieren eines Sprites", letzter Satz	Die maximale Anzahl an Sprites [...] entspricht seinem Charismaattribut.	Die maximale Anzahl an Sprites [...] entspricht seinem Logik attribut.
282	Zauber "Schmerzresistenz"	Entzug: (Schaden) – 6	Entzug: KS – 4
293	Zauber "Kampfsinn", Unterüberschrift	Aktiv, Übersinnlich	Passiv , Übersinnlich
299	Abschnitt "Schritt 1 [...]", Satz 5	Man kann Geister mit Zusätzlichen Kräften herbeirufen, wenn man die Kraftstufe hoch genug wählt.	Man kann Geister mit Zusätzlichen Kräften (S. 302) herbeirufen, wenn man die Kraftstufe hoch genug wählt.
303	Tabelle "Geister", 2. Eintrag "Geist des Menschen" (ganz unten)	Geist des Menschen	Wassergeist
317	Abschnitt "Foki", Absatz 3, Letzter Satz	Man kann einen Fokus jederzeit deaktivieren.	Man kann einen Fokus jederzeit mit einer Freien Handlung deaktivieren.
324	Abschnitt "Erhöhtes Magieattribut", nach dem letzten Satz		FÜGE NEUEN ABSATZ HINZU Adepten (nicht aber Magieradepten) erhalten einen kostenlosen Kraftpunkt, wann immer sie ihr Magieattribut steigern. Außerdem können Adepten (und Magieradepten) bei der Initiation (S. 324) statt einer metamagischen Technik auch einen Kraftpunkt erhalten.
406	Wertetabelle Ghul, Zeile "Kräfte"		ENTFERNE Natürliche Waffe (Biss: Schaden (STR+1))
428	Beretta 201T, Vorletzter Satz		ENTFERNE Das Abfeuern einer Salve mit der Beretta 201T erfordert eine Komplexe Handlung .
429	Tabelle "Feuerwaffen", Abschnitt "Maschinenpistolen", Zeile "Ingram Smartgun X"	RK 2	RK 2 (3)
430	Ingram Smartgun X, Satz 2	Die Ingram Smartgun ist seit den 2050ern als Waffe der Wahl vieler legendärer Straßensamurai berühmt und ist mit einem Gasventilsystem 2, einem Smartgunsystem und einem integrierten Schalldämpfer ausgestattet.	Die Ingram Smartgun ist seit den 2050ern als Waffe der Wahl vieler legendärer Straßensamurai berühmt und ist mit einem Gasventilsystem 2, einem Smartgunsystem, einer ausziehbaren Schulterstütze und einem integrierten Schalldämpfer ausgestattet.
440	Tabelle "Kleidung und Panzerung", Zeile "Chemische Versiegelung"	+6.000 ¥	+3.000 ¥

SEITE	ABSCHNITT	ALT	NEU
452	Magnetkarten	Magnetkarten:	Magnetkarten-Kopierer:
452	Tabelle "Einbruchswerkzeug", Zeile 5	Magnetkarten	Magnetkarten-Kopierer
458	Abschnitt "Augen-Cyberware", Absatz 1, Ende		FÜGE HINZUDurch den Einbau von Cyberaugen verliert man jegliche natürlichen Sichtverstärkungen. Wenn sich z.B. ein Elf Cyberaugen implantieren lässt, wird seine natürliche Restlichtverstärkung durch die Cyberaugen und deren Merkmale ersetzt. Wenn der Spieler Restlichtverstärkung haben will, muss er für die Cyberaugen die Modifikation Restlichtverstärkung auswählen.
459	Abschnitt "Bodyware", Eintrag Dermalpanzerung, Ende		FÜGE HINZUDurch den Einbau von Dermalpanzerung verlieren Trolle ihre natürlichen Knochenablagerungen in der Haut und damit ihren natürlichen Panzerungsbonus von +1.
463	Tabelle "Cybergliedmaßen-Zubehör", Zeile 4, Spalte 1	Großer Schmuggelbehälte	Großer Schmuggelbehälter
465	Eintrag Orthoskin, Ende		FÜGE HINZUDurch den Einbau von Orthoskin verlieren Trolle ihre natürlichen Knochenablagerungen in der Haut und damit ihren natürlichen Panzerungsbonus von +1.
467	Tabelle "Magische Ausrüstung", Zeile 2 (Kraftfokus)	(Kraftstufe x 3)E	(Kraftstufe x 4)E
467	Tabelle "Magische Ausrüstung", Zeile 3 (Metamagiefokus)	(Kraftstufe x 4)E	(Kraftstufe x 3)E
467	Tabelle "Magische Ausrüstung", Zeile 6 (Waffenfokus)	(Kraftstufe x 3)E	(Kraftstufe x 4)E
467	Tabelle "Magische Ausrüstung", Zeile 7 (Zauberfokus)	(Kraftstufe x 4)E	(Kraftstufe x 3)E
468	Kasten "Ähnliche Modelle", die letzten 2 Zeilen		ENTFERNE DOPPELTEN EINTRAG GMC Banshee Aztechnology Lobo Federated Boeing Commuter . . . Hughes-Aerospace Daytrader
473	Abschnitt "Mittlere Drohnen", Eintrag Ares Duelist, Vor dem letzten Satz		FÜGE HINZUDie Schwerter verursachen einen Schaden von (Rumpf + 3)K, mit DK -2 und Reichweite +1.

ERRATA GRUNDREGELWERK AUFLAGE 2 → AUFLAGE 3

SEITE	ABSCHNITT	ALT	NEU
85	Rennpilot, Absatz 1, Satz 4	Bei taktischen Kämpfen oder Verfolgungsjagden kann ein Rennpilot (nach Wahl des Spielers) für 1W6 Minuten die Geschwindigkeit des Fahrzeugs oder der Drohne um 20 % (aufgerundet) oder das Handling um +1 erhöhen.	Bei taktischen Kämpfen oder Verfolgungsjagden kann ein Rennpilot (nach Wahl des Spielers) für 1W6 Minuten die Geschwindigkeit oder das Handling eines Fahrzeugs oder einer Drohne, das oder die er steuert, um +1 erhöhen.
105	Absatz 2, Satz 6	Fertigkeitsgruppen werden mit einer Geschwindigkeit von [neue Stufe] Monaten verbessert.	Fertigkeitsgruppen werden mit einer Geschwindigkeit von [neue Stufe x 2] Wochen verbessert.
112	Wertetabelle Straßensamurai, Zeile Limits	Körperlich 8(9), Geistig 4, Sozial 3	Körperlich 8 , Geistig 4, Sozial 3
112	Wertetabelle Straßensamurai, Zeile Waffen	Katana [Klingenwaffe Reichweite 1 Präz. 7 Schaden 14K DK -3] Schwert [Klingenwaffe Reichweite 1 Präz. 6 Schaden 14K DK -2]	Katana [Klingenwaffe Reichweite 1 Präz. 7 Schaden 11K DK -3] Schwert [Klingenwaffe Reichweite 1 Präz. 6 Schaden 11K DK -2]
113	Wertetabelle Spezialistin, Zeile Ausrüstung	Brecheisen, Chamäleonanzug [9, mit Wärmedämpfung 2], Enterhakenkanone (mit 500 m Camouflageseil, Katalysatorstab, 200 m Microwire), gefälschte Lizenz 4 (Pistole), gefälschte SIN 4, Gussform für Abdruckhandschuh 4, Kletterausrüstung, Kletterhandschuhe, Kommlink [Erika Elite, Gerätestufe 4], Magschlossknacker 3, Mikro-Transceiver, RFID-Löscher, Sequencer 4, Unterschicht-Lebensstil (3 Monate)	Brecheisen, Chamäleonanzug [9, mit Wärmedämpfung 2], Enterhakenkanone (mit 500 m Camouflageseil, Katalysatorstab, 200 m Microwire), gefälschte Lizenz 4 (Pistole), gefälschte SIN 4, Gussform für Abdruckhandschuh 4, Kletterausrüstung, Kletterhandschuhe, Kommlink [Erika Elite, Gerätestufe 4], Magschlossknacker 4 , Mikro-Transceiver, RFID-Löscher, Sequencer 4, Unterschicht-Lebensstil (3 Monate)
113	Wertetabelle Spezialistin, Zeile Connections	Schieber (Einfluss 4, Loyalität 3)	Schieber (Einfluss 4, Loyalität 3) Konzernsicherheitsanbieter (Einfluss 3, Loyalität 4)
113	Wertetabelle Spezialistin, Zeile Startkapital	260 + (3W6 + 60) ¥	260 + (3W6 x 60) ¥
114	Wertetabelle Magische Ermittlerin, Zeile Aktionsfertigkeiten	Alchemie 5, Antimagie 4, Arkana 4 (+2), Binden 3, Einfluss-Fertigkeitsgruppe 2, Herbeirufen 5, Knüppel 4, Verbannen 4, Verkörperung (Menschen) 3 (+2), Wahrnehmung 5	Alchemie 5, Antimagie 4, Arkana 4(6) , Binden 3, Einfluss-Fertigkeitsgruppe 2, Herbeirufen 5, Knüppel 4, Verbannen 4, Verkörperung (Menschen) 3 (+2), Wahrnehmung 5
114	Wertetabelle Magische Ermittlerin, Zeile Alchemische Zauber	Flammenwerfer, Heilen, Hellsicht, Individuum Entdecken, Leiser Schritt, Panzer, Physische Barriere, Wahrheit Prüfen	Flammenwerfer, Heilen, Hellsicht, Individuum Entdecken, Leiser Schritt, Panzerung , Physische Barriere, Wahrheit Prüfen
114	Wertetabelle Magische Ermittlerin, Zeile Ausrüstung	Alchemiefokus (Kraft 4), Antimagiefokus (Kraft 4, Kampfzauber), gefälschte Lizenz (Stufe 4, Privatdetektiv), gefälschte SIN 4, Gefütterter Mantel [9], Kommlink [Sony Emperor, Gerätestufe 2], Materialien für Magische Refugien (Kraft 5), Mittelschicht-Lebensstil (2 Monate)	Alchemiefokus (Kraftstufe 4), Antimagiefokus (Kraft 4, Kampfzauber) , gefälschte Lizenz (Stufe 4, Privatdetektiv), gefälschte SIN 4, Gefütterter Mantel [9], Kommlink [Sony Emperor, Gerätestufe 2], Materialien für Magische Refugien (Kraftstufe 5), Mittelschicht-Lebensstil (2 Monate)

