

# SHADOWRUN 6 - ERRATA GRUNDREGELWERK

Seite	Position	alt	neu	Änderungsart
18	Einstöpseln und Abschalten, Absatz 1, Satz 3	Simsinn basiert auf der Artificial Sensory Input Technology (ASIST), die es dem Nutzer ermöglicht, sich komplett von seinen physischen Sinnen zu entkoppeln und auf Chips gespeicherte Aufzeichnungen von Sinneseindrücken zu fühlen (und zu schmecken und zu riechen), als wären sie echt.	Simsinn basiert auf der Artificial Sensory Input <b>Systems</b> Technology (ASIST), die es dem Nutzer ermöglicht, sich komplett von seinen physischen Sinnen zu entkoppeln und auf Chips gespeicherte Aufzeichnungen von Sinneseindrücken zu fühlen (und zu schmecken und zu riechen), als wären sie echt.	Typo
23	Konzerne, Absatz 2, Satz 3	Aktivposten	Aktivposten	Typo
23	Konzerne, Absatz 3	Abgesehen von seinem Streben nach Profit verfügt jeder Megakonzern über seine eigene Identität. Diese Identität spiegelt sich in den Aufträgen, die der Konzern anbietet, und spezifischer auch in der Art von Sicherheitsmaßnahmen, mit denen man rechnen kann, wenn man einen Run gegen den jeweiligen Konzern durchführt.	Abgesehen von seinem Streben nach Profit verfügt jeder Megakonzern über seine eigene Identität. Diese Identität spiegelt sich in den Aufträgen <b>wider</b> , die der Konzern anbietet, und spezifischer auch in der Art von Sicherheitsmaßnahmen, mit denen man rechnen kann, wenn man einen Run gegen den jeweiligen Konzern durchführt.	Wording
25	Evo	<b>Status:</b> AAA, nicht börsennotiert	<b>Status:</b> AAA, <b>börsennotiert</b>	Korrektur
34	Asien, Absatz 2, Satz 1	Unmittelbar vor der Küste Japans liegt die <b>Insel Yomi</b> , auf der sich einige böartige Geister niedergelassen haben, die sich von dem Schmerz und dem Leid ernähren, das die Grausamkeiten des Rassismus in der Vergangenheit dort hinterlassen haben.	<b>Vor der Küste der philippinischen Hauptinseln</b> liegt die <b>Insel Yomi</b> , auf der sich einige böartige Geister niedergelassen haben, die sich von dem Schmerz und dem Leid ernähren, das die Grausamkeiten des Rassismus in der Vergangenheit dort hinterlassen haben.	Korrektur
36	Ausgedehnte Proben, Satz 2	Ausgedehnte Proben dauern deutlich länger und kommen bei komplexeren Aktivitäten zur Anwendung, etwa bei der Reparatur eines Fahrzeugs oder der Erschaffung einer Hintertür in einen Matrixhost.	Ausgedehnte Proben dauern deutlich länger und kommen bei komplexeren Aktivitäten zur Anwendung, etwa bei der Reparatur eines Fahrzeugs oder <b>einer Matrixsuche</b> .	Korrektur

40	Charisma	Charisma steht für die Wirkung, die man auf andere Personen hat. Ob man sein Aussehen einsetzt, seine rhetorischen Fähigkeiten, seinen Modegeschmack, die bloße Ausstrahlung seiner Persönlichkeit oder eine Kombination all dessen – das Charisma-Attribut gibt an, wie gut man dazu in der Lage ist, andere zu bestimmten Handlungsweisen zu überreden. Unterhändler sind ohne Charisma verloren.	Charisma steht für die Wirkung, die man auf andere Personen hat. Ob man sein Aussehen einsetzt, seine rhetorischen Fähigkeiten, seinen Modegeschmack, die bloße Ausstrahlung seiner Persönlichkeit oder eine Kombination all dessen – das Charisma-Attribut gibt an, wie gut man <b>darin</b> ist, andere <b>dazu zu bringen, bestimmte Dinge zu tun</b> . Unterhändler sind ohne Charisma verloren.	Wording
42	Kasten Handlungen, letzte Zeile	* Mit direktem Neuralinterface (DNI): Nebenhandlungg	* Mit direktem Neuralinterface (DNI): Nebenhandlungg	Typo
42	Kasten Beispiel für Handlungen		Muss als <b>Beispielkasten</b> gelayoutet werden (runde Ecken mit diesem leicht magentafarbenen Hintergrund).	Layout
43	Kasten Beispiel für die Handlung Blocken		Muss als <b>Beispielkasten</b> gelayoutet werden (runde Ecken mit diesem leicht magentafarbenen Hintergrund).	Layout
43	Mehrfachangriffe	Ein Charakter kann mehr als einen Gegner angreifen, sofern Munition, Reichweite und Feindpositionen es zulassen. Dabei teilt der Spieler seinen Würfelpool gleichmäßig auf die Gegner auf, oder wenn er zwei verschiedene Angriffsarten verwendet, weist er jeder die Hälfte des jeweiligen Würfelpools (abgerundet) zu. Diese Handlung muss zusammen mit einer Haupthandlung <i>Angriff</i> ausgeführt werden.	Ein Charakter kann mehr als einen Gegner angreifen, sofern Munition, Reichweite und Feindpositionen es zulassen. Dabei teilt der Spieler seinen Würfelpool gleichmäßig auf die Gegner auf. <b>Verwendet</b> er zwei verschiedene Angriffsarten, weist er jeder die Hälfte des jeweiligen Würfelpools (abgerundet) zu. Diese Handlung muss zusammen mit einer Haupthandlung <i>Angriff</i> ausgeführt werden. <b>Details findest du auf Seite 114.</b>	Präzisierung
44	Volle Deckung, letzter Satz	Er gelangt in den Status <i>Liegend</i> (S. 54) und erleidet wegen der überstürzten Deckungnahme einen Würfelpoolmalus von -2 für jede folgende Probe auf Aktionsfertigkeiten, bis er die Handlung <i>Aufstehen</i> ausführt.	Er gelangt in den Status <i>Liegend</i> (S. 54) und erleidet wegen der überstürzten Deckungnahme <b>bis zum Ende der folgenden Runde, oder bis er die Handlung <i>Aufstehen</i> ausführt</b> , einen Würfelpoolmalus von -2 <b>auf jede Probe mit Aktionsfertigkeiten</b> .	Präzisierung
44	Zielen, letzter Satz	Ein Charakter kann mit einer schussbereiten Feuerwaffe, einer Armbrust, einem Bogen oder einer exotischen Fernkampf-Waffe zielen.	Ein Charakter kann mit einer schussbereiten Feuerwaffe, einer Armbrust, einem Bogen, <b>einer exotischen Fernkampf-Waffe oder einer Wurf-Waffe</b> zielen.	Korrektur

44	Zu Fall bringen	Diese Handlung ist mehr darauf ausgerichtet, das Ziel zu Boden zu bringen, als Schaden anzurichten. Sie kann nur mithilfe einer Nahkampfwaffe ausgeführt werden und nur zusammen mit einer Haupthandlung <i>Angriff</i> . Der Schaden des Angriffs sinkt um 2. Ist der Angriff erfolgreich, legt das Ziel eine Probe auf Athletik + Geschicklichkeit mit einem Schwellenwert ab, der dem modifizierten Schaden des Angriffs entspricht. Misslingt die Probe, gelangt es in den Status <i>Liegend</i> .	Diese Handlung ist mehr darauf ausgerichtet, das Ziel zu Boden zu bringen, als Schaden anzurichten. Sie kann nur <b>bei einem Nahkampfangriff</b> ausgeführt werden und nur zusammen mit einer Haupthandlung <i>Angriff</i> . Der Schaden des Angriffs sinkt um 2. Ist der Angriff erfolgreich, legt das Ziel eine Probe auf Athletik + Geschicklichkeit mit einem Schwellenwert ab, der dem modifizierten Schaden des Angriffs entspricht. Misslingt die Probe, gelangt es in den Status <i>Liegend</i> .	Präzisierung
46	Volle Abwehr	Der Charakter kann bis zu seiner nächsten Kampfrunde seine Willenskraft zu allen Verteidigungsproben hinzuaddieren.	Der Charakter kann bis zu seiner nächsten Kampfrunde seine Willenskraft zu allen Verteidigungsproben hinzuaddieren. <b>Kann im physischen und im Astralkampf eingesetzt werden, für den Matrixkampf gibt es Volle Matrixabwehr (S. 184).</b>	Präzisierung
47	1-Edge-Boosts, Addiere 3 zu deinem Initiativeergebnis	Diese Wirkung setzt normalerweise ein, bevor der Kampf überhaupt begonnen hat. Du kannst 1 Punkt Edge ausgeben, um dein Initiativeergebnis um 3 zu erhöhen. Du kannst den Boost aber auch während eines Kampfes einsetzen, wenn du in der nächsten Kampfrunde in der Initiative-Reihenfolge früher an der Reihe sein willst.	Diese Wirkung setzt normalerweise ein, bevor der Kampf überhaupt begonnen hat. Du kannst 1 Punkt Edge ausgeben, um dein Initiativeergebnis um 3 zu erhöhen. Du kannst den Boost aber auch während eines Kampfes einsetzen, wenn du <b>für den Rest des Kampfes</b> in der Initiative-Reihenfolge früher an der Reihe sein willst.	Präzisierung
47	3-Edge-Boosts		<b>FÜGE HINZU: Führe eine Edge-Handlung aus (vor): Du kannst eine 3-Edge-Handlung ausführen.</b>	Präzisierung
53	Brennend #, Satz 2	Nachdem der eigentliche Angriff seinen Schaden verursacht hat, leidest du unter den fortgesetzten Auswirkungen der Hitze und des Feuers, und Teile von ihm stehen möglicherweise in Flammen.	Nachdem der eigentliche Angriff seinen Schaden verursacht hat, leidest du unter den fortgesetzten Auswirkungen der Hitze und des Feuers, und Teile von <b>dir</b> stehen möglicherweise in Flammen.	Typo

65	Attribute	<p>Bei der Charaktererschaffung können Attribute Werte von 1 bis 6 erhalten. Diese Bandbreite wird durch den Metatyp und/oder Vor- und Nachteile verändert. Die Tabelle Attribute nach Metatyp gibt die Bandbreiten der Attributswerte für alle Metatypen und einige Vorteile an, die gewisse Metatypen zusätzlich erhalten. Die Beschreibung der Vor- und Nachteile beginnt auf Seite 73. Wenn ein Körperliches oder Geistiges Attribut eines Charakters durch Magie oder andere Effekte niemals den Wert 0 erreicht, bricht der Charakter zusammen, weil entweder sein Körper oder sein Geist unverzichtbare Funktionen nicht mehr erfüllen kann.</p> <p>Der Charakter kann dann keine Handlungen mehr durchführen, bis das betreffende Attribut wieder mindestens den Wert 1 erreicht hat. Während der Charaktererschaffung kann nur ein Attribut den Höchstwert für den ausgewählten Metatyp erreichen. Punkte für Attribute aus der Prioritätentabelle werden eins zu eins ausgegeben: Jeder Punkt erhöht das betreffende (Körperliche oder Geistige) Attribut um 1.</p>	<p>Bei der Charaktererschaffung können Attribute Werte von 1 bis 6 erhalten. Diese Bandbreite wird durch den Metatyp und/oder Vor- und Nachteile verändert. Die Tabelle <i>Attribute nach Metatyp</i> gibt diese Bandbreiten für alle Metatypen sowie die Vorteile (siehe S. 74) an, die gewisse Metatypen zusätzlich erhalten. Wenn ein Körperliches oder Geistiges Attribut durch Magie oder andere Effekte niemals den Wert 0 erreicht, bricht der Charakter zusammen und kann erst wieder Handlungen durchführen, wenn das betreffende Attribut wieder mindestens den Wert 1 erreicht hat.</p> <p>Körperliche und Geistige Attribute sowie Edge beginnen jeweils bei 1 und werden ab da gesteigert. Bei der Charaktererschaffung kann nur eines der Körperlichen und Geistigen Attribute den Höchstwert für den jeweiligen Metatyp erreichen. Punkte für Attribute aus der Prioritätentabelle werden eins zu eins ausgegeben: Jeder Punkt erhöht das betreffende (Körperliche oder Geistige) Attribut um 1. Achtung: Edge kann nur mit Anpassungspunkten erhöht werden.</p>	Präzisierung
66	Fertigkeiten, Absatz 2	<p>Während der Charaktererschaffung können Fertigkeiten bis zu einem Wert von 6 (oder 7 mit dem Vorteil Talentierte) erworben werden. Nur eine Fertigkeit kann bei der Charaktererschaffung mit diesem maximalen Wert (6 oder 7) erworben werden. Im Spielverlauf können Fertigkeiten den Wert 9 (10 mit dem Vorteil Talentierte) erreichen. Punkte für Fertigkeiten aus der Prioritätentabelle werden eins zu eins ausgegeben: Jeder Punkt erhöht die betreffende Fertigkeit um 1. Beschreibungen und Regeln dazu, was die einzelnen Fertigkeiten umfassen und wie man sie einsetzt, findest du im Kapitel <i>Fertigkeiten</i> (S. 94).</p>	<p>Während der Charaktererschaffung können Fertigkeiten bis zu einem Wert von 6 (oder 7 mit dem Vorteil Talentierte) erworben werden. Nur eine Fertigkeit kann bei der Charaktererschaffung mit diesem maximalen Wert (6 oder 7) erworben werden. Im Spielverlauf können Fertigkeiten den Wert 9 (10 mit dem Vorteil Talentierte) erreichen. Fertigkeiten beginnen beim Wert 0. Punkte für Fertigkeiten aus der Prioritätentabelle werden eins zu eins ausgegeben: Jeder Punkt erhöht die betreffende Fertigkeit um 1. Die Beschreibungen der einzelnen Fertigkeiten findest du im Kapitel <i>Fertigkeiten</i> (S. 94).</p>	Präzisierung

67	Magie oder Resonanz, Absatz 8	Adepten konzentrieren ihre Magie nach innen und unterstützen ihre Fähigkeiten mit der natürlichen Gabe, Mana in sich hinein statt nach außen zu kanalisieren. Wegen dieser physischen Verbundenheit mit der Magie können Adepten nicht astral projizieren und erhalten die Fähigkeit zur astralen Wahrnehmung nur durch Ausbildung. Adepten haben eine Anzahl von Kraftpunkten gleich ihrem Magieattribut (laut Prioritätentabelle vor Anpassungen), mit denen sie Adeptenkräfte erwerben können. Das heißt, dass sie durch eine Erhöhung ihres Magieattributs mit Anpassungspunkten keine zusätzlichen Kraftpunkte erhalten. Näheres zu Adepten findest du auf Seite 158.	Adepten konzentrieren ihre Magie nach innen und unterstützen ihre Fähigkeiten mit der natürlichen Gabe, Mana in sich hinein statt nach außen zu kanalisieren. Wegen dieser physischen Verbundenheit mit der Magie können Adepten nicht astral projizieren und erhalten die Fähigkeit zur astralen Wahrnehmung nur durch Ausbildung. Adepten haben eine Anzahl von Kraftpunkten gleich ihrem Magieattribut, mit denen sie Adeptenkräfte erwerben können. Das heißt, dass sie <b>(anders als Magieradepten) durch eine Erhöhung ihres Magieattributs mit Anpassungspunkten zusätzliche Kraftpunkte erhalten.</b> Näheres zu Adepten findest du auf Seite 158.	Korrektur
68	Absatz 1	Sie müssen ihre Magie zwischen Zaubern und Adeptenkräften aufteilen. Zuerst erwerben sie Adeptenkräfte mit Kraftpunkten bis maximal zur Höhe ihres Magieattributs, dann multiplizieren sie die nicht für Kraftpunkte genutzte Magie mit 2, um die Anzahl an Zaubern zu Spielbeginn festzulegen. Auch hier kommt die Magie laut Prioritätentabelle vor jeder Anpassung zum Einsatz.	Sie müssen ihre Magie zwischen Zaubern und Adeptenkräften aufteilen. Zuerst erwerben sie Adeptenkräfte mit Kraftpunkten bis maximal zur Höhe ihres Magieattributs, dann multiplizieren sie die nicht für Kraftpunkte genutzte Magie mit 2, um die Anzahl an <b>kostenlosen Zaubern, Ritualen und/oder alchemistischen Zaubern</b> zu Spielbeginn festzulegen. <b>Auch hierfür gilt die Magie laut Prioritätentabelle vor jeder Anpassung.</b>	Präzisierung
69	Schritt vier: Individualisierungskarma	Jeder Runner hat die Gelegenheit, seinen Erschaffungsprozess mit ein wenig Realitätsnähe abzuschließen. Nachdem die ursprünglichen Punkte ausgegeben wurden, wird es Zeit, über eine Weiterentwicklung nachzudenken. Jeder Charakter erhält 50 Karma, um ein wenig besser zu werden. Diese Punkte werden zum Beispiel für Verbesserungen von Fertigkeiten oder Attributen ausgegeben, vielleicht auch für zusätzliche Geldmittel, um die Ausrüstung zu bekommen, die du dir nicht leisten konntest, oder für zusätzliche Vorteile (wobei die Begrenzung von insgesamt sechs Vor- und Nachteilen bestehen bleibt). Siehe dazu auch den Abschnitt <i>Charakterentwicklung</i> (S. 71). Eine Zusatzbemerkung: Wenn Adepten und Magieradepten ihr Magieattribut in diesem Schritt mit Karma steigern, erhalten sie auch den üblichen kostenlosen Kraftpunkt je Steigerung (siehe S. 158). Denk daran, dass du auch Karma für Geld ausgeben kannst (2.000 Nuyen pro Karma oder 5.000 mit dem Nachteil Verschuldet).	<b>Nachdem</b> die ursprünglichen Punkte ausgegeben wurden, wird es Zeit, über eine Weiterentwicklung <b>deines Charakters</b> nachzudenken. Jeder Charakter erhält 50 Karma, um <b>etwas</b> besser zu werden. Diese Punkte werden zum Beispiel für Verbesserungen von Fertigkeiten oder Attributen ausgegeben ( <b>die Einschränkungen bzgl. der Maximalwerte von Attributen und Fertigkeiten gelten auch hier</b> ), vielleicht auch für zusätzliche Geldmittel, um die Ausrüstung zu bekommen, die du dir nicht leisten konntest, oder für zusätzliche Vorteile (wobei die Begrenzung von insgesamt sechs Vor- und Nachteilen bestehen bleibt). Siehe dazu auch den Abschnitt <i>Charakterentwicklung</i> (S. 71). Eine Zusatzbemerkung: Wenn <b>Magieradepten</b> ihr Magieattribut in diesem Schritt mit Karma steigern, erhalten sie auch den üblichen kostenlosen Kraftpunkt je Steigerung (siehe S. 158). Denk daran, dass du auch Karma für Geld ausgeben kannst (2.000 Nuyen pro Karma oder 5.000 mit dem Nachteil Verschuldet). <b>Karma, das während der Charaktererschaffung übrig bleibt, verfällt und wird nicht ins Spiel mitgenommen.</b>	Präzisierung

69	Schritt fünf: Kauf deine Ausrüstung	Jetzt solltest du durch deine Auswahl in der Prioritätentabelle und durch Karma, das du in Geld umgewandelt hast, einen Vorrat an Nuyen haben. Du kannst für deinen Runner Ausrüstung aus dem dazugehörigen Kapitel zu dem im Buch angegebenen Preis kaufen. Achte auf die Verfügbarkeit der Ausrüstung: Bei der Charaktererschaffung kannst du keine illegale Ausrüstung mit Verfügbarkeit 7 oder höher kaufen (zur Definition von Verfügbarkeiten siehe S. 244).	Mit dem Geld, das du durch deine Auswahl in der Prioritätentabelle und durch eventuell in Geld umgewandeltes Karma hast, kannst du Ausrüstung aus dem dazugehörigen Kapitel zu dem im Buch angegebenen Preis kaufen. Achte darauf, dass du bei der Charaktererschaffung illegale Ausrüstung maximal mit Verfügbarkeit 6 kaufen kannst (zur Definition von Verfügbarkeiten siehe S. 244), und dass einige Ausrüstung für Zwerge und Trolle teurer ist (siehe S. 248).	Wording
70	Verteidigungswert	Der Verteidigungswert gibt an, wie gut du einen Schlag wegstecken oder dafür sorgen kannst, dass er dich nicht wirklich trifft. Er kommt in fast allen Kampfsituationen zum Einsatz. Er ergibt sich aus der Addition von Konstitution + dem Verteidigungswertbonus durch Panzerung. Einige Vor- und Nachteile können sich darauf auswirken.	Dieser Wert gibt an, wie gut du im Kampf einen Schlag wegstecken oder dafür sorgen kannst, dass er dich nicht wirklich trifft. Er ergibt sich aus der Addition von Konstitution + dem Verteidigungswertbonus durch Panzerung. Einige Vor- und Nachteile sowie Bodytech und/oder Magie können sich darauf auswirken.	Präzisierung
71	Charakterentwicklung	Charaktere benutzen das Karma, das sie bei Runs verdienen (genauso wie das zusätzliche Karma, das bei der Charaktererschaffung vergeben wird), um ihre verschiedenen Fähigkeiten zu verbessern. Die Kosten für die Entwicklung in allen Kategorien sind zusammen mit Vorschlägen zu Trainingszeiten in der Tabelle <i>Entwicklungskosten</i> (S. 72) angegeben. Die nötige Zeit, die zur Verbesserung von Merkmalen angegeben wird, ist wirklich nur ein Vorschlag. Der tatsächliche Zeitaufwand muss von der Spielleiterin festgelegt werden, so wie er am besten zu der Geschichte passt, die sie erzählen will. Unsere Vorschläge dienen dazu, einen allgemeinen Konsens zu schaffen. Während dieser Zeitspannen geht man davon aus, dass der Runner mindestens vier Stunden pro Tag mit dem Training verbringt. Wenn man von acht Stunden Schlaf und vier Stunden für unterschiedliche Lebensaktivitäten ausgeht, bleiben zwölf Stunden pro Tag für Training übrig, was bedeutet, dass man an drei unterschiedlichen Verbesserungen gleichzeitig arbeiten kann.	Charaktere benutzen das Karma, das sie bei Runs verdienen (genauso wie das zusätzliche Karma, das bei der Charaktererschaffung vergeben wird), um ihre verschiedenen Fähigkeiten zu verbessern. Die Kosten für die Entwicklung in allen Kategorien sind zusammen mit Vorschlägen zu Trainingszeiten in der Tabelle <i>Entwicklungskosten</i> (S. 72) angegeben. Diese Trainingszeiten sind aber wirklich nur Vorschläge. Der tatsächliche Zeitaufwand muss von der Spielleiterin festgelegt werden, so wie er am besten zu der Geschichte passt, die sie erzählen will. Während dieser Zeitspannen geht man davon aus, dass der Runner mindestens 4 Stunden pro Tag mit dem Training verbringt. Ausgehend von 8 Stunden Schlaf und 4 Stunden für unterschiedliche Lebensaktivitäten bleiben 12 Stunden pro Tag für Training übrig, was bedeutet, dass man an drei unterschiedlichen Verbesserungen gleichzeitig arbeiten kann. Es ist allerdings nicht möglich, mehrere 4-Stunden-Zeiträume pro Tag für dieselbe Fähigkeit aufzuwenden und dadurch die Trainingszeit zu verringern.	Präzisierung

71	Attribute	Sowohl Körperliche als auch Geistige Attribute werden durch Training gesteigert. Das kann in Form von Krafttraining oder einer rigorosen Abfolge von Matrix-Rätseln geschehen, aber an jedem Attribut muss gearbeitet werden, um es zu verbessern. Um die Verbesserung abzuschließen, musst du außerdem [neue Stufe x 5] Karma ausgeben, und zwar für jede Steigerung einzeln: Wenn du also ein Attribut von 4 auf 6 erhöhen willst, musst du 25 Karma für Stufe 5 (5 x 5) und 30 Karma für Stufe 6 (6 x 5) ausgeben, insgesamt also 55 Karma. In der Tabelle <i>Entwicklung von Attributen und Fertigkeiten</i> findest du die Kosten für die Erhöhung von einer Stufe zu einer anderen.	Alle Attribute werden durch Training gesteigert. Das kann in Form von Krafttraining oder einer rigorosen Abfolge von Matrix-Rätseln geschehen, aber an jedem Attribut muss gearbeitet werden, um es zu verbessern. Um die Verbesserung abzuschließen, musst du außerdem [neue Stufe x 5] Karma ausgeben, und zwar für jede Steigerung einzeln: Wenn du also ein Attribut von 4 auf 6 erhöhen willst, <b>kostet das 55 Karma</b> : 25 Karma für Stufe 5 (5 x 5) und 30 Karma für Stufe 6 (6 x 5). In der <i>Tabelle Entwicklung von Attributen und Fertigkeiten</i> findest du die Kosten für die Erhöhung von einer Stufe zu einer anderen.	Präzisierung
72	Wissens- und Sprachfertigkeiten	Durch Studium, Schule, Matrixkurse oder einfach tägliche Bibliotheksbesuche kannst du lernen. Der Erwerb von Wissens- und Sprachfertigkeiten setzt Lernen voraus. Die Trainingszeit von einem Monat geht, wie früher in diesem Abschnitt beschrieben, von konzentriertem Lernen aus. Falls du dieses Lernen nebenher betreiben willst, wenn der Charakter gerade zufällig Zeit hat, erhöht sich die Trainingszeit auf 3 Monate. Neue Wissensfertigkeiten kosten 3 Karma, neue Sprachfertigkeiten kosten pro Stufe 3 Karma, und die oben genannte Trainingszeit gilt pro Stufe.	Durch Studium, Schule, Matrixkurse oder einfach tägliche Bibliotheksbesuche kannst du lernen. Der Erwerb von Wissens- und Sprachfertigkeiten setzt Lernen voraus. <b>Die Trainingszeit beträgt einen Monat für eine Wissensfertigkeit bzw. einen Monat pro Stufe für eine Sprachfertigkeit. Auch hier wird davon ausgegangen, dass du mindestens 4 Stunden pro Tag mit dem Lernen verbringst.</b> Neue Wissensfertigkeiten kosten 3 Karma, neue Sprachfertigkeiten kosten pro Stufe 3 Karma.	Präzisierung
72	Spezialisierungem und Expertise	Wie Aktionsfertigkeiten brauchen auch Spezialisierungen und Expertisen (S. 94) Trainingszeit. Eine Spezialisierung kann für jede Fertigkeit erlernt werden, aber für eine Expertise gibt es zwei Vorbedingungen: Erstens musst du in diesem Bereich bereits eine Spezialisierung besitzen, und zweitens muss die Stufe der betreffenden Fertigkeit mindestens 5 betragen. Das bedeutet, dass die Monate, die für den Erwerb einer Spezialisierung und Expertise aufgewandt werden, konzentriertes Training zusätzlich zu der Ausbildung und Versiertheit darstellen, die du bereits besitzt. Du kannst eine zusätzliche Spezialisierung in einer Fertigkeit erst erwerben, wenn du die erste Spezialisierung zur Expertise ausgebaut hast. Maximal kannst du so in einer Fertigkeit eine Spezialisierung und eine Expertise erwerben. Spezialisierungen und Expertisen kosten jeweils 5 Karma.	Wie Aktionsfertigkeiten brauchen auch Spezialisierungen und Expertisen (S. 94) Trainingszeit. Eine Spezialisierung kann für jede Fertigkeit erlernt werden, aber für eine Expertise gibt es zwei Vorbedingungen: Erstens musst du in diesem Bereich bereits eine Spezialisierung besitzen, und zweitens muss die Stufe der betreffenden Fertigkeit mindestens 5 betragen. <b>Du kannst eine zusätzliche Spezialisierung in einer Fertigkeit erst erwerben, wenn du die erste Spezialisierung zur Expertise ausgebaut hast. Maximal kannst du so in einer Fertigkeit eine Spezialisierung und eine Expertise erwerben. Spezialisierungen und Expertisen kosten jeweils 5 Karma. Beachte, dass Spezialisierungen für die Fertigkeit Exotische Waffen anders funktionieren. Nähere Informationen dazu findest du im Kapitel Fertigkeiten auf Seite 97.</b>	Wording