SEITE	ABSCHNITT	ALT	NEU
115	Wertetabelle Straßenschamane, Zeile Ausrüstung	Atemschutzmaske 1, gefälschte Lizenz (Stufe 3, Praktizieren von Magie), gefälschte Lizenz (Stufe 3, Praktizieren von Medizin), gefälschte SIN 3, Gefütterter Mantel [9], Kommlink [Renraku Sensei, Gerätestufe 3], Magisches Refugium 3, Medkit 4 (mit 1 Nachfüllpack), Squatter-Lebensstil (2 Monate), Taschenlampe, Vitalmonitor, Werkzeugkiste (Alchemie), Zauberspruchfokus (Heilzauber) 4	Atemschutzmaske 1, gefälschte Lizenz (Stufe 3, Praktizieren von Magie), gefälschte Lizenz (Stufe 3, Praktizieren von Medizin), gefälschte SIN 3, Gefütterter Mantel [9], Kommlink [Renraku Sensei, Gerätestufe 3], Materialien für Magische Refugien (Kraftstufe 3) , Medkit 4 (mit 1 Nachfüllpack), Squatter-Lebensstil (2 Monate), Taschenlampe, Vitalmonitor, Werkzeugkiste (Alchemie), Zauberspruchfokus (Heilzauber) 4
115	Wertetabelle Straßenschamane, Zeile Startkapital	500 + (2W6 x 40) ¥	2.500 + (2W6 x 40) ¥
116	Wertetabelle Kampfmagier, Zeile Ausrüstung	gefälschte Lizenz 2 (Ausübung von Magie), gefälschte SIN 2, Kontaktlinsen [Kapazität 2, mit Sichtverbesserung 2], Panzerjacke [12], Unterschicht-Lebensstil (2 Monate)	gefälschte Lizenz 3 (Ausübung von Magie), gefälschte SIN 3 , Kontaktlinsen [Kapazität 2, mit Sichtverbesserung 2], Panzerjacke [12], Unterschicht-Lebensstil (2 Monate)
116	Wertetabelle Kampfmagier, Zeile Startkapital	3.430 + (3W6 x 60) ¥	2.730 + (3W6 x 60) ¥
117	Wertetabelle Nahkampfadepin, Zeile Ausrüstung	Atemschutzmaske 1, Brille [Kapazität 1, mit Bildverbindung], Dietrich-Set, gefälschte SIN 1, Kletterausrüstung, Kommlink [Meta Link, Gerätestufe 1], Squatter-Lebensstil (2 Monate), Survival-Kit, Taschenlampe, Urban Explorer Overall	Atemschutzmaske 1, Brille [Kapazität 1, mit Bildverbindung], Dietrich-Set, gefälschte SIN 1, Kletterausrüstung, Kommlink [Meta Link, Gerätestufe 1], Squatter-Lebensstil (2 Monate), Survival-Kit, Taschenlampe, Urban Explorer Overall [9]
117	Wertetabelle Nahkampfadepin, Zeile Fahrzeuge	Harley-Davidson Scorpion [Handling 4/3 Geschw. 4 Beschl. 2 Rumpf 8 Panzerung 9 Pilot 1 Sensor 2]	ZEILE LÖSCHEN
118	Wertetabelle Waffenspezialistin, Zeile Startkapital	1.075 + (4W6 x 100) ¥	2.325 + (3W6 x 60) ¥
119	Wertetabelle Unterhändler, Zeile Ausrüstung	Actioneer Geschäftskleidung [8], Anzug (im Wert von 1.000 ¥), Atemschutzmaske 1, Bereichsstörsender 4, Brille [Kapazität 1, mit Bildverbindung], Datenwanze, Dietrich-Set, elektrochromisches T-Shirt, gefälschte Lizenz 4 (verborgenes Tragen), gefälschte Lizenz 4 (Waffenschein), gefälschte SIN 4, Hardwarekiste, Kommlink [Hermes Ikon, Gerätestufe 5], Magnetkarten-Kopierer 6, Medkit 3, Mikrokamera [Kapazität 1, mit Restlichtverstärkung], 2 Mikro-Transceiver, Ohrstöpsel [Stufe 1, mit Selektiver Geräuschfilter 1], RFID-Löscher, Sequencer 4, Shopsoft (Kleidung), 20 Spionage-RFID-Chips, Taschenlampe, Wanzenscanner 6, White-Noise-Generator 6	Actioneer Geschäftskleidung [8], Anzug (im Wert von 1.000 ¥), Atemschutzmaske 1, Bereichsstörsender 4, Brille [Kapazität 1, mit Bildverbindung], Datenwanze, Dietrich-Set, elektrochromisches T-Shirt, gefälschte Lizenzen 4 (verborgenes Tragen, Waffenschein) , gefälschte SIN 4, Hardwarekiste, Kommlink [Hermes Ikon, Gerätestufe 5], Magnetkarten-Kopierer 4 , Medkit 3, Mikrokamera [Kapazität 1, mit Restlichtverstärkung], 2 Mikro-Transceiver, Mittelschicht-Lebensstil (1 Monat) , Ohrstöpsel [Stufe 1, mit Selektiver Geräuschfilter 1], RFID-Löscher, Sequencer 4, Shopsoft (Kleidung), 20 Spionage-RFID-Chips, Taschenlampe, Wanzenscanner 6, White-Noise-Generator 6
119	Wertetabelle Unterhändler, Zeile Startkapital	3.410 + (4W6 x 100) ¥	110 + (4W6 x 100) ¥

SEITE	ABSCHNITT	ALT	NEU
120	Wertetabelle Beschützerin, Zeile Limits	Körperlich 9(11), Geistig 4, Sozial 3	Körperlich 9(10), Geistig 4, Sozial 3
120	Wertetabelle Beschützerin, Zeile Bodytech	Cyberaugen [Stufe 2; mit Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Smartlink], Dermalpanzerung 2, Kompositknochen (Aluminium), Talentbuchse 3, Talentleitungen 3; Schadenskompensator 4, Synapsenbeschleuniger 2	Cyberaugen [Stufe 2; mit Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Smartlink], Dermalpanzerung 2, Kompositknochen (Aluminium), Talentbuchse 6, Talentleitungen 3; Schadenskompensator 4, Synapsenbeschleuniger 2, Thrombozytenfabrik
120	Wertetabelle Beschützerin, Zeile Ausrüstung	Aktionssoft 3 (Klingenwaffen), Aktionssoft 3 (Schleichen), Aktionssoft 3 (Wurfaffen), Ballistischer Schild [+6], gefälschte SIN 4, Helm [+2, Troden], Kommlink [Transys Avalon, Gerätestufe 6, mit Sim-Modul], Linguasoft 3 (Englisch), Medkit 6, Panzerjacke [12, Chemische Isolierung 3, Elektrische Isolierung 3, Feuerresistenz 3], Subvokales Mikrofon, Unterschicht-Lebensstil (3 Monate)	Aktionssofts (alle Stufe 3; Bodenfahrzeuge, Computer, Klingenwaffen, Schleichen, Wurfaffen), Ballistischer Schild [+6], gefälschte SIN 4, Helm [+2, Troden], Kommlink [Transys Avalon, Gerätestufe 6, mit Sim-Modul], Linguasoft 6 (Englisch), Medkit 6, Panzerjacke [12, Chemische Isolierung 4, Elektrische Isolierung 4, Feuerresistenz 4], Subvokales Mikrofon, Unterschicht-Lebensstil (4 Monate)
120	Wertetabelle Beschützerin, Zeile Connections	Stammesführer (Einfluss 3, Loyalität 3)	Stammesführer (Einfluss 3, Loyalität 3) Straßendoc (Einfluss 2, Loyalität 3)
120	Wertetabelle Beschützerin, Zeile Startkapital	2.175 + (3W6 x 60) ¥	2.175 + (3W6 x 60) ¥
121	Wertetabelle Deckerin, Attributszeile	ESS 5,2	ESS 5,4
121	Wertetabelle Deckerin, Zeile Wissensfertigkeiten	Hardware ausschachten 5, Detektivromane 3, Matrixsicherheit (Seattler Gitter) 4 (+2)	Hardware ausschachten 5, Detektivromane 3, Matrixsicherheit 4
121	Wertetabelle Deckerin, Zeile Bodytech	Cyberaugen [Stufe 1, mit Infrarotsicht, Restlichtverstärkung], Datenbuchse, Talentbuchse 2; Schlafregulator, Zerebralbooster 1	Cyberaugen [Stufe 1, mit Infrarotsicht, Restlichtverstärkung], Datenbuchse, Talentbuchse 2; Schlafregulator , Zerebralbooster 1
121	Wertetabelle Deckerin, Zeile Ausrüstung	Cyberdeck [Hermes Chariot; Gerätestufe 2, Attributsanordnung 5 4 4 2, Programme 2], Dietrich-Set, DocWagon-Vertrag (1 Jahr, Standard), Kommlink [Meta Link, Gerätestufe 1], Linguasoft 2 (Sperethiel), Medkit 6, Mittelschicht-Lebensstil (2 Monate), Panzerjacke [12], Wissenssoft 2 (Fahrzeugpläne), Wissenssoft 2 (Konzernsicherheitsprozeduren)	Cyberdeck [Novatech Navigator; Gerätestufe 3, Attributsanordnung 6 5 4 3, Programme 3], Dietrich-Set, DocWagon-Vertrag (1 Jahr, Standard) , Kommlink [Meta Link, Gerätestufe 1], Linguasoft 2 (Sperethiel), Medkit 6, Mittelschicht-Lebensstil (2 Monate), Panzerjacke [12], Wissenssofts (alle Stufe 2; Fahrzeugpläne, Konzernsicherheitsprozeduren)
121	Wertetabelle Deckerin, Zeile Startkapital	3.440 + (4W6 x 100) ¥	1.040 + (4W6 x 100) ¥
122	Wertetabelle Technomancer, Zeile Startkapital	130 + (3W6 x 60) ¥	130 + (2W6 x 40) ¥
123	Wertetabelle Fernkampfadep, Attributszeile	EDG 2	EDG 5
123	Wertetabelle Fernkampfadep, Zeile Zustandsmonitor	10/9	9/9

SEITE	ABSCHNITT	ALT	NEU
123	Wertetabelle Fernkampfdept, Zeile Aktionsfertigkeiten	Akrobatik 5, Bodenfahrzeuge 3, Erste Hilfe 3, Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 5, Klingenwaffen 4, Laufen 4, Schleichen (Stadt) 4 (+2), Schwimmen 2, Spurenlesen 3, Überreden 3, Wahrnehmung 4	Akrobatik 5, Bodenfahrzeuge 3, Erste Hilfe 3, Feuerwaffen-Fertigkeitsgruppe 5, Klingenwaffen 4, Laufen 4, Schleichen (Stadt) 4 (+2), Schwimmen 2, Spurenlesen 3, Überreden 3, Wahrnehmung 5
123	Wertetabelle Fernkampfdept, Zeile Ausrüstung	DocWagon-Vertrag (Platin, 1 Jahr), Geckotape-Handschuhe, 2 gefälschte SInS 4 [mit gefälschten Lizenzen 4 (Waffenschein)], Kommlink [Renraku Sensei, Gerätestufe 3], Kontaktlinsen [Kapazität 3, mit Sichtverbesserung 2, Smartlink], Magschlossknacker 3, Medkit 4 (mit 2 Nachfüllpacks), Ohrstöpsel [Kapazität 3, mit Audioverbesserung 1, Richtungsdetektor], Panzerjacke [12, Chemische Isolierung 3, Elektrische Isolierung 4, Feuerresistenz 3], 2 Trauma-Patches, Unterschicht-Lebensstil (1 Monat)	DocWagon-Vertrag (Platin, 1 Jahr), Geckotape-Handschuhe, 2 gefälschte SInS 4 [mit gefälschten Lizenzen 4 (Waffenschein)], Kommlink [Renraku Sensei, Gerätestufe 3], Kontaktlinsen [Kapazität 3, mit Sichtverbesserung 2, Smartlink], Magschlossknacker 3, Medkit 4 (mit 2 Nachfüllpacks), Ohrstöpsel [Kapazität 3, mit Audioverbesserung 1, Richtungsdetektor], Panzerjacke [12, Chemische Isolierung 3, Elektrische Isolierung 4, Feuerresistenz 3], 2 Trauma-Patches, Unterschicht-Lebensstil (4 Monate)
123	Wertetabelle Fernkampfdept, Zeile Waffen	Steyr TMP [Automatikpistole Präz. 5 Schaden 7K DK – HM/SM/AM RK – 30(s) Lasermarkierer, 100 Schuss Standardmunition, 100 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Schockermunition]	Steyr TMP [Automatikpistole Präz. 5(6) Schaden 7K DK – HM/SM/AM RK – 30(s) Lasermarkierer, 100 Schuss Standardmunition, 100 Schuss Explosivmunition, 100 Schuss Schockermunition]
123	Wertetabelle Fernkampfdept, Zeile Waffen	Ruger Super Warhawk [Schwere Pistole Präz. 5 Schaden 9K DK -2 EM RK – 6(tr) 100 Schuss Standardmunition	Ruger Super Warhawk [Schwere Pistole Präz. 5 Schaden 9K DK -2 EM RK – 6(tr) 100 Schuss Standardmunition]
123	Wertetabelle Fernkampfdept, Zeile Startkapital	640 + (3W6 x 60) ¥	2.440 + (3W6 x 60) ¥
124	Wertetabelle Drohnenriggerin, Attributszeile	W 4 L 5	W 3 L 4
124	Wertetabelle Drohnenriggerin, Zeile Limits	Körperlich 5(6), Geistig 6, Sozial 4	Körperlich 5(6), Geistig 5 , Sozial 4
124	Wertetabelle Drohnenriggerin, Zeile Aktionsfertigkeiten	Bodenfahrzeuge 6, Elektronik-Fertigkeitsgruppe 2, Flugzeuge 6, Gebräuche 3, Geschütze 5, Pistolen 3, Läufer 5, Mechanik-Fertigkeitsgruppe 3, Waffenbau 5, Wahrnehmung 3	Bodenfahrzeuge 6, Cracken-Fertigkeitsgruppe 1 , Elektronik-Fertigkeitsgruppe 2, Flugzeuge 6, Gebräuche 3, Geschütze 5, Pistolen 3, Läufer 5, Mechanik-Fertigkeitsgruppe 3, Waffenbau 5, Wahrnehmung 3
124	Wertetabelle Drohnenriggerin, Zeile Ausrüstung	DocWagon-Vertrag (Gold, 1 Jahr), Fahrzeugmechanikladen, 2 gefälschte Lizenzen 4 (Waffenschein, Drohne), gefälschte SIN 4, Luftfahrtmechanikkiste, Mittelschicht-Lebensstil [6 Monate, mit Spezieller Arbeitsbereich (Fahrzeugwerkstatt), Abgelegten], Mini-Schweißgerät, Panzerweste [9], Riggerkonsole [Maersk Spider, Gerätestufe 4, Datenverarbeitung 4, Firewall 5], Sichtgerät (Kapazität 4, mit Bildverbindung, Infrarotsicht, Sichtvergrößerung, Smartlink), Waffenbauladen	DocWagon-Vertrag (Gold, 1 Jahr), Fahrzeugmechanikladen, 2 gefälschte Lizenzen 4 (Waffenschein, Drohne), gefälschte SIN 4, Luftfahrtmechanikkiste, Mittelschicht-Lebensstil [3 Monate , mit Spezieller Arbeitsbereich (Fahrzeugwerkstatt), Abgelegten], Mini-Schweißgerät, Panzerweste [9], Riggerkonsole [Proteus Poseidon, Gerätestufe 5, Datenverarbeitung 6, Firewall 5], Sichtgerät (Kapazität 4, mit Bildverbindung, Infrarotsicht, Sichtvergrößerung, Smartlink), Waffenbauladen
124	Wertetabelle Drohnenriggerin, Zeile Startkapital	300 + (4W6 x 100) ¥	4.000 + (4W6 x 100) ¥