73	Neue Zauber, Satz 3	Nach einer entsprechenden Lernzeit (siehe S. 133) ist der Zauber, das Ritual oder der alchemistische Zauber gut genug in den Geist des Zauberers eingebrannt, dass er ihn nie vergessen wird.	Nach einer entsprechenden Lernzeit (siehe S. 132) ist der Zauber, das Ritual oder der alchemistische Zauber gut genug in den Geist des Zauberers eingebrannt, dass er ihn nie vergessen wird.	Typo
74	Analytischer Geist	<b>Auswirkung:</b> Du erhältst 1 Edge, wenn du Proben mit Logik ablegst (gilt nicht für Entzugs- und Schwundwiderstandsproben).	<b>Auswirkung:</b> Du erhältst 1 Edge, wenn du Proben mit Logik ablegst (gilt nicht für Entzugs- und Schwundwiderstandsproben). <b>Wenn du diesen Punkt nicht sofort für diese Probe aus gibst, verfällt er.</b>	Präzisierung
74	Außergewöhnliches (Attribut), Auswirkung	Wähle ein Körperliches oder Geistiges Attribut. Das Maximum des Charakters für dieses Attribut (aber nicht der gegenwärtige Wert) steigt um 1. Dieser Vorteil kann nur einmal gewählt werden.	Wähle ein Körperliches oder Geistiges Attribut. Das Maximum des Charakters für dieses Attribut (aber nicht der gegenwärtige Wert) steigt um 1. Dieser Vorteil kann nur einmal <b>pro Attribut</b> gewählt werden.	Korrektur
74	Dermalablagerungen, Auswirkung	Du erhältst eine natürliche Panzerung mit Verteidigungswert 1, die kumulativ mit anderer Panzerung ist. Deine Angriffe im Waffenlosen Nahkampf haben einen Schadenswert von $((STR / 2) + 1)K$ .	Du erhältst eine natürliche Panzerung mit Verteidigungswert 1, die kumulativ mit anderer Panzerung ist. Deine Angriffe im Waffenlosen Nahkampf <b>verursachen Körperlichen Schaden</b> .	Korrektur
74	Erhöhte Konzentrationsfähigkeit, Auswirkung	Du kannst mehrere Zauber oder Komplexe Formen ohne Würfelpoolmalus aufrechterhalten. Pro Stufe dieses Vorteils kannst du einen Zauber oder eine Komplexe Form aufrechterhalten, ohne den Malus dafür in Kauf zu nehmen. Der modifizierte Entzugs- bzw. Schwundwert des Zaubers bzw. der Komplexen Form darf nicht höher als 6 sein.	<b>Pro Stufe dieses Vorteils kannst du einen Zauber oder eine Komplexe Form aufrechterhalten, ohne den entsprechenden Würfelpoolmalus (s. Kasten Laufende Kosten, S. 134) dafür in Kauf zu nehmen.</b> Der modifizierte Entzugs- bzw. Schwundwert des Zaubers bzw. der Komplexen Form darf nicht höher als 6 sein.	Wording
74	Erster Eindruck, Auswirkung	Du erhältst bei ersten Zusammentreffen mit jemandem 2 Edge für soziale Proben, und sowohl deine Fahndungsstufe als auch deine Reputation werden für dieses Treffen ignoriert.	Du erhältst bei ersten Zusammentreffen mit jemandem 2 Edge für soziale Proben, und sowohl deine Fahndungsstufe als auch deine Reputation (S. 235) werden für dieses Treffen ignoriert.	Präzisierung
75	Katzenhaft, Auswirkung, letzter Satz	Achte auf die Regeln im Abschnitt <i>Edge-Missbrauch verhindern</i> , S. 46).	Achte auf die Regeln im Abschnitt <i>Edge-Missbrauch verhindern</i> , S. 46.	Typo
75	Meistermechaniker, Auswirkung	Du erhältst für Reparaturproben bei allen Fahrzeugen 1 Edge und kannst zwischen Runs Edge ausgeben, um Ausgedehnte Reparaturproben abzulegen.	Du erhältst für Reparaturproben bei allen Fahrzeugen 1 Edge.	Präzisierung



76	Schutzgeist, Auswirkung, Satz 1	Du erhältst die Vorteile, die bei der Beschreibung deines Schutzgeistes angegeben sind (siehe S. 1643).	Du erhältst die Vorteile, die bei der Beschreibung deines Schutzgeistes angegeben sind (siehe S. 164).	Typo
79	Eingeschränktes Attribut	<b>Bonus:</b> 8 Karma pro Stufe <b>Auswirkung:</b> Pro Stufe sinkt das Maximum des Charakters im gewählten Attribut um 1, maximal aber auf 2.	<b>Bonus:</b> 8 Karma <b>Auswirkung:</b> Das Maximum des Charakters im gewählten Attribut sinkt um 2.	Korrektur
81	Ungehobelt, Auswirkung	Du kannst kein Edge bei Proben ausgeben, die Charisma verwenden.	Du kannst kein Edge bei Proben ausgeben, die Charisma verwenden (gilt nicht für Entzugswiderstandsproben).	Präzisierung
82	Vorurteile (Gruppe), Auswirkung	Wähle eine bestimmte Gruppe oder Art von Personen aus. Du kannst kein Edge erhalten oder ausgeben, wenn die Objekte deiner Vorurteile in deiner Nähe sind (außer, wenn du gegen sie kämpfst).	Wähle eine bestimmte Gruppe oder Art von Personen aus. Du kannst kein Edge erhalten oder ausgeben, wenn die Objekte deiner Vorurteile in deiner Nähe sind (außer, wenn du dich gegen sie wendest).	Präzisierung
89	Archetyp Riggerin, Wertetabelle, Essenz	2,6	3	Korrektur
89	Archetyp Riggerin, Wertetabelle		Zwischen Initiative und Handlungen einfügen: <b>Rigger-Initiative:</b> 12 + 2W6/3W6 (kaltes/heiBes Sim)	Korrektur
89	Archetyp Riggerin, Wertetabelle, Sprachfertigkeiten	Deutsch 1, Englisch M	Deutsch 3, Englisch M	Korrektur
89	Archetyp Riggerin, Wertetabelle, Bodytech	Cyberarm [links, offensichtlich; Geschicklichkeit 3, Stärke 2; implantierte MP], Cyberaugen [Stufe 4; Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Sichtvergrößerung, Smartlink], Riggerkontrolle [Stufe 2]	Cyberarm [links, offensichtlich; Geschicklichkeit 3, Stärke 2; implantierte MP], Cyberaugen [Stufe 4; Bildverbindung, Blitzkompensation, Infrarotsicht, Kamera, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Sichtvergrößerung, Smartlink], Riggerkontrolle [Alphaware, Stufe 2]	Korrektur

89	Archetyp Riggerin, Wertetabelle, Drohnen	Chrysler-Nissan Pursuit V [Autosofts: Ausweichen 4, Manövrieren 4], Cyberspace Designs Dalmatian [Autosofts: Ausweichen 4, Manövrieren 4], 2 Cyberspace Designs Quadrotor [Autosofts: Ausweichen 4, Manövrieren 4], 3 GMC Micromachine [Autosofts: Manövrieren 4], GM-Nissan Dobermann [Waffenhalterung mit AK-97 und 250 Schuss Standardmunition; Autosofts: Ausweichen 4, Manövrieren 4, Zielerfassung [AK-97] 5], 2 MCT Hornet [Autosofts: Ausweichen 4, Manövrieren 4], MCT-Nissan Roto-Drohne [Waffenhalterung mit AK-97 und 250 Schuss Standardmunition; Autosofts: Manövrieren 4, Zielerfassung [AK-97] 5], 3 Sikorsky-Bell Microskimmer XXS [Autosofts: Manövrieren 4]	Chrysler-Nissan Pursuit V [Autosofts: Ausweichen 4, Manövrieren 4], Cyberspace Designs Dalmatian [Autosofts: Ausweichen 4, Manövrieren 4], 2 Cyberspace Designs Quadrotor [Autosofts: Ausweichen 4, Manövrieren 4], 3 GMC Micromachine [Autosofts: Manövrieren 4], GM-Nissan Dobermann [Waffenhalterung mit AK-97 und 250 Schuss Standardmunition; Autosofts: Zielerfassung [AK-97] 5], 2 MCT Hornet [Autosofts: Manövrieren 4], MCT-Nissan Roto-Drohne [Waffenhalterung mit AK-97 und 250 Schuss Standardmunition; Autosofts: Manövrieren 4, Zielerfassung [AK-97] 5], 3 Sikorsky-Bell Microskimmer XXS [Autosofts: Manövrieren 4]	Korrektur
89	Archetyp Riggerin, Wertetabelle, Fahrzeuge	GMC Bulldog Step-Van [Riggerinterface], Suzuki Mirage [Riggerinterface]	GMC Bulldog Step-Van [Riggerinterface], Suzuki Mirage [Riggerinterface], Toyota Gopher [Riggerinterface]	Korrektur
89	Archetyp Riggerin, Wertetabelle, Startkapital	930 ¥	1.930 ¥	Korrektur
95	Absatz 3	In der Liste ist weiterhin vermerkt, ob eine Fertigkeit <b>ungeübt</b> angewendet werden kann oder nicht. Vergiss nicht, dass du beim ungeübten Einsatz einer Fertigkeit auf [verknüpftes Attribut – 1] würfelst.	In der Liste ist weiterhin vermerkt, ob eine Fertigkeit <b>ungeübt</b> angewendet werden kann oder nicht. <b>Wichtig: Beim</b> ungeübten Einsatz einer Fertigkeit <b>würfelst du</b> auf [verknüpftes Attribut – 1].	Wording
95	Athletik, Spezialisierungen:	Akrobatik, Entfesseln, Fliegen, Klettern, Projektilwaffen, Schwimmen, Sprinten, Werfen	Akrobatik, Entfesseln, Fliegen, <b>Freier Fall</b> , Klettern, Projektilwaffen, Schwimmen, Sprinten, <b>Tauchen</b> , Werfen	Korrektur