SEITE	ABSCHNITT	ALT	NEU
125	Wertetabelle Schmuggler, Attributszeile	K 5 G 2(4) I 5 C 4	K 6 G 3(5) I 4 C 3
125	Wertetabelle Schmuggler, Zeile Limits	Körperlich 7, Geistig 4, Sozial 5	Körperlich 8, Geistig 4, Sozial 5
125	Wertetabelle Schmuggler, Zeile Initiative	11 + 1W6	10 + 1W6
125	Wertetabelle Schmuggler, Zeile Matrix-Initiative	11 + 3W6 (kaltes Sim) / 11 + 4W6 (heißes Sim)	ZEILE LÖSCHEN
125	Wertetabelle Schmuggler, Zeile Wissensfertigkeiten	Seitengassen 3, Schmuggelrouten 4, Science-Fiction-Filme 2, Seattler Wasserwege 2	Seitengassen 3, Schmuggelrouten 4, Science-Fiction-Filme 2 , Seattler Wasserwege 2
125	Wertetabelle Schmuggler, Zeile Ausrüstung	DocWagon-Vertrag (Platin, 1 Jahr), gefälschte SIN 3, gefälschte Lizenzen 3 (Führerschein, Pilotenschein, Waffenschein), Kommlink [Transys Avalon, Gerätestufe 6], Medkit 6, Mittelschicht-Lebensstil [3 Monate, mit Spezieller Arbeitsbereich (Garage für 3 Fahrzeuge)], Panzerjacke [12], Sonnenbrille [Kapazität 4, mit Blitzkompensation, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung 2]	DocWagon-Vertrag (Platin, 1 Jahr), gefälschte SIN 3, gefälschte Lizenzen 3 (Führerschein, Pilotenschein, Waffenschein), Kommlink [Transys Avalon, Gerätestufe 6], Medkit 4, Mittelschicht-Lebensstil [3 Monate, mit Spezieller Arbeitsbereich (Garage für 3 Fahrzeuge)], Panzerjacke [12], Sonnenbrille [Kapazität 4, mit Blitzkompensation, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung 2]
125	Wertetabelle Schmuggler, Zeile Connections	Mechaniker (Einfluss 3, Loyalität 4) Captain der Küstenwache (Einfluss 2, Loyalität 3) Schieber (Einfluss 1, Loyalität 1)	Mechaniker (Einfluss 2, Loyalität 2) Captain der Küstenwache (Einfluss 2, Loyalität 1) Schieber (Einfluss 1, Loyalität 1)
125	Wertetabelle Schmuggler, Zeile Startkapital	805 + (4W6 x 100) ¥	305 + (4W6 x 100) ¥
126	Wertetabelle Sprawlganger, Zeile Waffen	Teleskopschlagstock [Knüppel Reichweite 1 Präz. 5 Schaden 7K DK –]	Teleskopschlagstock [Knüppel Reichweite 1 Präz. 5 Schaden 9K DK –]
126	Wertetabelle Sprawlganger, Zeile Connections	Schieber (Einfluss 3, Loyalität 1) Sprawlganger (Einfluss 2, Loyalität 5) Straßenjunge (Einfluss 1, Loyalität 3)	Schieber (Einfluss 2, Loyalität 1) Sprawlganger (Einfluss 2, Loyalität 5) Straßenjunge (Einfluss 1, Loyalität 3)
126	Wertetabelle Sprawlganger, Zeile Startkapital	1.960 + (3W6 x 60) ¥	1.160 + (3W6 x 60) ¥
127	Wertetabelle Kopfgeldjäger, Zeile Sprachfertigkeiten	Englisch M, Siouan (Crow) M, Spanisch 3	Englisch M, Siouan (Crow) M, Spanisch 2
127	Wertetabelle Kopfgeldjäger, Zeile Startkapital	1.545 + (3W6 x 60) ¥	1.495 + (3W6 x 60) ¥
143	Kompilieren, Überschrift	Kompilieren	Kompilieren (Resonanz)
144	Biotechnologie	Fertigkeitsgruppe: Keine	Fertigkeitsgruppe: Biotech

SEITE	ABSCHNITT	ALT	NEU
186	Geschütze, Satz 2	Fahrzeugmontierte Waffen werden bei manueller Bedienung mit Waffenfertigkeit + Geschicklichkeit [Präzision], bei Fernsteuerung mit Geschütze + Geschicklichkeit [Präzision] bedient.	Fahrzeugmontierte Waffen werden bei manueller Bedienung mit Geschütze + Geschicklichkeit [Präzision], bei Fernsteuerung mit Geschütze + Logik [Präzision] bedient.
186	Tabelle Sensorverteidigung, Zeile Drohne	Pilot + Ausweichen [Handling]	Pilot + Stealth [Handling]
206	Beispiel Genesung, Absatz 3	Jetzt kann Full Deck für seinen Körperlichen Schaden Proben ablegen. Er entscheidet sich, weiter zu Hause zu ruhen, auf der Couch zu liegen und sich Essen liefern zu lassen. Full Deck würfelt jeden Tag mit Konstitution 2 x 2, also 4 Würfeln. Innerhalb der nächsten 5 Tage erzielt er folgende Erfolge: 1, 0, 0, 2 (Patzter, was die Genesungszeit verdoppelt) und 0 (Kritischer Patzter). Der Patzter bedeutet, dass ein Tag der Genesung in Wirklichkeit 2 Tage dauerte, also ist Full Deck innerhalb von 6 Tagen 3 Kästchen Schaden losgeworden. Der Spielleiter lässt ihn das Würfeln unterbrechen, damit festgestellt werden kann, wie schlimm sich der Kritische Patzter auswirkt. Er würfelt eine 3, wodurch 2 Kästchen Körperlicher Schaden zusätzlich entstehen. Full Deck hat also wieder 3 Kästchen auf dem Körperlichen Zustandsmonitor. Er würfelt weiter und erzielt 0, 1 (Patzter), 0, 1, 0, 0 und 1 (Patzter) Erfolge. Jeder Patzter zählt für 2 Tage, also muss Full Deck 9 Tage länger genesen. Endlich ist der Schaden aber ausgeheilt und Full Deck kann, 15 Tage nach dieser anstrengenden Nacht, wieder an die Arbeit gehen.	Jetzt kann Full Deck für seinen Körperlichen Schaden Proben ablegen. Er entscheidet sich, weiter zu Hause zu ruhen, auf der Couch zu liegen und sich Essen liefern zu lassen. Full Deck würfelt am ersten Tag mit Konstitution 2 x 2, also 4 Würfeln, und erzielt 1 Erfolg, aber auch einen Patzter. Am nächsten Tag erzielt er mit 3 Würfeln 2 Erfolge, am dritten Tag einen Kritischen Patzter. Der Patzter bedeutet, dass ein Tag der Genesung in Wirklichkeit 2 Tage dauerte, also ist Full Deck innerhalb von 3 Tagen 3 Kästchen Schaden losgeworden. Der Spielleiter lässt ihn das Würfeln unterbrechen, damit festgestellt werden kann, wie schlimm sich der Kritische Patzter auswirkt. Er würfelt eine 2 , wodurch 1 Kästchen Körperlicher Schaden zusätzlich entsteht. Full Deck hat also wieder 2 Kästchen auf dem Körperlichen Zustandsmonitor. Er würfelt zum letzten Mal erzielt mit 1 Würfel 1 Erfolg. Nach 5 Tagen hat Full Deck noch 1 Kästchen Schaden, von dem er nicht mehr selbst genesen kann. Vielleicht hätte er gleich einen Straßendoc aufsuchen sollen ...
232	Tabelle Entdecken von Zielen in der Matrix		TAUSCHE TABELLE GEGEN NEUE TABELLE S. UNTEN
234	Matrixhandlungen, letzter Absatz		FÜGE HINZU Hosts verwenden für solche Verteidigungsproben ihre Stufe.
238	Marke Löschen, letzter Absatz	Nehmen wir an, ein IC hätte Sie und Ihren Kumpel markiert. Sie würfeln mit Computer + Logik [Angriff] gegen die Stufe des IC (statt Willenskraft) + Firewall, um die Marke von Ihrem eigenen Icon zu löschen. Sie brauchen 3 Marken auf dem Icon Ihres Kumpels, um die Marken des IC davon zu löschen, aber er hat das nicht zugelassen, also ist er auf sich selbst gestellt.	Nehmen wir an, ein IC hätte Sie und Ihren Kumpel markiert. IC verwendet die Attribute des Hosts, auf dem es läuft. Sie würfeln mit Computer + Logik [Angriff] gegen die Hoststufe (statt Willenskraft) + Firewall, um die Marke von Ihrem eigenen Icon zu löschen. Sie brauchen 3 Marken auf dem Icon Ihres Kumpels, um die Marken des IC davon zu löschen, aber er hat das nicht zugelassen, also ist er auf sich gestellt.
239	Tabelle Entdecken von Zielen in der Matrix		TAUSCHE TABELLE GEGEN NEUE TABELLE S. UNTEN
242	Hackingprogramme, Aufspüren, Satz 3	Wenn sein Gegner das Programm Tarnkappe laufen hat, [...]	Wenn sein Gegner das Programm Irreführung laufen hat, [...]