97	Exotische Waffen	Für die Verwendung einiger Waffen ist ein spezielles Training nötig. Die Fertigkeit Exotische Waffen bildet den Umgang mit derartigen Waffen ab. Damit diese Fertigkeit eingesetzt werden kann, muss eine Spezialisierung für die jeweilige Waffenart gewählt werden, sonst kann die Fertigkeit nicht für diese Waffenart eingesetzt werden. Für diese Fertigkeit können keine Expertisen erworben werden, aber es ist hier möglich, mehrere Spezialisierungen zu lernen. Du kannst diese Fertigkeit wie gewohnt steigern, und der entsprechende Wert gilt dann für alle deine Spezialisierungen (ohne den üblichen Würfelpoolbonus von +2). Beim Erwerb dieser Fertigkeit ist die erste Spezialisierung umsonst. Eingesetzt wird diese Fertigkeit wie alle anderen Kampffertigkeiten: Du legst eine Vergleichende Probe auf Exotische Waffen + Geschicklichkeit gegen Reaktion + Intuition des Gegners ab. Für weitere Details siehe das Kapitel Kampf auf Seite 107.	Für die Verwendung einiger Waffen ist ein spezielles Training nötig. Die Fertigkeit Exotische Waffen bildet den Umgang mit derartigen Waffen ab. Damit diese Fertigkeit eingesetzt werden kann, <b>musst du</b> eine Spezialisierung für die jeweilige Waffenart <b>haben (Beispiele für Waffenarten findest Du im Kasten auf dieser Seite)</b> . Für diese Fertigkeit können keine Expertisen erworben werden, aber es ist hier möglich, mehrere Spezialisierungen zu lernen. Du kannst diese Fertigkeit wie gewohnt steigern, <b>der</b> entsprechende Wert gilt dann für alle deine Spezialisierungen (ohne den üblichen Würfelpoolbonus von +2). Beim Erwerb dieser Fertigkeit ist die erste Spezialisierung umsonst.	Präzisierung
97	Exotische Waffen		<b>FÜGE HINZU:</b> <b>XXXKasten Anfang</b> <b>KÜ2: Beispiele für Waffenarten</b> <b>XXXAufzählung Anfang</b> - Handgemenge-Waffen (z.B. Kriegsfächer, Garotte) - Peitschen (z.B. Bullenpeitsche, Manriki) - Kettensägen - Werfer (Granat- und Raketenwerfer) - Druckluftwaffen (z.B. Ares Super Squirt, Pfeilwaffen) - Sprühwaffen (z.B. Flammenwerfer) - Laserwaffen - Energiewaffen (z.B. Pulse) <b>XXXAufzählung Ende</b> <b>XXXKasten Ende</b>	Präzisierung
98	Natur, Spezialisierungen	Navigation, Spurenlesen, Survival, verschiedene Umgebungen (Wald, Wüste, Stadt usw.)	Navigation, Spurenlesen, Survival, <b>Tierführung</b> , verschiedene Umgebungen (Wald, Wüste, Stadt usw.)	Korrektur

100	Sprachfertigkeiten, Absatz 4	In der späteren Charakterentwicklung ist die höchste erreichbare Stufe in einer Sprache die des Experten. Sprachen, die du auf dem Niveau eines Muttersprachlers beherrschst, kannst du ausschließlich während der Charaktererschaffung erhalten – eine Muttersprache erhält dein Charakter bei seiner Erschaffung kostenfrei, weitere Sprachfertigkeiten kannst du durch bestimmte Vorteile erhalten. Ein Charakter muss niemals eine Probe ablegen, um etwas in seiner Muttersprache zu verstehen.	In der späteren Charakterentwicklung ist die höchste erreichbare Stufe in einer Sprache die des Experten. Sprachen, die du auf dem Niveau eines Muttersprachlers beherrschst, kannst du ausschließlich während der Charaktererschaffung erhalten – eine Muttersprache erhält dein Charakter bei seiner Erschaffung kostenfrei. Ein Charakter muss niemals eine Probe ablegen, um etwas in seiner Muttersprache zu verstehen.	Wording
107	Schritt 1: Schnappt euch die Würfel, Absatz 2, Satz 1	Der Angreifer bildet einen Würfelpool aus seiner [passenden Waffenfertigkeit] + Geschicklichkeit.	Der Angreifer bildet <b>den Würfelpool für seine Angriffsprobe</b> aus seiner [passenden Waffenfertigkeit] + Geschicklichkeit.	Präzisierung
108	Absatz 1	Der Verteidiger bildet seinen Würfelpool aus Reaktion + Intuition. Beide Würfelpools werden durch Verletzungsmodifikatoren, Vor- und Nachteile und so weiter modifiziert.	Der Verteidiger bildet <b>den Würfelpool für seine Verteidigungsprobe</b> aus Reaktion + Intuition. Beide Würfelpools werden durch Verletzungsmodifikatoren, Vor- und Nachteile <b>usw.</b> modifiziert.	Präzisierung
112	Schadenswert, letzter Satz	Der Schadenswert bei waffenlosen Nahkampfangriffen beträgt (STR / 2)B.	Der Schadenswert bei waffenlosen Nahkampfangriffen beträgt <b>2B</b> .	Korrektur
112	Chemisch, letzter Satz	Außerdem wird der Panzerungswert einer Panzerung nach einem solchen Angriff permanent um 1 gesenkt, wenn der modifizierte Schadenswert den Panzerungswert des Ziels übersteigt.	Außerdem wird der <b>Verteidigungswert</b> einer Panzerung nach einem solchen Angriff permanent um 1 gesenkt, wenn der modifizierte Schadenswert ihren <b>Verteidigungswert</b> übersteigt.	Wording
113	Beispiel, Schritt zwei, Absatz 1	Jetzt vergleichen wir den Angriffswert der Motorradketten in den Händen der Ganger (7; Angriffswert 5 + 2 für die zusätzlichen Schergen – siehe S. 117) mit Odas Verteidigungswert (10; Konstitution 6 + 4 für die Panzerjacke) und erkennen, dass dieser mehr als 4 größer ist als der Angriffswert der Ganger. Oda würde also 1 Edge erhalten.	Jetzt vergleichen wir den Angriffswert der Motorradketten in den Händen der Ganger (7; Angriffswert 5 + 2 für die zusätzlichen Schergen – siehe S. 117) mit Odas Verteidigungswert (10; Konstitution 6 + 4 für die Panzerjacke) und erkennen, dass dieser <b>nur um 3 größer ist als der Angriffswert der Ganger. Oda erhält hier kein Edge.</b>	Korrektur
113	Beispiel, Schritt zwei, Absatz 2, Satz 2	Leider befinden wir uns noch in der gleichen Kampfrunde, und Oda hat sein Limit von 2 Bonus-Edgepunkten bereits ausgeschöpft, als er an der Reihe war.	Leider befinden wir uns noch in der gleichen Kampfrunde, und Oda hat sein Limit von 2 <b>erhaltenen Edgepunkten pro Runde</b> bereits ausgeschöpft, als er an der Reihe war.	Wording

113	Kälte, letzter Satz	Außerdem wird der Panzerungswert einer Panzerung nach einem solchen Angriff permanent um 1 gesenkt, wenn der modifizierte Schadenswert den Panzerungswert des Ziels übersteigt.	Außerdem wird der <b>Verteidigungswert</b> einer Panzerung nach einem solchen Angriff permanent um 1 gesenkt, wenn der modifizierte Schadenswert ihren <b>Verteidigungswert</b> übersteigt.	Präzisierung
114	Angreifer, Schaden zufügen, letzter Satz	Gelingt der Angriff, verursacht der Angreifer den Schaden eines waffenlosen Angriffs ((STR ÷ 2)B, aufgerundet) plus Nettoerfolge.	Gelingt der Angriff, verursacht der Angreifer den Schaden eines waffenlosen Angriffs <b>(2B)</b> plus Nettoerfolge.	Korrektur
114	Mehrfachangriffe	Ob es nun darum geht, einen Haufen Kugeln auf mehrere Gegner abzufeuern, Shuriken auf eine marodierende Horde zu werfen oder in jeder Hand ein Schwert zu führen, es kann Zeiten geben, in denen du mehrere Angriffe gleichzeitig durchführen willst. Diese können sich gegen mehrere Ziele richten, oder du könntest versuchen, dasselbe Ziel zweimal anzugreifen. In jedem Fall musst du bei mehreren Angriffen deinen Würfelpool für den Angriff durch die Anzahl der Angriffe dividieren und die Würfel so gleichmäßig wie möglich verteilen. Dann legst du die Angriffsproben mit diesen kleineren Würfelpools ab. Wenn du zwei unterschiedliche Arten von Angriffen durchführst (zum Beispiel mit einer Pistole in der einen und einem Messer in der anderen Hand), dividiere die beiden normalerweise dafür verwendeten Würfelpools jeweils durch zwei und runde ab. Die Verteidiger legen wie gewohnt Verteidigungsproben ab. Wenn sich Mehrfachangriffe gegen ein einzelnes Ziel richten, muss dieses nur eine Verteidigungsprobe ablegen, deren Erfolge mit denen aller Angriffsproben des Angreifers verglichen werden.	<b>Manchmal gibt es Zeiten</b> , in denen du mehrere Angriffe gleichzeitig durchführen willst. Diese können sich gegen mehrere Ziele richten, oder du könntest versuchen, dasselbe Ziel <b>mehrmals</b> anzugreifen. <b>Bei mehreren Angriffen musst du deinen</b> Würfelpool für den Angriff durch die Anzahl der Angriffe dividieren und die Würfel so gleichmäßig wie möglich verteilen. Dann legst du die Angriffsproben mit diesen kleineren Würfelpools ab. Wenn du zwei unterschiedliche Arten von Angriffen durchführst (zum Beispiel mit einer Pistole in der einen und einem Messer in der anderen Hand), dividiere die beiden normalerweise dafür verwendeten Würfelpools jeweils durch zwei und runde ab. Die Verteidiger legen wie gewohnt Verteidigungsproben ab. Wenn sich Mehrfachangriffe gegen ein einzelnes Ziel richten, muss dieses nur eine Verteidigungsprobe ablegen, deren Erfolge mit denen aller Angriffsproben des Angreifers verglichen werden. <b>Du kannst auf diese Weise in einer Kamprunde maximal so oft angreifen, wie der Hälfte deiner entsprechenden Kampffertigkeit entspricht. Greifst du mit zwei Waffen an, die jeweils mit einer anderen Fertigkeit geführt werden, gilt die Hälfte der niedrigeren Fertigkeit.</b>	Präzisierung
117	Schergen-Gruppen, Absatz 2, letzter Satz	Mit diesen modifizierten Werten legen sie als Gruppe eine einzelne Angriffsprobe ab.	Mit diesen modifizierten Werten legen sie als Gruppe eine einzelne Angriffsprobe ab <b>(und verursachen auch nur einmal Schaden)</b> .	Präzisierung
122	Medkit, Absatz 3, Satz 1	Es wird eine Probe auf Biotech + Logik mit einem Schwellenwert gleich (5 – [Essenz des Ziels, abgerundet]) abgelegt.	Es wird eine Probe auf Biotech + Logik <b>oder Medkit-Stufe + Logik</b> mit einem Schwellenwert gleich (5 – [Essenz des Ziels, abgerundet]) abgelegt.	Korrektur
125	Tabelle Toxine	Gamma Skopolamin	Gamma-Skopolamin	Typo

126	CS-/Tränengas	CS-Gas ist ein Reizstoff, der Augen, Haut und Schleimhäute beeinträchtigt und zu Brennen und Flüssigkeitsabsonderung führt. Es stimuliert auch eine psychologische Panikreaktion: erhöhter Puls, Kurzatmigkeit und so weiter. Ein gründliches Waschen mit Wasser und Seife kann CS von der Haut eines Opfers entfernen und damit die Übelkeit vorzeitig beenden. CS-Gas wird bei Kontakt mit der Luft nach zwei Minuten wirkungslos.	CS-Gas ist ein Reizstoff, der <b>die Schleimhäute in Augen, Nase, Mund und Lunge</b> beeinträchtigt. <b>Die wahre Gefahr liegt allerdings im Einatmen der Substanz, die</b> eine psychologische Panikreaktion <b>hervorrufft</b> : erhöhter Puls, Kurzatmigkeit und so weiter. CS-Gas wird bei Kontakt mit der Luft nach zwei Minuten wirkungslos.	Korrektur
127	Deepweed, Wirkung	Willenskraft +1, zwingt Erwachte Charakter zur astralen Wahrnehmung	Willenskraft +1, zwingt Erwachte Charaktere zur astralen Wahrnehmung	Typo
134	Attribut Senken, Satz 1	Die Berührung des Zauberers schwächt das Ziel, verlangsamt es oder macht es benommen, was dazu führt, dass eines seiner Attribute vorübergehend sinkt.	Die Berührung des Zauberers schwächt das Ziel, verlangsamt es oder macht es benommen, was dazu führt, dass eines seiner Attribute vorübergehend <b>(bis höchstens auf 1)</b> sinkt.	Präzisierung
135	Gegenmittel, Satz 2	Dieser Zauber lässt Mana durch den Körper des Ziels jagen, um Toxine zu finden und zu neutralisieren. Lege eine Ausgedehnte Probe auf Hexerei + Magie (Kraft des Toxins, 1 Kampfrunde) ab. Jeder Erfolg senkt die Kraft des Toxins um 1. Sobald die Kraft auf 0 oder darunter gesunken ist, werden alle noch aktiven Wirkungen des Toxins beseitigt.	Dieser Zauber lässt Mana durch den Körper des Ziels jagen, um Toxine zu finden und zu neutralisieren. Lege eine <b>Probe auf Hexerei + Magie ab</b> . Jeder Erfolg senkt die Kraft des Toxins um 1. <b>Falls</b> die Kraft auf 0 oder darunter <b>sinkt</b> , werden alle noch aktiven Wirkungen des Toxins beseitigt.	Korrektur
137	Zauber Verwirrung, Absatz 1, Satz 4	Das Ziel erhält einen Würfelpoolmalus in Höhe dieser Zahl bei allen Proben außer Schadenswiderstandsproben.	<b>Der Würfelpoolmalus aus diesem Status gilt für alle</b> Proben außer Schadenswiderstandsproben.	Präzisierung
137	Kampfzauber, Absatz 2, letzter Satz	Befindet er sich auf der Astralebene, beträgt der Verteidigungswert Intuition + natürliche Panzerung + Panzerungseffekte (siehe S. 152).	Befindet er sich auf der Astralebene, beträgt der Verteidigungswert Intuition + natürliche Panzerung + Panzerungseffekte (siehe S. <b>163</b> ).	Korrektur