SEITE	ABSCHNITT	ALT	NEU
243	Agenten, Ende erster Absatz		FÜGE HINZU Die Initiative eines Agenten ist gleich [Datenverarbeitung des Geräts, auf dem der Agent läuft] + Agentenstufe + 4W6.
244	Intrusion Countermeasures, Absatz 2, Satz 1 & 2	Jedes IC hat eine Persona mit einem eigenen Matrix-Zustandsmonitor und auch einem eigenen Initiativwert. Es wird behandelt, als liefe es mit heißem Sim, also hat es insgesamt 4W6 Initiativwürfel im Matrixkampf.	Jedes IC hat eine Persona mit einem eigenen Matrix-Zustandsmonitor und auch einer eigenen Initiative, die [Datenverarbeitung des Hosts] + Hoststufe + 4W6 beträgt.
284	Stille, Unterüberschrift	(REALISTISCH, VOLLENSORISCH, FLÄCHENWIRKUNG)	(REALISTISCH, MONOSENSORISCH, FLÄCHENWIRKUNG)
289	Mob-Bewusstsein	Reichweite: BF	Reichweite: BF (F)
290	Physische Barriere, Absatz 2, die letzten beiden Sätze	Die Barriere kann durch physische Angriffe zerstört werden, regeneriert aber, solange sie aufrechterhalten wird, zu Beginn jeder Kampfrunde ihre gesamte Strukturstufe. Wenn die Strukturstufe der Barriere auf 0 gesenkt wird, bricht sie zusammen, und der Zauber endet.	Die Barriere kann durch physische Angriffe zerstört werden (dann widersteht sie mit ihrer Panzerung + Struktur, s. S. 197), regeneriert aber, solange sie aufrechterhalten wird, zu Beginn jeder Kampfrunde ihre gesamte Strukturstufe. Wenn die Barriere innerhalb einer Kampfrunde mindestens so viele Kästchen Schaden erleidet, wie ihre Strukturstufe beträgt, bricht sie zusammen, und der Zauber endet.
308	Attributsschub (Attribut), Absatz 2, Satz 3	Diese Erhöhung wirkt sich nur auf Würfelpools aus. Das Körperliche Limit, die Initiative oder die Anzahl der Kästchen auf dem Körperlichen Zustandsmonitor steigen dadurch nicht.	Diese Erhöhung wirkt sich nicht auf das Körperliche Limit, die Initiative oder die Anzahl der Kästchen auf dem Körperlichen Zustandsmonitor aus.
398	Immunität, Absatz, Satz 2ff.	Effektiv hat der Critter gegen diesen speziellen Schaden einen Verstärkten Panzer (S. 401), der dem Doppelten seiner Essenz entspricht. Das bedeutet, wenn der modifizierte Schadenscode des Angriffs nicht die Immunitätsstufe überschreitet, dann verursacht der Angriff keinen Schaden. Übersteigt der modifizierte Schadenscode die Immunitätsstufe, wird eine normale Schadenswiderstandsprobe fällig, wobei die Immunitätsstufe zum Würfelpool dieser Probe hinzuaddiert wird. Zusätzlich zählt die Hälfte der Immunitätsstufe (also die Essenz des Critters) als automatische Erfolge bei dieser Probe.	Wenn der (durch die DK modifizierte) Schadenscode des Angriffs nicht die doppelte Essenz des Critters überschreitet, dann verursacht der Angriff keinen Schaden. Übersteigt der (durch die DK modifizierte) Schadenscode die doppelte Essenz des Critters, wird eine normale Schadenswiderstandsprobe fällig, wobei die doppelte Essenz des Critters zum Würfelpool dieser Probe hinzuaddiert wird. Zusätzlich zählt die Essenz des Critters als automatische Erfolge bei dieser Probe.
422	Tragkraft	Charaktere können ohne Probe bis zu Stärke x 10 Kilogramm heben und tragen – dies ist ihre Tragkraft . Wenn ein Charakter mehr heben und tragen will, muss er eine Probe auf Stärke + Konstitution ablegen. Jeder Erfolg erhöht das Gewicht, das er heben und tragen kann, um weitere 10 Kilogramm.	Charaktere können ohne Probe bis zu Stärke x 10 Kilogramm tragen – dies ist ihre Tragkraft . Wenn ein Charakter mehr tragen will, muss er eine Probe auf Konstitution + Stärke ablegen. Jeder Erfolg erhöht das Gewicht, das er tragen kann, um weitere 10 Kilogramm.

SEITE	ABSCHNITT	ALT	NEU
449	Sensoren	<p>Sensoren gibt es fast überall. Sie werden zu Milliarden billig produziert, und Miniaturisierung und Integrierung haben dazu geführt, dass Sensoren sowohl überall eingebaut als auch schwer zu entdecken sind. Man kann Sensoren in so gut wie alles einbauen, und viele Leute tun das auch. Sogar die Dose FizzyGoo beobachtet den, der sie austrinkt, und berichtet ans Marketing. Aber man kann das Sensorspiel auch selbst spielen.</p> <p>Sensoren müssen in irgendeiner Art von Gehäuse oder Umhüllung platziert oder in ein anderes Gerät eingebaut werden. Sie können Daten selbst aufzeichnen oder sie kabellos in Echtzeit oder als Dateien an andere Geräte übermitteln. Sensoren sind in sieben Stufen (2–8) und zwei Arten erhältlich: einzeln oder als Array. Wenn man das Sensorarray für Wahrnehmungsproben verwendet, kann man seine Fertigkeit Elektronische Kriegsführung statt der Fertigkeit Wahrnehmung einsetzen, und man kann die Stufe des Sensors als Limit verwenden.</p> <p>Sensorarray: Dieses Sensorkpaket enthält bis zu acht der unter Sensorfunktionen aufgeführten Funktionen.</p> <p>Einzelsensor: Dies ist ein Sensor, der nur eine der unter Sensorfunktionen aufgeführten Funktionen ausführen kann.</p>	<p>Sensoren gibt es fast überall. Sie werden zu Milliarden billig produziert, und Miniaturisierung und Integrierung haben dazu geführt, dass Sensoren sowohl überall eingebaut als auch schwer zu entdecken sind. Man kann Sensoren in so gut wie alles einbauen, und viele Leute tun das auch. Sogar die Dose FizzyGoo beobachtet den, der sie austrinkt, und berichtet ans Marketing. Aber man kann das Sensorspiel auch selbst spielen.</p> <p>Sensoren müssen in irgendeiner Art von Gehäuse oder Umhüllung platziert oder in ein anderes Gerät eingebaut werden. Sie können Daten selbst aufzeichnen oder sie kabellos in Echtzeit oder als Dateien an andere Geräte übermitteln.</p> <p>Sensoren sind in sieben Stufen (2–8) und zwei Arten erhältlich: als Einzelsensor oder Array. Wenn man ein Sensorarray für Wahrnehmungsproben verwendet, kann man seine Fertigkeit Elektronische Kriegsführung statt der Fertigkeit Wahrnehmung einsetzen, und man kann die Stufe des Sensors als Limit verwenden.</p> <p>Die Kosten der Sensorfunktion(en) sind in den Kosten eines Sensorarrays oder Einzelsensors enthalten. Ein Sensorarray kann (unabhängig von seiner Stufe) bis zu acht Sensorfunktionen (s. Tabelle Sensorfunktionen) aufnehmen, ein Einzelsensor nur eine Sensorfunktion.</p>
452	Magnetkarten-Kopierer, Satz 3	<p>Wenn sie verwendet wird, verwendet die gefälschte Magnetkarte ihre doppelte Stufe in einer Vergleichenden Probe gegen das Doppelte der Magschlossstufe (s. <i>Magschlösser</i>, S. 362).</p>	<p>Wenn sie verwendet wird, verwendet die gefälschte Magnetkarte ihre Stufe in einer Vergleichenden Probe gegen die Magschlossstufe (s. <i>Magschlösser</i>, S. 363).</p>
472	Aztechnology Crawler, letzter Satz	<p>Diese Drohne wird mit der Fertigkeit Läufer gesteuert.</p>	<p>Diese Drohne wird mit der Fertigkeit Läufer gesteuert und kann bei Installation einer Waffenhalterung maximal mit einer pistolengroßen Waffe ausgestattet werden.</p>