137	Direkte Kampfzauber, Satz 1 bis 4	Direkte Kampfzauber beruhen darauf, dass du Mana in einer Weise formst, die direkt den Gegner schädigt – die Magie ist der Schaden. Wenn du einen direkten Kampfzauber wirkst, lege eine Vergleichende Probe auf Hexerei + Magie gegen Willenskraft + Intuition des Ziels ab. Erzielt das Ziel mehr Erfolge als du, verpufft der Zauber wirkungslos (aber du musst natürlich immer noch dem Entzug widerstehen). Ist dein Zauber erfolgreich, werden die Nettoerfolge zum Schaden und zu eventuellem zusätzlichem Schaden durch Hochdrehen des Zaubers addiert.	Direkte Kampfzauber beruhen darauf, dass du Mana in einer Weise formst, die direkt den Gegner schädigt – die Magie ist der Schaden. Lege eine Vergleichende Probe auf Hexerei + Magie gegen Willenskraft + Intuition ( <b>gegen Pilot bei Drohnen</b> ) des Ziels ab. Erzielt das Ziel mehr Erfolge als du, verpufft der Zauber wirkungslos (aber du musst natürlich immer noch dem Entzug widerstehen). <b>Gelingt dein Zauber, ist sein Schaden gleich deinen Nettoerfolgen und wird zu eventuellem zusätzlichem Schaden durch Hochdrehen des Zaubers addiert.</b>	Präzisierung
137	Indirekte Kampfzauber, Satz 2	Um einen indirekten Kampfzauber zu wirken, lege eine Vergleichende Probe auf Hexerei + Magie gegen Reaktion + Willenskraft des Ziels ab.	Lege eine Vergleichende Probe auf Hexerei + Magie gegen Reaktion + Willenskraft ( <b>gegen Pilot bei Drohnen</b> ) des Ziels ab.	Präzisierung
138	Betäubungsball	(Direkter Kampfzauber, Flächenwirkung)	(Direkter Kampfzauber, Flächenwirkung)	Typo
143	Physische Barriere, Satz 4	Der Zauber erschafft eine Barriere von zwei mal zwei Metern mit einer Dicke von zwei Zentimetern.	Der Zauber erschafft eine <b>transparente</b> Barriere von zwei mal zwei Metern mit einer Dicke von zwei Zentimetern.	Präzisierung
146	Reagenzien ausgeben	Der Ritualleiter muss eine Menge an Reagenzien opfern, die dem Schwellenwert des jeweiligen Rituals in Dram entspricht. Der Ritualleiter kann weitere Reagenzien opfern, um den Entzug beim Besiegeln (Schritt 6) zu verringern. Pro Dram an Reagenzien, die über das Nötige hinaus aufgewendet werden, wird der Entzug um 1 (bis auf ein Minimum von 2) gesenkt.	<b>Zur Versiegelung des Ritualplatzes muss der Ritualleiter Reagenzien opfern. Ihre Menge ist beim jeweiligen Ritual angegeben. Wenn nicht, entspricht sie dem Schwellenwert des jeweiligen Rituals in Dram.</b> Der Ritualleiter kann weitere Reagenzien opfern, um den Entzug beim Besiegeln (Schritt 6) zu verringern. Pro Dram <b>Reagenzien, das zusätzlich aufgewendet wird, sinkt</b> der Entzug um 1 (bis auf ein Minimum von 2).	Präzisierung

148	Herbeirufen, Absatz 1	<p>Um einen Geist herbeizurufen, entscheidest du dich zuerst für die Kraftstufe (und damit die Macht) des Geistes, den du beschwören möchtest. Dann legst du eine Vergleichende Probe auf Beschwören + Magie gegen Kraftstufe des Geistes x 2 ab. Mindestens 1 Nettoerfolg ist notwendig, um den Geist herbeizurufen. Die Anzahl der Dienste, die ein Geist dem Beschwörer schuldet, entspricht der Anzahl der Nettoerfolge. Dann musst du einem Entzug in Höhe der Anzahl der Erfolge (nicht Nettoerfolge) des Geistes widerstehen. Wenn du durch den Entzug bewusstlos wirst, kehrt der Geist auf seine Heimatebene zurück. Geister haben ein eingebautes Ablaufdatum: Sobald nach dem Herbeirufen ein Sonnenaufgang und ein Sonnenuntergang (oder umgekehrt) vergangen sind, kehrt der Geist auf seine Heimatebene zurück, selbst wenn er noch nicht alle Dienste erfüllt hat. Wenn er alle Dienste erfüllt hat, kehrt er schon vor Ablauf dieser Zeitspanne zurück.</p>	<p>Um einen Geist herbeizurufen, entscheidest du dich zuerst für die Kraftstufe (und damit die Macht) des Geistes, den du beschwören möchtest. Dann legst du eine Vergleichende Probe auf Beschwören + Magie gegen Kraftstufe des Geistes x 2 ab. Mindestens 1 Nettoerfolg ist notwendig, um den Geist herbeizurufen, <b>der im Astralraum neben dir erscheint</b>. Die Anzahl der Dienste, die ein Geist <b>dir</b> schuldet, entspricht der Anzahl <b>deiner</b> Nettoerfolge. Dann musst du einem Entzug in Höhe der Anzahl der Erfolge (nicht Nettoerfolge) des Geistes widerstehen. Wenn du durch den Entzug bewusstlos wirst, kehrt der Geist auf seine Heimatebene zurück. Geister haben ein eingebautes Ablaufdatum: Sobald nach dem Herbeirufen ein Sonnenaufgang und ein Sonnenuntergang (oder umgekehrt) vergangen sind, kehrt der Geist auf seine Heimatebene zurück, selbst wenn er noch nicht alle Dienste erfüllt hat. Wenn er alle Dienste erfüllt hat, kehrt er schon vor Ablauf dieser Zeitspanne zurück.</p>	Präzisierung
149	Verbannen, Absatz 1	<p>Verbannen ist die andere Seite des Herbeirufens; dabei versuchst du, einen Geist loszuwerden, der deine Pläne durcheinanderbringt. Um einen Geist zu verbannen, verwendest du eine Haupthandlung und legst eine Vergleichende Probe auf Beschwören + Magie gegen Kraftstufe des Geistes x 2 ab. Jeder Nettoerfolg senkt die Anzahl der offenen Dienste dieses Geistes um 1. Wenn diese Dienste auf 0 gesenkt worden sind, verschwindet der Geist auf seine Heimatebene.</p>	<p><b>Mit Verbannen</b> versuchst du, einen Geist loszuwerden, der deine Pläne durcheinanderbringt. Um einen Geist zu verbannen, verwendest du eine Haupthandlung und legst eine Vergleichende Probe auf Beschwören + Magie gegen Kraftstufe des Geistes x 2 ab. Jeder Nettoerfolg senkt die Anzahl der offenen Dienste dieses Geistes um 1. Wenn diese Dienste auf 0 gesenkt worden sind, verschwindet der Geist auf seine Heimatebene. <b>Du kannst diese Probe ohne Malus wiederholen, sooft es nötig ist (musst aber für jede Probe eine Haupthandlung verwenden).</b></p>	Präzisierung
154	Verwenden eines alchemischen Erzeugnisses, letzter Absatz	<p>Die Ziele des Zaubers widerstehen wie üblich.</p>	<p>Die Ziele des Zaubers widerstehen wie üblich. <b>Aufrechterhaltene Zauber wirken nach dem Auslösen für [verbleibende Wirksamkeit] Minuten.</b></p>	Präzisierung



157	Qi-Foki	<p>Qi-Foki (ausgesprochen: „Tschie“) können nur von Adepten verwendet werden. Sie kanalisieren Mana in deine Adeptenkräfte. Ein Qi-Fokus kann ein Gegenstand sein wie andere Foki, kann aber auch als Körperschmuck (z. B. als Tätowierung, Piercing oder Schmucknarbe) ausgeführt sein. Jeder Qi-Fokus ist für eine Adeptenkraft mit einer bestimmten Stufe ausgelegt. Wenn der Fokus aktiviert wird, erhältst du die Kraft mit der entsprechenden Stufe, die darin gebannt ist. Wenn du diese Kraft bereits besitzt, wird die Kraft um die Stufe des Fokus erhöht. Wenn es um eine Kraft ohne Stufen geht, wird dabei natürlich nichts erhöht. Die Kraftstufe des Fokus muss viermal so hoch sein wie die Kosten an Kraftpunkten, die die Kraft kostet. Die Kraft Verbesserte Fertigkeit (Nahkampf) 1 würde also einen Fokus der Kraftstufe 4 benötigen (die Kraft kostet 1 Kraftpunkt pro Stufe). Ein Fokus mit Todeskralle wäre ein Fokus der Kraftstufe 2, denn diese Kraft kostet 0,5 Kraftpunkte.</p>	<p>Qi-Foki (ausgesprochen: „Tschie“) können nur von Adepten verwendet werden. Sie kanalisieren Mana in deine Adeptenkräfte. Ein Qi-Fokus kann ein Gegenstand sein wie andere Foki, kann aber auch als Körperschmuck (z. B. als Tätowierung, Piercing oder Schmucknarbe) ausgeführt sein. Jeder Qi-Fokus ist für eine Adeptenkraft mit einer bestimmten Stufe ausgelegt. Wenn der Fokus aktiviert wird, erhältst du die Kraft mit der entsprechenden Stufe, die darin gebannt ist. Wenn du diese Kraft bereits besitzt, wird die Kraft um die <b>im Fokus gebannte Stufe erhöht</b>. Wenn es um eine Kraft ohne Stufen geht, wird dabei natürlich nichts erhöht. Die Kraftstufe des Fokus muss viermal so hoch sein wie die Kosten an Kraftpunkten, die die Kraft kostet. Die Kraft Verbesserte Fertigkeit (Nahkampf) 1 würde also einen Fokus der Kraftstufe 4 benötigen (die Kraft kostet 1 Kraftpunkt pro Stufe). Ein Fokus mit Todeskralle wäre ein Fokus der Kraftstufe 2, denn diese Kraft kostet 0,5 Kraftpunkte.</p>	Korrektur
158	Kraftpunkte	<p>Die wichtigste Messgröße der Macht eines Adepten bilden seine Kraftpunkte. Diese Punkte werden von Adepten benutzt, um die Kräfte zu erwerben, die ihre Fähigkeiten verbessern. Jedes Mal, wenn ein Adept sein Magieattribut mit Karma steigert, erhält er auch einen kostenlosen Kraftpunkt. Das bedeutet, dass ein Adept, der laut Prioritätentabelle mit Magie 4 beginnt, anfangs auch 4 Kraftpunkte zur Verfügung hat. Steigert er sein Magieattribut mit Karma auf 5, erhält er einen weiteren Kraftpunkt. Kraftpunkte müssen nicht sofort ausgegeben werden, wenn man sie erhält. Der Charakter kann sie auch sparen und dann einsetzen, wenn er dafür bereit ist.</p>	<p>Die wichtigste Messgröße der Macht eines Adepten bilden seine Kraftpunkte. Diese Punkte werden von Adepten benutzt, um die Kräfte zu erwerben, die ihre Fähigkeiten verbessern. Jedes Mal, wenn ein Adept sein Magieattribut <b>steigert</b>, erhält er auch einen kostenlosen Kraftpunkt. <b>Wann immer ein Adept einen Punkt Magie verliert, verliert er auch einen Kraftpunkt und die entsprechenden Adeptenkräfte</b>. Kraftpunkte müssen nicht sofort ausgegeben werden, wenn man sie erhält. Der Charakter kann sie auch sparen und dann einsetzen, wenn er dafür bereit ist.</p>	Korrektur
159	Verbesserte Fertigkeit (Fertigkeit)	<p><b>Kosten:</b> Kampffertigkeiten: 1 KP pro Stufe, andere Fertigkeiten: 0,5 KP pro Stufe</p>	<p><b>Kosten:</b> Kampffertigkeiten: 1 KP pro Stufe, andere Fertigkeiten: 0,5 KP pro Stufe <b>(nicht für Fertigkeiten erhältlich, die mit Magie verknüpft sind)</b></p>	Ergänzung

160	Magieradepten, Absatz 2	Bei der Charaktererschaffung teilen Magieradepten ihre Magie zwischen Zaubern und Kraftpunkten auf. Sie erhalten 1 Kraftpunkt für jeden Punkt Magie, den sie in die Adeptenseite stecken, und eine Anzahl an Zaubern gleich der Magie für die Magierseite x 2. Jedes Mal, wenn ein Magieradept sein Magieattribut mit Karma steigert, erhält er auch einen kostenlosen Kraftpunkt.	Bei der Charaktererschaffung teilen Magieradepten ihre Magie zwischen Zaubern und Kraftpunkten auf. Sie erhalten 1 Kraftpunkt für jeden Punkt Magie, den sie in die Adeptenseite stecken, und eine Anzahl an Zaubern gleich der Magie für die Magierseite x 2. Jedes Mal, wenn ein Magieradept sein Magieattribut mit Karma steigert, erhält er auch einen kostenlosen Kraftpunkt. <b>Wann immer ein Magieradept einen Punkt Magie verliert, verliert er auch einen Kraftpunkt und die entsprechenden Adeptenkräfte.</b>	Korrektur
168	Initiation, Absatz 6, Satz 2	Das Maximum deines Magieattributs beträgt 6 + Initiatengrad, daher kannst du es nach einer Initiation möglicherweise steigern.	Das Maximum deines Magieattributs beträgt 6 + Initiatengrad <b>(-1 für jeden angefangenen verlorenen Essenzpunkt)</b> , daher kannst du es nach einer Initiation möglicherweise steigern.	Präzisierung
173	Absatz 2, Satz 1	Wenn du die Erweiterte Realität benutzt – ob durch eine implantierte Bildverbindung, eine AR-Brille, eine Datenbuchse oder die natürliche Wahrnehmung eines Technomancers –, verändert sich die Perspektive auf die umgebende Welt dramatisch.	Wenn du die Erweiterte Realität benutzt – ob durch eine implantierte Bildverbindung, eine AR-Brille, eine Datenbuchse oder die natürliche Wahrnehmung eines Technomancers –, verändert sich die Perspektive auf die umgebende <b>Welt</b> dramatisch.	Typo
173	Matrixsicherheit: Grid Overwatch Division, Absatz 2, letzter Satz	Diese Vorgehensweise wurde von den einzelnen Konzernen übernommen, und sie bildeten ihre eigenen Wachtruppen, die als Demi-GODs oder Halbötter bezeichnet wurden.	Diese Vorgehensweise wurde von den einzelnen Konzernen übernommen, und sie bildeten ihre eigenen Wachtruppen, die als Demi-GODs oder <b>Halbgötter</b> bezeichnet wurden.	Typo
175	Personas und Attribute, Absatz 2, Satz 3	Du kannst bei deiner Persona alle Attribute austauschen, auch wenn sie von unterschiedlichen Geräten stammen (s. <i>Matrixattribute austauschen</i> , S. 182).	Du kannst bei deiner Persona alle Attribute austauschen, <b>die nicht 0 betragen</b> , auch wenn sie von unterschiedlichen Geräten stammen (s. <i>Matrixattribute austauschen</i> , S. 182).	Präzisierung
176	Schritt zwei: Verteilt Edge, Absatz 1, Satz 4-6	Wenn einer der beiden Werte den anderen um 4 oder mehr übertrifft, erhält die Seite mit dem höheren Wert 1 Bonus-Edge. Einige Programme und Modifikationen können Bonus-Edge verleihen oder Edge negieren, das die andere Seite erhält. Wie üblich kann ein Charakter nicht mehr als 2 Bonus-Edge pro Kampfrunde erhalten.	Wenn einer der beiden Werte den anderen um 4 oder mehr übertrifft, erhält die Seite mit dem höheren Wert 1 Bonus-Edge. Einige Programme und Modifikationen können Bonus-Edge verleihen oder <b>aber</b> Edge negieren, das die andere Seite erhält. Wie üblich kann ein Charakter nicht mehr als 2 Bonus-Edge pro Kampfrunde erhalten.	Wording

177	Overwatch und Fokussierung, Absatz 2	Fokussierung bedeutet, dass GOD deinen Aufenthaltsort feststellt. Wenn das passiert, wird das Gerät, mit dem du die letzte illegale Handlung durchgeführt hast – im Regelfall also dein Cyberdeck –, lahmgelegt (sein Zustandsmonitor wird voll). Außerdem wirst du aus der Matrix ausgeworfen und erleidest Auswurfschock (s. u.). Zusätzlich wird dein physischer Aufenthaltsort den Behörden mitgeteilt, sodass sie ihre Leute schicken können, um dich zu schnappen.	Fokussierung bedeutet, dass GOD deinen Aufenthaltsort feststellt. Wenn das passiert, wird das Gerät, mit dem du die letzte illegale Handlung durchgeführt hast – im Regelfall also dein Cyberdeck –, lahmgelegt (siehe S. 175). Bei Technomancern füllt sich ihr Betäubungszustandsmonitor. Außerdem wirst du aus der Matrix ausgeworfen, erleidest Auswurfschock (s. u.), und dein physischer Aufenthaltsort wird den Behörden mitgeteilt, sodass sie ihre Leute schicken können, um dich zu schnappen. Der Overwatch-Wert lässt sich nur zurücksetzen, wenn man sich aus der Matrix ausloggt.	Ergänzung
177	Rauschen	Rauschen steht für alle Interferenzen in der Verbindung zwischen einem User und seinem Ziel. Rauschen kann durch bloße Entfernung oder andere Faktoren, wie Signalstörung oder Hindernisse, entstehen. Jeder Punkt Rauschen führt zu einem kumulativen Würfelpoolmalus von -1 bei allen Proben in der Matrix. Wenn der Rauschenwert höher ist als die Gerätestufe, kann das Gerät nicht auf die Matrix zugreifen oder WiFi-Vorteile gewähren.	Rauschen steht für Interferenzen in der Verbindung zwischen User und Ziel. Pro Punkt Rauschen erleidest du einen Würfelpoolmalus von -1 auf alle Proben in der Matrix. Wenn der Rauschenwert am physischen Standort des Geräts höher ist als die Gerätestufe, kann es nicht auf die Matrix zugreifen oder WiFi-Vorteile gewähren. Ist er aufgrund von Entfernung höher ist als die Gerätestufe, kann das Gerät in dieser Entfernung nicht auf Personas zugreifen. Bei verschiedenen Rauschen-Quellen gilt nur diejenige mit dem höchsten Rauschenwert.	Ergänzung
177	Cyberbuchsen	Das digitale Erwachen der Technomancer ließ bei den meisten Konzernen in der Matrix neue Verschlüsselungsansätze heranreifen. Um mit diesen Verschlüsselungen fertigzuwerden, wurde eine neue Art Cyberware entwickelt, die die Rechenleistung des menschlichen Gehirns nutzte. Cyberbuchsen sind ziemlich invasive Implantate, die tief ins Gehirn gesetzt werden und eine reibungslosere Zusammenarbeit mit einem Cyberdeck ermöglichen sollen. Sie können als einfache Datenbuchsen benutzt werden, haben aber auch die Funktion, das ASIST-Interface direkter zu integrieren, was überlegene Reaktionszeiten und Geschwindigkeit ermöglicht.	Das digitale Erwachen der Technomancer ließ bei den meisten Konzernen in der Matrix neue Verschlüsselungsansätze heranreifen. Um mit diesen Verschlüsselungen fertigzuwerden, wurde die Cyberbuchse entwickelt. Cyberbuchsen sind ziemlich invasive Implantate, die tief ins Gehirn gesetzt werden und eine reibungslosere Zusammenarbeit mit einem Cyberdeck ermöglichen. Sie können als einfache Datenbuchsen benutzt werden, haben aber auch die Funktion, das ASIST-Interface direkter zu integrieren, was überlegene Reaktionszeiten und Geschwindigkeit ermöglicht. Man kann allerdings nicht alleine mit einer Cyberbuchse in die Matrix gehen.	Präzisierung

178	Schleichfahrt	Manchmal will ein User alle öffentlich verfügbaren Information abschneiden und nur auf direkte Anfragen reagieren, wodurch er in der Matrix mehr oder weniger unsichtbar wird. Seine WiFi-Signale und sein PAN existieren noch – aber sie müssen gefunden werden. Ein User kann auf Schleichfahrt gehen, indem er diesen Modus bei seinem Kommlink oder Deck mit einer Nebenhandlung aktiviert. Man kann ihn durch eine Vergleichende Probe für Matrixwahrnehmung wie oben beschrieben entdecken.	Manchmal will ein User alle öffentlich verfügbaren Information abschneiden und nur auf direkte Anfragen reagieren, wodurch er in der Matrix mehr oder weniger unsichtbar wird. Seine WiFi-Signale und sein PAN existieren noch – aber sie müssen gefunden werden. Ein User kann auf Schleichfahrt gehen, indem er diesen Modus bei seinem <b>Gerät</b> mit einer Nebenhandlung aktiviert. Man kann ihn durch eine Vergleichende Probe <b>auf</b> Matrixwahrnehmung wie oben beschrieben entdecken.	Präzisierung
178	Die Matrix hacken, Absatz 3	Gewisse Matrixhandlungen und Programme sind mit einem bestimmten Matrixattribut (entweder Angriff oder Schleicher) verbunden. Wenn du eine Handlung oder ein Programm benutzt, die oder das mit dem niedrigeren der beiden Attribute verbunden ist (zum Beispiel, wenn du Brute Force benutzt, das mit Angriff verbunden ist, wenn Schleicher höher als Angriff ist), erhältst du für diese Handlung einen Würfelpoolmalus in Höhe der Differenz zwischen dem höheren und dem niedrigeren Attribut.	<b>Einige Matrixhandlungen sind mit Angriff oder Schleicher verbunden.</b> Wenn du eine Handlung <b>durchführst</b> , die mit dem niedrigeren der beiden Attribute verbunden ist ( <b>z.B.</b> , wenn du Brute Force benutzt, das mit Angriff verbunden ist, wenn Schleicher höher als Angriff ist), erhältst du für diese Handlung einen Würfelpoolmalus <b>gleich</b> der Differenz zwischen dem höheren und dem niedrigeren Attribut. <b>Du kannst diese Handlungen auch durchführen, wenn du das jeweilige Attribut nicht besitzt.</b>	Präzisierung
179	User- und Admin-Zugang	In jedem System in der Matrix gibt es drei Zugangsstufen: <b>Gast, User</b> und <b>Admin</b> . Einen Gast-Zugang erhält man, wenn man sich das erste Mal in ein System einloggt; damit kann man nicht mehr machen, als sich ein wenig umzusehen und mit anderen innerhalb des Systems zu interagieren. Ein User-Zugang gestattet es, Informationen zu sichten, Dateien zu lesen, einfache Funktionen auszuführen und dergleichen. Ein Admin-Zugang ermöglicht das Verändern der Konfiguration, das Ein- und Ausschalten von Geräten und noch mehr. Bei jeder Matrixhandlung ist eine Zugangsstufe angegeben, die mit ihr verbunden ist. Manchmal muss der Spielleiter festlegen, ob ein bestimmter Einsatz einer Matrixhandlung Gast-, User- oder Admin-Zugang benötigt. Um User- oder Admin-Zugang durch das Hacken eines Systems zu erhalten, benötigt man die Handlungen <i>Brute Force</i> (S. 180) oder <i>Sondieren</i> (S. 184). Der Admin-Zugang gewährt größere Rechte als der User-Zugang, aber ein gehackter Admin-Zugang bedeutet nicht, dass du wirklich Administrator oder Besitzer des Systems bist – du benutzt trotz allem einen illegalen Zugang.	In jedem System in der Matrix gibt es drei Zugangsstufen: <b>Gast, User</b> und <b>Admin</b> . <b>Der Gast-Zugang ist die Zugangsstufe, die man erhält, sobald man sich in die Matrix als Ganzes einloggt. In Systemen, die Gast-Zugänge gewähren, kann man mit ihm nicht mehr machen, als sich dort ein wenig umzusehen und mit anderen innerhalb des Systems zu interagieren.</b> Ein User-Zugang gestattet es, Informationen zu sichten, Dateien zu lesen, einfache Funktionen auszuführen und dergleichen. Ein Admin-Zugang ermöglicht das Verändern der Konfiguration, das Ein- und Ausschalten von Geräten und noch mehr. <b>Er gewährt zwar größere Rechte als der User-Zugang, bedeutet aber nicht, dass du wirklich Administrator oder Besitzer des Systems bist – du benutzt trotz allem einen illegalen Zugang.</b> Bei jeder Matrixhandlung ist eine Zugangsstufe angegeben, die mit ihr verbunden ist. Manchmal muss der Spielleiter festlegen, <b>welche Zugangsstufe</b> ein bestimmter Einsatz einer Matrixhandlung benötigt. Um User- oder Admin-Zugang durch das Hacken eines Systems zu erhalten, benötigt man die Handlungen <i>Brute Force</i> (S. 180) oder <i>Sondieren</i> (S. 184).	Präzisierung