ERRATA GRUNDREGELWERK AUFLAGE 3 → AUFLAGE 4

SEITE	ABSCHNITT	ALT	NEU
138	Einschüchtern, Satz 3	Einschüchtern wird als Vergleichende Probe auf Einschüchtern + Charisma [Sozial] gegen Einschüchtern + Willenskraft [Sozial] des Ziels abgehandelt.	Einschüchtern wird als Vergleichende Probe auf Einschüchtern + Charisma [Sozial] gegen Charisma + Willenskraft des Ziels abgehandelt.
186	Beispielkasten Zielerfassung mit Sensoren, Absatz 1	Passiv: Sir Rigs-a-Lot hat die Sensoren seiner geliebten MCT-Nissan Roto-Drohne auf Stufe 5 verbessert. Das Sturmgewehr, das auf der Drohne montiert ist, hat Präzision 4. Sir Rigs-a-Lot nutzt die Handlung Nachricht Übermitteln, um der Drohne passive Zielerfassung zu befehlen. Bei einem Angriff wird die Drohne ihre Autosoft Zielerfassung [Sturmgewehr] + Pilot [Sensor] statt Zielerfassung [Sturmgewehr] + Pilot [Präzision] benutzen, was das Limit um 1 erhöht.	Passiv: Sir Rigs-a-Lot hat die Sensoren seiner geliebten CD Dalmatian auf Stufe 5 verbessert. Das Sturmgewehr, das auf der Drohne montiert ist, hat Präzision 4. Sir Rigs-a-Lot nutzt die Handlung Nachricht Übermitteln, um der Drohne passive Zielerfassung zu befehlen. Bei einem Angriff wird die Drohne ihre Autosoft Zielerfassung [Sturmgewehr] + Pilot [Sensor] statt Zielerfassung [Sturmgewehr] + Pilot [Präzision] benutzen, was das Limit um 1 erhöht.
186	Geschütze, Satz 2	Die Regeln und Modifikatoren für den Fernkampf gelten auch für fahrzeugmontierte Waffen. Fahrzeugmontierte Waffen werden bei manueller Bedienung mit Geschütze + Geschicklichkeit [Präzision], bei Fernsteuerung mit Geschütze + Logik [Präzision] bedient. Jeder Feuermodus verlangt beim Schießen mit fahrzeugmontierten Waffen eine Komplexe Handlung.	Die Regeln und Modifikatoren für den Fernkampf gelten auch für fahrzeugmontierte Waffen. Fahrzeugmontierte Waffen werden bei manueller Bedienung mit Geschütze + Geschicklichkeit [Präzision], bei Fernsteuerung mit Geschütze + Logik [Präzision] bedient. In diesem Sinne bedient ein Rigger, der ein Fahrzeug per Direktverbindung steuert, entsprechende Waffen per Fernsteuerung. Jeder Feuermodus verlangt beim Schießen mit fahrzeugmontierten Waffen eine Komplexe Handlung.
446	Tabelle Talentsofts	Aktionssoft (Stufe 1–6) 8 Stufe x 5.000 ¥ Linguasoft (Stufe 1–6) 2 Stufe x 1.000 ¥ Wissenssoft (Stufe 1–6) 4 Stufe x 2.000 ¥	Aktionssoft (Stufe 1–6) Stufe x 2 Stufe x 5.000 ¥ Linguasoft (Stufe 1–6) Stufe x 1 Stufe x 1.000 ¥ Wissenssoft (Stufe 1–6) Stufe x 1 Stufe x 2.000 ¥
457	Tabelle Headware	Geschmacksbooster	Geschmacksbooster (Stufe 1–6)
460	Tabelle Bodyware	Talentleitungen (Stufe 1–6) Stufe x 0,1 – Stufe x 4 Stufe x 20.000 ¥	Talentleitungen (Stufe 1–6) Stufe x 0,1 – Stufe x 3 Stufe x 20.000 ¥
463	Tabelle Cybergliedverstärkungen, alle drei Zeilen	Kapazität Stufe	Kapazität [Stufe]

ERRATA GRUNDREGELWERK AUFLAGE 4 → AUFLAGE 5

SEITE	ABSCHNITT	ALT	NEU
86	Technisches Improvisationstalent, Satz 3	Charaktere mit diesem Vorteil erhalten einen Würfelpoolmodifikator von +2 auf Proben mit Fertigkeiten der Fertigungsgruppe Mechanik.	Charaktere mit diesem Vorteil erhalten einen Würfelpoolmodifikator von +2 für Proben auf Technische Fertigkeiten, um Geräte zu manipulieren.
91	Abschnitt Gezeichnet (linke Spalte), Satz 10	Wenn der Nachteil durch IC ausgelöst wurde, muss der Charakter, wenn er damit zu tun hat, eine Probe auf Willenskraft (3) schaffen, um nicht in Panik zu verfallen.	Wenn der Nachteil durch IC ausgelöst wurde, muss der Charakter, wenn er damit zu tun hat, eine Probe auf Selbstbeherrschung (4) schaffen, um nicht in Panik zu verfallen.
92	Abschnitt Immunabstoßung, Absatz 2	Bei Erwachten Charakteren und Technomancern, die nicht vorhaben, Bodytech zu implantieren, hat dieser Nachteil noch eine zusätzliche Auswirkung: Sie können Mana beziehungsweise Resonanz wie üblich benutzen, sind aber potenziell anfälliger für Entzug oder Schwund. Ein solcher Charakter mit diesem Nachteil muss vor der Entzugs- oder Schwundwiderstandsprobe eine Probe auf Willenskraft (2) ablegen. Ein Misslingen dieser Probe führt dazu, dass der Entzug oder Schwund für die folgende Widerstandsprobe um +2 steigt. Die Energie, die durch den Körper rast, verursacht bei ihm einfach mehr Schaden.	Bei Erwachten Charakteren und Technomancern, die nicht vorhaben, Bodytech zu implantieren, hat dieser Nachteil noch eine zusätzliche Auswirkung: Sie können Mana beziehungsweise Resonanz wie üblich benutzen, sind aber potenziell anfälliger für Entzug oder Schwund. Ein solcher Charakter mit diesem Nachteil muss vor der Entzugs- oder Schwundwiderstandsprobe eine Probe auf Konstitution + Willenskraft (4) ablegen. Ein Misslingen dieser Probe führt dazu, dass der Entzug oder Schwund für die folgende Widerstandsprobe um +2 steigt. Die Energie, die durch den Körper rast, verursacht bei ihm einfach mehr Schaden.
94	Abschnitt Ungebildet, Absatz 2, Satz 3	Außerdem verdoppeln sich die Karmakosten für das Erlernen oder Verbessern von Fertigkeiten dieser Kategorien (auch bei der Charaktererschaffung), und es ist gut möglich, dass der Charakter niemals Fertigungsgruppen erlernen kann, die zu diesen Fertigungskategorien gehören.	Außerdem verdoppeln sich die (Karma-)Kosten für das Erlernen oder Verbessern von Fertigkeiten, Fertigungsgruppen oder Spezialisierungen dieser Kategorien (auch bei der Charaktererschaffung), und es ist gut möglich, dass der Charakter niemals Fertigungsgruppen erlernen kann, die zu diesen Fertigungskategorien gehören.
95	Abschnitt Unglück, Satz 6	Wenn er <i>Blitzangriff</i> (S. 58) einsetzen wollte, erhält er stattdessen +0W6 und muss für diese Kampfrunde seinen Initiativwert als Initiativeergebnis nehmen.	Wenn er <i>Blitzangriff</i> (S. 58) einsetzen wollte, hat er stattdessen keine Initiativwürfel und muss für diese Kampfrunde seinen Initiativwert als Initiativeergebnis nehmen.
98	Tabelle Zusatzkäufe, Zeile Komplexe Formen, Spalte Beschränkungen	Maximale Anzahl an Komplexen Formen bei der Charaktererschaffung entspricht der Logik des Charakters.	Maximale Anzahl an Komplexen Formen bei der Charaktererschaffung entspricht dem Resonanzattribut x 2.
133	Abschnitt Freifall	Spezialisierungen: Abrollen, Basejumping, Bungee, Fallschirm, HALO, Seilrutsche, Wingsuit	Spezialisierungen: Abrollen, Abseilen , Basejumping, Bungee, Fallschirm, HALO, Seilrutsche, Wingsuit
142	Abschnitt Arkana	Arkana regelt den Entwurf magischer Formeln, die zur Erschaffung von Zaubern, Foki und allen anderen Arten von magischen Manipulationen verwendet werden. Diese Fertigkeit ist auch nötig, um Formeln zu verstehen, die man kauft oder findet.	Arkana regelt den Entwurf magischer Formeln, die zur Erschaffung von Zaubern, Foki und allen anderen Arten von magischen Manipulationen verwendet werden. Diese Fertigkeit ist auch nötig, um Formeln zu verstehen, die man kauft oder findet. Im Gegensatz zu den anderen Magischen Fertigkeiten kann Arkana auch von Charakteren erlernt, die keine Magieanwender sind.