179	Matrixschaden, Satz 1	Meistens wird Matrixschaden dem Gerät zugefügt, das jemand für den Zugang zur Matrix benutzt.	Matrixschaden wird für gewöhnlich dem Gerät zugefügt, das man für den Zugang zur Matrix benutzt, bei Deckern also das Cyberdeck.	Präzisierung
180	Brute Force	(illegal) Cracken + Logik gegen Willenskraft + Firewall (Haupthandlung)	(illegal) Cracken + Logik gegen Willenskraft + Firewall oder Firewall x 2 (Haupthandlung)	Präzisierung
181	Datenspike	(illegal) Cracken + Logik gegen Datenverarbeitung + Firewall (Haupthandlung)	(illegal) Cracken + Logik gegen Datenverarbeitung + Firewall oder Logik + Firewall (Haupthandlung)	Präzisierung
181	Gerät neu starten	Das Zielgerät schaltet sich ab und startet sofort neu. Es ist am Ende der folgenden Kampfrunde wieder online. Das Gerät stellt alle elektronischen Funktionen ein und verschwindet aus der Matrix, bis es neu gestartet ist.	Das Zielgerät schaltet sich ab und startet sofort neu. Es ist am Ende der folgenden Kampfrunde wieder online. Bis dahin verschwindet es aus der Matrix, und mit ihm verbundener Overwatch-Wert, Hintertüren usw. werden entfernt.	Präzisierung
181	Gerät steuern	(legal) Elektronik + Logik gegen Willenskraft + Firewall (Haupthandlung)	(legal) Elektronik + Logik gegen Willenskraft + Firewall oder Firewall x 2 (Haupthandlung)	Präzisierung
182	Hintertür benutzen	(illegal) Cracken + Logik gegen Willenskraft + Firewall (Haupthandlung)	(illegal) Cracken + Logik gegen Willenskraft + Firewall oder Firewall x 2 (Haupthandlung)	Präzisierung
182	Hintertür benutzen	Du versuchst, eine Hintertür zu benutzen, die du zuvor eingerichtet hast, um illegalen Zugang zu einem Host, Gerät oder anderen Bereich der Matrix zu erhalten. Diese Handlung kann nur nach erfolgreicher Durchführung der Handlung <i>Sondieren</i> bei diesem Ziel benutzt werden. Die Nettoerfolge des Sondierens zählen als Würfelpoolbonus für diese Probe. Gelingt die Probe, erhältst du einen Admin-Zugang zum Ziel, der außerdem nicht als illegaler Admin-Zugang gilt (aber das Durchführen illegaler Matrixhandlungen erhöht deinen Overwatch-Wert wie üblich). Misslingt die Probe, wurde die Hintertür entdeckt und entfernt, und du kannst die Handlung <i>Hintertür benutzen</i> im selben System erst wieder durchführen, wenn du mit der Handlung <i>Sondieren</i> eine neue Hintertür eingerichtet hast. Ein Misslingen der Probe löst nicht sofort Alarm aus, aber dein OW steigt wie üblich.	Du versuchst, eine Hintertür zu benutzen, die du zuvor eingerichtet hast, um dir Zugang zu einem Host, Gerät oder anderen Bereich der Matrix zu verschaffen. Diese Handlung kann nur nach erfolgreicher Durchführung der Handlung <i>Sondieren</i> bei diesem Ziel benutzt werden. Die Nettoerfolge des Sondierens zählen als Würfelpoolbonus für diese Probe. Gelingt die Probe, erhältst du einen Admin-Zugang zum Ziel, der nicht als illegaler Zugang gilt. Das Durchführen illegaler Matrixhandlungen erhöht deinen Overwatch-Wert allerdings wie üblich. Misslingt die Probe, wurde die Hintertür entdeckt und entfernt, und du kannst die Handlung <i>Hintertür benutzen</i> im selben System erst wieder durchführen, wenn du mit der Handlung <i>Sondieren</i> eine neue Hintertür eingerichtet hast. Ein Misslingen der Probe löst nicht sofort Alarm aus, aber dein OW steigt wie üblich.	Wording
182	Icon Aufspüren	(illegal) Cracken + Intuition gegen Willenskraft + Schleicher oder Schleicher + Firewall (Haupthandlung)	(illegal) Cracken + Intuition gegen Willenskraft + Schleicher oder Firewall + Schleicher (Haupthandlung)	Präzisierung

182	Matrixattribute austauschen, Satz 1	Du kannst die Werte zweier Matrixattribute deiner Persona austauschen, selbst wenn diese Werte von verschiedenen Geräten erzeugt werden.	Du kannst die Werte zweier Matrixattribute deiner Persona ( <b>die nicht 0 betragen</b> ) austauschen, selbst wenn diese Werte von verschiedenen Geräten erzeugt werden.	Präzisierung
183	Matrixwahrnehmung, Unterüberschrift	(legal) Elektronik + Intuition gegen Willenskraft + Schleicher (Haupthandlung)	(legal) Elektronik + Intuition gegen Willenskraft + Schleicher <b>oder Firewall + Schleicher</b> (Haupthandlung)	Präzisierung
183	Matrixwahrnehmung	Eine erfolgreiche Probe gibt dir Informationen über das Ziel. Bei einem Unentschieden kannst du das Icon des Ziels wahrnehmen. Ein einzelner Nettoerfolg gibt dir grundlegende Informationen, wie zum Beispiel die Gerätestufe oder den Namen, den das Gerät oder Icon sich gibt. Zwei Nettoerfolge geben dir genauere Informationen, darunter Werte einzelner Attribute und welche Programme beim Ziel gerade laufen. Zusätzliche Nettoerfolge geben dir noch mehr Informationen, je nachdem, was der Spielleiter enthüllen will. Diese Handlung kann auch verwendet werden, um eine Persona zu finden, die auf Schleichfahrt läuft. Die Matrixwahrnehmung zum Finden eines Icons, das auf Schleichfahrt läuft, erfordert normalerweise eine Haupthandlung, aber wenn sie von jemandem mit einem Cyberdeck, einer Cyberbuchse oder einem Resonanzattribut durchgeführt wird, erfordert sie nur eine Nebenhandlung.	Eine erfolgreiche Probe gibt dir Informationen über das Ziel. Bei einem Unentschieden kannst du das Icon des Ziels wahrnehmen. Ein einzelner Nettoerfolg gibt dir grundlegende Informationen, wie zum Beispiel die Gerätestufe oder den Namen, den das Gerät oder Icon sich gibt. Zwei Nettoerfolge geben dir genauere Informationen, darunter Werte einzelner Attribute und welche Programme beim Ziel gerade laufen. Zusätzliche Nettoerfolge geben dir noch mehr Informationen, je nachdem, was der Spielleiter enthüllen will. Diese Handlung kann auch verwendet werden, um <b>Icons in der Nachbarschaft</b> zu finden, die auf Schleichfahrt <b>laufen</b> . <b>Matrixwahrnehmung</b> erfordert normalerweise eine Haupthandlung, aber wenn sie von jemandem durchgeführt wird, <b>der sich per VR in der Matrix befindet</b> , erfordert sie nur eine Nebenhandlung.	Präzisierung
184	Sondieren, Absatz 1, Satz 1	Du suchst nach Schwachpunkten bei einem Gerät, um einen Zugang zu erhalten.	Du suchst nach Schwachpunkten bei einem Gerät, <b>Host oder PAN</b> , um einen Zugang zu erhalten.	Präzisierung
184	Teergrube	(illegal) Cracken + Logik gegen Datenverarbeitung + Firewall (Haupthandlung)	(illegal) Cracken + Logik gegen Datenverarbeitung + Firewall <b>oder Logik + Firewall</b> (Haupthandlung)	Präzisierung

184	Programme	Es folgen verbreitete Matrixprogramme mit Beschreibungen ihrer Wirkung. Der Wert für aktive Programmslots deines Geräts gibt an, wie viele Programme du gleichzeitig laufen lassen kannst, aber du kannst noch weitere Programme speichern. Der Start oder die Beendigung eines Programms erfordern keine Handlung. Es gibt zwei große Kategorien von Programmen: Standardprogramme sind ziemlich harmlos und fast überall für Interessierte und Matrixprofis zu haben. Hackingprogramme sind gefährlicher, und Kauf, Besitz und Nutzung dieser Programme sind ohne Lizenz illegal. Außerdem steigt durch die Anwendung von Hackingprogrammen in der Regel der OW (siehe S. 177).	Es folgen verbreitete Matrixprogramme mit Beschreibungen ihrer Wirkung. Der Wert für aktive Programmslots deines Geräts gibt an, wie viele Programme du gleichzeitig laufen lassen kannst, aber du kannst noch weitere Programme speichern. <b>Bei einer Persona aus mehreren Geräten gilt die Summe ihrer aktiven Programmslots.</b> Der Start oder die Beendigung eines Programms erfordern keine Handlung. <b>Standardprogramme</b> sind ziemlich harmlos und fast überall <b>erhältlich</b> . <b>Hackingprogramme</b> sind gefährlicher und ohne Lizenz illegal. Durch ihre Anwendung <b>steigt</b> in der Regel der OW (siehe S. 177). <b>Auf Geräten kann nicht mehr als ein Programm desselben Typs laufen, auch dann nicht, wenn es umbenannt wird.</b>	Präzisierung
184	Sondieren, Absatz 2, Satz 3 & 4	Wie lange diese Hintertür erhalten bleibt, hängt von dem Gerät oder Host ab: Im Allgemeinen bleibt sie für [10 – Host-/Gerätestufe] Stunden bestehen. Die meisten Systeme halten Veränderungen fest, korrigieren diese automatisch und liefern Berichte über Abweichungen ihrer Konfiguration ab, die durch diese Hintertür verursacht werden.	Wie lange diese Hintertür erhalten bleibt, hängt von dem Gerät oder Host ab: Im Allgemeinen bleibt sie für [10 – Host-/Gerätestufe] Stunden bestehen, <b>oder bis das Gerät/der Host neu gestartet wird (je nachdem, was eher passiert).</b>	Präzisierung
185	Hackingprogramme	<b>Entschärfen:</b> Du kannst dem Schaden aus einer Datenbombe mit Gerätestufe oder Konstitution widerstehen.	<b>Entschärfen:</b> +2 Würfel für die Handlung <i>Datenbombe entschärfen</i> .	Korrektur
185	Tabelle Matrixhandlungen		<b>Tabelle überarbeitet</b>	Korrektur
186	IC	Die folgenden Arten von IC kann ein Host unvorbereiteten Eindringlingen entgegenwerfen. Alle IC verwenden die Hoststufe x 2 für den Angriffswert, den Matrix-Zustandsmonitor und die meisten Proben, sofern nicht anders angegeben. Sie haben eine Initiative in Höhe der Datenverarbeitung des Hosts x 2 + 3W6. Die Würfelpools für die verteidigende Seite und die Wirkungen können je nach Art des IC unterschiedlich sein.	Die folgenden Arten von IC kann ein Host unvorbereiteten Eindringlingen entgegenwerfen. Alle IC verwenden die Hoststufe x 2 für den Angriffswert <b>und die meisten Proben sowie als Gerätestufe für den Matrix-Zustandsmonitor</b> . Sie haben eine Initiative in Höhe der Datenverarbeitung des Hosts x 2 + 3W6. Die Würfelpools für die verteidigende Seite und die Wirkungen können je nach Art des IC unterschiedlich sein.	Präzisierung