SEITE	ABSCHNITT	ALT	NEU
144	Abschnitt Handwerk	Diese Fertigkeit umfasst sowohl künstlerisches Schaffen als auch die handwerkliche Herstellung von Gegenständen, die sonst auf Fließbändern produziert werden. Die besten Künstler der Welt müssen auch etwas von ihrem Handwerk verstehen.	Diese Fertigkeit umfasst sowohl künstlerisches Schaffen als auch die handwerkliche Herstellung von Gegenständen, die sonst auf Fließbändern produziert werden. Die besten Künstler der Welt müssen auch etwas von ihrem Handwerk verstehen. Bei Auswahl dieser Fertigkeit muss eine Spezialisierung gewählt werden, die angibt, welches Handwerk der Charakter gelernt hat.
147	Abschnitt Bodenfahrzeuge	Spezialisierungen: Fernsteuerung, Hovercrafts, Kettenfahrzeuge, Motorräder, Radfahrzeuge	Spezialisierungen: Autos, Fernsteuerung, Hovercrafts, Kettenfahrzeuge, Motorräder
148	Tabelle Aktionsfertigkeiten, Abschnitt Intuition	Handwerk	Handwerk muss <i>kursiv</i> gesetzt werden
170	Zwischen Abschnitt Parieren und Volle Abwehr		<p>EINFÜGEN</p> <p>Lauf um dein Leben/Auf die Granate werfen (>>> Überschrift 5) Initiativeergebnis -5</p> <p>Es gibt wenig, das so furchteinflößend ist wie das charakteristische Geräusch einer Granate, die in der Nähe zu Boden fällt, oder den Anblick einer wirbelnden Manakugel, die auf einen zusaust, um gleich zu explodieren. Wenn man erst mal erkannt hat, dass solche Schwierigkeiten kurz bevorstehen, gibt es nur sehr wenige Handlungsoptionen. Diese Handlung erlaubt zwei dieser Optionen.</p> <p>Direkt nach einer Wurfwaffenprobe oder der Spruchzaubereiprobe bei einem Indirekten Kampfzauber mit Flächenwirkung des Gegners kann der Charakter eine Unterbrechungshandlung aufwenden, um zu fliehen. Er sucht sich eine Richtung aus, in die er flieht, und kann seine gesamte übrige Bewegung zur Flucht nutzen. (Wenn der Charakter flieht, muss der Spielleiter nicht den genauen Zielpunkt des Angriffs angeben. Eine unglückliche Ablenkung kann die Granate direkt hinter dem Charakter her springen lassen.)</p> <p>Wenn sich der Charakter auf die Granate wirft, bewegt er sich auf sie zu (wenn er noch genug Bewegung übrig hat) und kann sich als Freie Handlung auf sie werfen. Diese aufopfernde Handlung führt dazu, dass der Charakter sämtlichen Schaden der Granate abkriegt und dafür die Sprengwirkung verpufft. Bei Gasgranaten wird der effektive Radius halbiert.</p>

SEITE	ABSCHNITT	ALT	NEU
171	Beispielkasten rechts unten		KASTEN LÖSCHEN
198	Rechte Spalte, Absatz 2	Pilot gibt die Qualität des eingebauten Computersystems an, mit dem alle Fahrzeuge in der Sechsten Welt ausgestattet sind. Bei jedem Fahrzeug, das nicht aktiv von einem Metamenschen gesteuert wird, übernimmt dieser Wert die Rolle aller Geistigen Attribute und der Reaktion, wenn es um Fahrzeugproben geht.	Pilot gibt die Qualität des eingebauten Computersystems an, mit dem alle Fahrzeuge in der Sechsten Welt ausgestattet sind. Bei jedem Fahrzeug, das nicht aktiv von einem Metamenschen gesteuert wird, übernimmt dieser Wert die Rolle aller Geistigen Attribute, der Reaktion und der Geschicklichkeit , wenn es um Fahrzeugproben geht.
204	Abschnitt Schaden an Passagieren, Absatz 1	Angriffe, die gegen Insassen gerichtet sind, müssen gesondert angesagt werden. Angriffe auf Passagiere betreffen das Fahrzeug nicht und umgekehrt. Ausnahmen davon sind Rammen, Vollautomatische Feuerstöße und Waffen mit Flächenwirkung wie Granaten und Raketen. Von diesen werden Passagiere und Fahrzeug getroffen.	Angriffe, die gegen Insassen gerichtet sind, müssen gesondert angesagt werden. Angriffe auf Passagiere betreffen das Fahrzeug nicht und umgekehrt. Ausnahmen davon sind Rammen, Sperrfeuer und Waffen mit Flächenwirkung wie Granaten und Raketen. Von diesen werden Passagiere und Fahrzeug getroffen.
204	Abschnitt Schaden an Passagieren, Absatz 2, Satz 2	Die Passagiere gelten dabei immer als in Guter Deckung befindlich (dies gilt zusätzlich zu dem Würfelpoolmodifikator von +3 für den Aufenthalt in einem sich bewegenden Fahrzeug; außerdem kann je nach Situation auch der Malus für Blindes Feuern gelten).	Passagiere in einem geschlossenen Fahrzeug gelten dabei als in Guter Deckung befindlich (dies gilt zusätzlich zu dem Würfelpoolmodifikator von +3 für den Aufenthalt in einem sich bewegenden Fahrzeug; außerdem kann je nach Situation auch der Malus für Blindes Feuern gelten).
237	Abschnitt Gerät Steuern, Absatz 2, Satz 3	Würde man zum Beispiel die montierte Waffe einer Drohne abfeuern, müsste man mit Geschütze + Geschicklichkeit würfeln, bei einem ferngesteuerten Unterwasserschweißgerät hingegen mit Seefahrtmechanik + Logik.	Würde man zum Beispiel die montierte Waffe einer Drohne abfeuern, müsste man mit Geschütze + Logik würfeln, bei einem ferngesteuerten Unterwasserschweißgerät hingegen mit Seefahrtmechanik + Logik.
250	Editor	Schwund: Stufe + 2	Schwund: Stufe - 1
250	[Matrixattribut]-Senkung	Schwund: Stufe + 1	Schwund: Stufe - 2
250	[Matrixattribut]-Steigerung	Schwund: Stufe + 1	Schwund: Stufe - 2
250	Petze	Schwund: Stufe - 2	Schwund: Stufe - 3

SEITE	ABSCHNITT	ALT	NEU
251	Puppenspieler	Schwund: Stufe + 4	Schwund: Stufe + 1
251	Reiniger	Schwund: Stufe + 1	Schwund: Stufe - 2
251	Resonanzillusion	Schwund: Stufe - 1	Schwund: Stufe - 3
251	Resonanzkanal	Schwund: Stufe - 1	Schwund: Stufe - 3
251	Resonanznebel	Schwund: Stufe + 2	Schwund: Stufe - 1
251	Resonanzspike	Schwund: Stufe	Schwund: Stufe - 3
252	Signalschleier	Schwund: Stufe - 1	Schwund: Stufe - 3
252	Signalsturm	Schwund: Stufe	Schwund: Stufe - 3
252	Zusammenflicken	Schwund: Stufe - 2	Schwund: Stufe - 3
267	Abschnitt Pilotprogramme, Absatz 3, Satz 2	Diese Stufe wird statt der Geistigen Attribute bei Proben verwendet, aber die geistige Kapazität von Pilotprogrammen kann sich kaum mit der von Metamenschen messen.	Diese Stufe wird für die Geistigen Attribute (sowie für Reaktion und Geschicklichkeit) bei Proben verwendet, aber die geistige Kapazität von Pilotprogrammen kann sich kaum mit der von Metamenschen messen.

SEITE	ABSCHNITT	ALT	NEU
290	Abschnitt Physische Barriere, Absatz 2	<p>Eine Physische Barriere erschafft eine feste Wand. Alles bis zur Größe eines Moleküls (also auch Luft und andere Gase) kann hindurch. Alles, was größer ist, trifft auf die Barriere wie auf eine normale Wand. Die Wand ist durchsichtig, schimmert aber leicht, was einen Malus wie bei Leichtem Nebel (S. 176) hervorruft. Die Barriere behindert Spruchzauberei nicht (wenn man von dem Sichtmodifikator absieht), es sei denn, es handelt sich um Zauber mit physischen Komponenten (wie etwa indirekte Kampfzauber). Die Barriere kann durch physische Angriffe zerstört werden (dann widersteht sie mit ihrer Panzerung + Struktur, s. S. 197), regeneriert aber, solange sie aufrechterhalten wird, zu Beginn jeder Kampfrunde ihre gesamte Strukturstufe. Wenn die Barriere innerhalb einer Kampfrunde mindestens so viele Kästchen Schaden erleidet, wie ihre Strukturstufe beträgt, bricht sie zusammen, und der Zauber endet.</p>	<p>Eine Physische Barriere erschafft eine feste Wand. Alles bis zur Größe eines Moleküls (also auch Luft und andere Gase) kann hindurch. Alles, was größer ist, trifft auf die Barriere wie auf eine normale Wand. Die Wand ist durchsichtig, schimmert aber leicht, was einen Malus wie bei Leichtem Nebel (S. 176) hervorruft. Die Barriere behindert Spruchzauberei nicht (wenn man von dem Sichtmodifikator absieht), es sei denn, es handelt sich um Zauber mit physischen Komponenten (wie etwa indirekte Kampfzauber). Die Barriere kann durch physische Angriffe beschädigt oder sogar zerstört werden (dann widersteht sie mit ihrer Panzerung + Struktur). Solange der Zauber aufrechterhalten wird, werden allerdings zu Beginn jeder Kampfrunde sämtliche Beschädigungen geheilt. Wenn die Barriere innerhalb einer Kampfrunde mindestens so viele Kästchen Schaden erleidet, wie ihre Strukturstufe beträgt, bricht sie zusammen, und der Zauber endet.</p>
362	Rechte Spalte, Absatz 3, Satz 7	<p>Wenn alle Stricke reißen, kann die Verkleidung auch zertrümmert oder zerschossen werden; dazu wird eine Barrierestufe in Höhe der Magschlossstufe angenommen.</p>	<p>Wenn alle Stricke reißen, kann die Verkleidung auch zertrümmert oder zerschossen werden; dabei widersteht sie mit einer Struktur und Panzerung in Höhe der Magschlossstufe.</p>
371	Abschnitt Schlechter Ruf, Absatz 1, letzter Satz	<p>Dieser Wert wird durch die folgenden Vor- und Nachteile modifiziert (pro Nachteil um 1 erhöht, pro Vorteil um 1 verringert):</p>	<p>Dieser Wert wird durch die folgenden Vor- und Nachteile modifiziert (pro Nachteil um 1 erhöht, pro Vorteil um 1 verringert, bis zu einem Minimum von 0):</p>
398	Immunität, Absatz 1	<p>Ein Critter mit der Kraft Immunität besitzt eine verstärkte Resistenz gegen bestimmte Arten von Angriffen oder sonstige Beeinträchtigungen. Wenn der (durch die DK modifizierte) Schadenscode des Angriffs nicht die doppelte Essenz des Critters überschreitet, dann verursacht der Angriff keinen Schaden. Übersteigt der (durch die DK modifizierte) Schadenscode die doppelte Essenz des Critters, wird eine normale Schadenswiderstandsprobe fällig, wobei die doppelte Essenz des Critters zum Würfelpool dieser Probe hinzuaddiert wird. Zusätzlich zählt die Essenz des Critters als automatische Erfolge bei dieser Probe. Einige Immunitäten wirken etwas anders, da der „Angriff“, gegen den sie schützen, keinen Schaden im eigentlichen Sinne hervorruft.</p>	<p>Ein Critter mit der Kraft Immunität besitzt eine verstärkte Resistenz gegen bestimmte Arten von Angriffen oder sonstige Beeinträchtigungen. Ist der modifizierte Schadenscode des Angriffs nicht höher als die (durch die DK modifizierte) doppelte Essenz des Critters, dann verursacht der Angriff keinen Schaden. Ist der modifizierte Schadenscode höher als die (durch die DK modifizierte) doppelte Essenz des Critters, wird eine normale Schadenswiderstandsprobe fällig, wobei die doppelte Essenz des Critters zum Würfelpool dieser Probe hinzuaddiert wird. Zusätzlich zählt die Essenz des Critters als automatische Erfolge bei dieser Probe. Einige Immunitäten wirken etwas anders, da der „Angriff“, gegen den sie schützen, keinen Schaden im eigentlichen Sinne hervorruft.</p>

SEITE	ABSCHNITT	ALT	NEU
399	Abschnitt Regeneration, Absatz 3	Regeneration ist inkompatibel mit Bodytech. Ein Critter mit dieser Kraft kann keine Körpermodifikationen erhalten; chirurgische Schnitte schließen sich zu schnell, um irgendetwas zu implantieren. Ein Critter, der bereits Modifikationen hat und in den Besitz dieser Kraft gerät, stößt seine Implantate ab, sobald die Kraft beginnt, das ursprüngliche genetische Muster des Körpers wiederherzustellen.	Regeneration ist im Allgemeinen inkompatibel mit Bodytech. Ein Critter mit dieser Kraft kann – mit Ausnahme von Deltaware – keine Körpermodifikationen erhalten. Ein Critter, der bereits Modifikationen hat, die keine Deltaware sind , und in den Besitz dieser Kraft gerät, stößt seine Implantate ab, sobald die Kraft beginnt, das ursprüngliche genetische Muster des Körpers wiederherzustellen.
416	Tabelle Abhängigkeit, zwischen Zeile "Cram" und Zeile "Jazz"		BITTE ZEILE EINFÜGEN: Deepweed 5 2
434	Abschnitt Periskop, letzter Satz	Ein Periskop kann mit allen Sichtverstärkungen auf S. 448 ausgerüstet werden.	BITTE LÖSCHEN
440	Abschnitt Chamäleonanzug	Chamäleonanzug: Dieser Ganzkörperanzug hat eine Rutheniumpolymerbeschichtung, die mit einem Sensorsystem verbunden ist. Die Sensoren scannen die Umgebung und replizieren die Bilder in der richtigen Perspektive auf der Rutheniumpolymerbeschichtung. Bei Schleichenproben, um sich zu verstecken, wird das entsprechende Limit um 2 erhöht. Ein Chamäleonanzug ist außerdem gepanzert, um seinem Träger Schutz zu bieten. <i>WiFi-Vorteil:</i> Der Anzug verwendet die zusätzlichen Informationen über die Umgebung und verleiht dem Träger dadurch einen Würfelpoolbonus von +2 für Schleichenproben zum Verstecken.	Chamäleonanzug: Dieser Ganzkörperanzug hat eine Rutheniumpolymerbeschichtung, die mit einem Sensorsystem verbunden ist. Die Sensoren scannen die Umgebung und replizieren die Bilder in der richtigen Perspektive auf der Rutheniumpolymerbeschichtung. Wahrnehmungsproben, um den Träger eines Chamäleonanzugs zu entdecken, erhalten einen Würfelpoolmalus von -2. Ein Chamäleonanzug ist außerdem gepanzert, um seinem Träger Schutz zu bieten. ACHTUNG FÜR LAYOUT: WiFi-Vorteil entfällt!
440	Tabelle Kleidung und Panzerung, Zeile Chamäleonanzug	Chamäleonanzug 9 10E 1.700 ¥	Chamäleonanzug 9 12E 4.500 ¥

SEITE	ABSCHNITT	ALT	NEU
445	Linke Spalte, Abschnitt Störsender	<p>Störsender: Dieses Gerät flutet den Äther mit elektromagnetischen Störsignalen, um WiFi- und Funkkommunikation zu blockieren. Der Störsender erzeugt Rauschen in Höhe seiner Gerätestufe. Der Bereichsstörsender beeinflusst einen kugelförmigen Bereich – seine Stufe wird alle 5 Meter vom Zentrum des Bereichs um 1 gesenkt (ähnlich den Sprengwirkungsregeln für Granaten). Der zielgerichtete Störsender beeinflusst einen kegelförmigen Bereich mit einer Spannweite von 30 Grad – seine Stufe wird alle 20 Meter vom Zentrum des Bereichs um 1 gesenkt. Der Störsender beeinflusst nur Geräte (und Personas auf diesen Geräten), die sich im Störbereich befinden, aber im Störbereich beeinflusst er alle Geräte. Wände und andere Hindernisse können das Störsignal an der Ausbreitung hindern oder seine Wirkung abschwächen (nach Maßgabe des Spielleiters).</p>	<p>Störsender: Dieses Gerät flutet den Äther mit elektromagnetischen Störsignalen, um WiFi- und Funkkommunikation zu blockieren. Der Störsender erzeugt einen Rauschenwert in Höhe seiner Gerätestufe. Der Bereichsstörsender beeinflusst einen kugelförmigen Bereich – seine Stufe wird alle 5 Meter vom Zentrum des Bereichs um 1 gesenkt. Der zielgerichtete Störsender beeinflusst einen kegelförmigen Bereich mit einem Winkel von 30 Grad – seine Stufe wird alle 20 Meter vom Zentrum des Bereichs um 1 gesenkt. Der Störsender beeinflusst alle Geräte (und Personas auf diesen Geräten) in seinem Störbereich. Wände und andere Hindernisse können das Störsignal an der Ausbreitung hindern oder seine Wirkung abschwächen (nach Maßgabe des Spielleiters). Für Geräte, die keine Matrixhandlungen ausführen, gilt: Wenn der Rauschenwert des Störsenders höher ist als die Gerätestufe (plus Rauschunterdrückung) eines Geräts im Wirkungsbereich, verliert dieses Gerät so lange seine WiFi-Funktionalität – was zum Beispiel Kommlinks für die Kommunikation nutzlos machen kann.</p>
449	Abschnitt Sensoren, Absatz 3	<p>Sensoren sind in sieben Stufen (2–8) und zwei Arten erhältlich: als Einzelsensor oder Array. Wenn man ein Sensorarray für Wahrnehmungsproben verwendet, kann man seine Fertigkeit Elektronische Kriegsführung statt der Fertigkeit Wahrnehmung einsetzen, und man kann die Stufe des Sensors als Limit verwenden.</p>	<p>Sensoren sind in sieben Stufen (2–8) und zwei Arten erhältlich: als Einzelsensor oder Array. Wenn man ein Sensorarray für Wahrnehmungsproben verwendet, kann man seine Fertigkeit Elektronische Kriegsführung statt der Fertigkeit Wahrnehmung einsetzen.</p>
485	Tabelle Proben mit Sozialen Fertigkeiten, Zeile 1	Einschüchtern + Charisma [Sozial] [Sozial]	Einschüchtern + Willenskraft Einschüchtern + Charisma [Sozial] Charisma + Willenskraft