186	Technomancer auf der Straße, Satz 3	Oft sind sie Meister der Überlebenshacks: dieser schnellen kleinen Handlungen, mit denen sie einen Automaten dazu überreden, ihnen gratis Essen zu geben, oder das Sarghotel vergessen lassen, bei ihnen zu kassieren.	Oft sind sie Meister der Überlebenshacks: dieser schnellen kleinen Handlungen, mit denen sie einen Automaten dazu <b>bringen</b> , ihnen gratis Essen zu geben, oder das Sarghotel vergessen lassen, bei ihnen zu kassieren.	Wording								
188	Wie Technomancer funktionieren	Technomancer können AR, VR und heißes Sim ohne zusätzliche Ausrüstung erleben, und sie sind in der Matrix schwer zu entdecken; meistens sind 5 Nettoerfolge bei einer Probe auf Matrixwahrnehmung (S. 183) nötig, um sie zu sehen.	Technomancer können AR, VR und heißes Sim ohne zusätzliche Ausrüstung erleben, und sie sind in der Matrix schwer zu entdecken; meistens sind 5 Nettoerfolge bei einer Probe auf Matrixwahrnehmung (S. 183) nötig, um sie <b>als Technomancer zu erkennen</b> .	Korrektur								
188	Die Lebende Persona, Satz 1	Die Lebende Persona eines Technomancers hat Matrixattribute, die von seinen Geistigen Attributen (s. u.) und einer Anzahl von Zusatzpunkten gleich seiner Resonanz abhängig sind.	Die Lebende Persona eines Technomancers hat Matrixattribute, die von seinen Geistigen Attributen ( <b>siehe S. 189</b> ) und einer Anzahl von Zusatzpunkten gleich seiner Resonanz abhängig sind.	Korrektur								
189	Absatz 2, Satz 1	Die Lebende Persona hat einen Initiativwert von Logik + Intuition mit den entsprechenden Initiativwürfeln je nach Interfacemodus (siehe S. 179).	Die Lebende Persona hat einen Initiativwert von <b>Datenverarbeitung</b> + Intuition mit den entsprechenden Initiativwürfeln je nach Interfacemodus (siehe S. 179).	Präzisierung								
190	Signalsturm, Tabelle	<table border="0"> <tr> <td>SCHWUND</td> <td>DAUER</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>S</td> </tr> </table>	SCHWUND	DAUER	3	S	<table border="0"> <tr> <td>SCHWUND</td> <td>DAUER</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td><b>A</b></td> </tr> </table>	SCHWUND	DAUER	3	<b>A</b>	Korrektur
SCHWUND	DAUER											
3	S											
SCHWUND	DAUER											
3	<b>A</b>											
192	Werte von Sprites	Sprites haben eine Gerätestufe und Resonanz gleich ihrer Spritestufe. Ihre Matrixattribute, Initiative, Matrix-Zustandsmonitor und Fertigkeiten hängen von ihrer Art und Stufe ab (s. <i>Arten von Sprites</i> , S. 193). Das heißt, ihre Fertigkeitswerte sind gleich ihrer Stufe, und ihr Matrix-Zustandsmonitor hat [8 + (Spritestufe / 2, aufgerundet)] Kästchen. Sprites haben die Resonanzsignatur des Technomancers, der sie kompiliert hat. Sie sammeln OW wie alle anderen Matrixwesen an, und wenn sie Ziel einer Fokussierung werden, verschwinden sie mitsamt allen noch offenen Aufgaben. Der physische Aufenthaltsort des Technomancers, der es kompiliert hat, wird ebenfalls enthüllt.	Gerätestufe und Resonanz <b>von Sprites sind</b> gleich ihrer Spritestufe. <b>Matrixattribute</b> , Initiative, Matrix-Zustandsmonitor und Fertigkeiten hängen von <b>Art</b> und Stufe <b>des Sprites</b> ab (s. <i>Arten von Sprites</i> , S. 193). Ihre Fertigkeitswerte sind gleich ihrer Stufe, und ihr Matrix-Zustandsmonitor hat [8 + (Spritestufe / 2, aufgerundet)] Kästchen. <b>Ihre Geistigen Attribute werden ggf. anhand der Tabelle <i>Matrixattribute und Geistige Attribute</i> (S. 189) berechnet</b> . Sprites haben die Resonanzsignatur des Technomancers, der sie kompiliert hat. Sie sammeln OW <b>nach den normalen Regeln</b> an. Wenn sie Ziel einer Fokussierung werden, verschwinden sie mitsamt allen noch offenen Aufgaben. <b>Dabei wird der physische Aufenthaltsort ihres Technomancers enthüllt</b> .	Präzisierung								



195	Gesteigertes Maximum der Resonanz	Das natürliche Maximum deiner Resonanz beträgt 6 + Wandlungsgrad. Eine Steigerung dieses Maximums bedeutet nicht, dass das Attribut automatisch steigt. Du musst eine Steigerung der Resonanz immer noch mit Karma bezahlen.	Das natürliche Maximum deiner Resonanz beträgt 6 + Wandlungsgrad (-1 für jeden angefangenen verlorenen Essenzpunkt). Eine Steigerung dieses Maximums bedeutet nicht, dass das Attribut automatisch steigt. Du musst eine Steigerung der Resonanz immer noch mit Karma bezahlen.	Präzisierung
195	Echos, Lebendes Netzwerk	Deine Lebende Persona kann als Master eines PANs benutzt werden. Dieses Echo kann nur einmal gewählt werden.	Deine Lebende Persona kann Teil eines PANs sein. Dieses Echo kann nur einmal gewählt werden.	Korrektur
196	Satz 1	Für Decker und Technomancer ist Code das Mittel der Wahl, um Informationen zu sammeln und Hardware unter ihre Kontrolle zu bringen – Rigger hingegen verfolgen eine eher praktische Herangehensweise.	Für Decker und Technomancer ist Code das Mittel der Wahl, um Informationen zu sammeln und Hardware unter ihre Kontrolle zu bringen – Rigger hingegen verfolgen eine eher praktische Herangehensweise.	Typo
196	Rigger-Kapitel		Neu strukturiert/ergänzt.	Korrektur
196	Die Riggerkontrolle, Absatz 3	Wenn man in ein Fahrzeug, eine Drohne oder ein anderes geeignetes Gerät hineingesprungen ist, senkt die Riggerkontrolle den Schwellenwert aller Proben, bei denen es ums Steuern geht, um ihre Stufe. Außerdem gewährt sie einen Würfelpoolbonus in Höhe ihrer Stufe auf diese Proben sowie 1 Punkt Edge.	Wenn man in ein Fahrzeug, eine Drohne oder ein anderes geeignetes Gerät hineingesprungen ist, senkt die Riggerkontrolle den Schwellenwert aller Proben, bei denen die Fertigkeit Steuern Teil des Pools ist, um ihre Stufe. Außerdem gewährt sie auf diese Proben einen Würfelpoolbonus in Höhe ihrer Stufe sowie 1 Punkt Edge je Probe.	Präzisierung
197	Die Riggerkonsole, Absatz 3	Außerdem können auf der Riggerkonsole auch Autosofts laufen, die an alle Slave-Drohnen verteilt werden können. Die Anzahl an Programmen und Autosofts, die eine Riggerkonsole mit ihren Slaves teilen kann, entspricht dem Datenverarbeitungsattribut der Riggerkonsole. Zusätzlich senkt eine Riggerkonsole sämtliche Rauschenmodifikatoren um ihre Gerätestufe und teilt diese Rauschenunterdrückung mit allen Drohnen, die ihre Slaves sind.	Außerdem können auf der Riggerkonsole auch Autosofts laufen, die an alle Slave-Drohnen verteilt werden können. Die Anzahl an Programmen und Autosofts, die eine Riggerkonsole mit ihren Slaves teilen kann, entspricht dem unmodifizierten Datenverarbeitungsattribut der Riggerkonsole. Zusätzlich senkt eine Riggerkonsole sämtliche Rauschenmodifikatoren um ihre Gerätestufe und teilt diese Rauschenunterdrückung mit allen Drohnen, die ihre Slaves sind.	Präzisierung

201	Riggen von Drohnen, Absatz 2	In den meisten Fällen erfolgt das Riggen von Drohnen über Fernlenkkommandos, bei deren Ausführung sich der Rigger auf die Pilotstufe der Drohne verlässt. Um einer Drohne einen Befehl zu erteilen, muss der Rigger die Nebenhandlung Drohne befehligen durchführen. Sobald der Befehl erteilt wurde, verwendet die Drohne ihre Pilotstufe als Basisattribut und sämtliche ihrer gerade aktiven Autosofts als Fertigkeiten.	In den meisten Fällen erfolgt das Riggen von Drohnen über Fernlenkkommandos, bei deren Ausführung sich der Rigger auf die Pilotstufe der Drohne verlässt. Um einer Drohne einen Befehl zu erteilen, muss der Rigger die Nebenhandlung <i>Drohne befehligen</i> durchführen. Sobald der Befehl erteilt wurde, verwendet die Drohne <b>sämtliche ihrer gerade aktiven Autosofts als Fertigkeiten und die jeweils bei den Autosofts angegebenen Attribute.</b>	Korrektur
208	Renraku - Rote Samurai, Tabelle	<b>Handlungen:</b> 1 Haupt, 3 Neben	<b>Handlungen:</b> 1 Haupt, 4 Neben	Korrektur
217	Barghest, Tabelle, Attribute	<b>K G R S W L I C M ESS</b> 2 2 2 2 4 3 4 3 4 6	<b>K G R S W L I C M ESS</b> 7 4 5 5 3 2 5 5 5 6	Korrektur
217	Tabelle Ghul, Anmerkungen	Die Werte gelten für einen normalen menschlichen Ghul, der den größten Teil seiner Intelligenz behalten hat; für andere Metatypen siehe Tabelle Attributmodifikatoren nach Metatyp (S. 212), unter Umständen müssen die Zustandsmonitore neu berechnet werden. Einige Ghule können Adepten, Zauberer oder Magieradepten sein. Andere sind „wild“, was ihre Körperlichen Attribute um 1 erhöht und ihre Geistigen Attribute um 1 verringert.	Die Werte gelten für einen <b>menschlichen</b> Ghul, der den größten Teil seiner Intelligenz behalten hat; für andere Metatypen <b>s. Tabelle Attributmodifikatoren nach Metatyp (S. 212); abgeleitete Werte müssen ggf. neu berechnet werden.</b> Einige Ghule können <b>Zauberer oder (Magier-)Adepten</b> sein. Andere sind „wild“, was ihre Körperlichen Attribute um 1 erhöht und ihre Geistigen Attribute um 1 <b>senkt.</b> <b>Die Kraft Infektion wirkt, wenn ein Ziel durch den Bissangriff des Ghuls Körperlichen Schaden erleidet.</b>	Präzisierung
237	Schmiergeld zahlen	Geld ist der Schmierstoff, der das Getriebe der Welt am Laufen hält. Für jeweils 1.000 Nuyen an Bestechungsgeld sinkt die Fahndungsstufe eines Runners um 1.	Geld ist der Schmierstoff, der das Getriebe der Welt am Laufen hält. Für jeweils 1.000 Nuyen Schmiergeld sinkt die Fahndungsstufe eines Runners um 1. <b>Für jeden weiteren Runner oder jede weitere Senkung um 1 kostet es wiederum 1.000 Nuyen.</b>	Präzisierung
243	Tabelle Modifikatoren für Chemische Detektoren, Zeile 3 & 4	Pro 30 Gramm Standard-(NichtPlastik-)Sprengstoff +1 Pro 100 Gramm Plastiksprengstoff +1	Pro <b>2 Stufen</b> Standard-(NichtPlastik-)Sprengstoff +1 Pro <b>4 Stufen</b> Plastiksprengstoff +1	Korrektur

250	Bogen	Alles vom traditionellen Langbogen aus Glasfaser oder Holz bis zum modernen Kompositbogen. Diese archaischen Waffen findet man in den 2080ern nicht sehr oft auf den Straßen. Sie haben den Vorteil, vor Hackern sicher zu sein, solange man die abgefahreneren Erweiterungen weglässt. Einen Pfeil einzulegen erfordert eine Haupthandlung <i>Waffe bereit machen</i> (S. 46). Bögen haben eine Stufe, die die Mindeststärke angibt, die man braucht, um die Waffe bedienen zu können. Außerdem hängt der Schaden der Waffe von der Stufe ab (die Maximalstufe beträgt 14). Auch Pfeile haben eine Stufe, und diese muss mindestens so hoch wie die Stufe des Bogens sein.	Alles vom traditionellen Langbogen aus Glasfaser oder Holz bis zum modernen Kompositbogen. Diese archaischen Waffen findet man in den 2080ern nicht sehr oft auf den Straßen. Einen Pfeil einzulegen erfordert eine Haupthandlung <i>Waffe bereit machen</i> (S. 46). Bögen haben eine Stufe, die die Mindeststärke angibt, die man braucht, um die Waffe bedienen zu können. Außerdem hängt der Schaden der Waffe von der Stufe ab (die Maximalstufe beträgt 14). Auch Pfeile haben eine Stufe, und diese muss mindestens so hoch wie die Stufe des Bogens sein.	Wording
250	Injektionspfeil/-bolzen	Injektionspfeile und -bolzen haben üblicherweise eine Stufe von 8. Höherstufige Modelle sind für schwerere Bögen erhältlich, aber Pfeile oder Bolzen mit geringerer Stufe sind nicht stabil genug, um die schwere Nutzlast zuverlässig ins Ziel zu bringen.	Injektionspfeile <b>haben</b> üblicherweise eine Stufe von 8. Höherstufige Modelle sind für schwerere Bögen erhältlich, aber Pfeile <b>mit</b> geringerer Stufe sind nicht stabil genug, um die schwere Nutzlast zuverlässig ins Ziel zu bringen.	Präzisierung
250	Wurfmesser/Shuriken, WiFi-Vorteil	Bei einem erfolgreichen Treffer bleiben WiFi-fähige Wurfmesser oder Shuriken im Ziel stecken und können verwendet werden, um Bewegungsmuster vorherzusagen und den Ort zu bestimmen. Ein erfolgreicher Treffer liefert jemandem, der per WiFi mit der Wurf- waffe verbunden ist und ein Smartlinksystem verwendet, einen Würfelpoolbonus von +1 für seine Angriffe.	Bei einem <b>Treffer</b> bleiben WiFi-fähige <b>Wurfaffen</b> im Ziel stecken und können verwendet werden, um Bewegungsmuster vorherzu- sagen und den Ort zu bestimmen. Ein <b>Treffer</b> liefert jemandem, der per WiFi mit der Wurf- waffe verbunden ist und ein Smartlinksystem verwendet, einen <b>nicht kumulativen</b> Würfelpoolbonus von +1 für seine Angriffe.	Präzisierung
253	Ares Viper Slivergun	Die einzigartige Slivergun wird zur Kategorie der schweren Pistolen gezählt, aber sie ist eigentlich eine Waffenkategorie für sich. Sie feuert Metallsplinter ab, die als Flechettemunition gelten und auch als solche verkauft werden, aber nicht mit der Munition anderer Flechettewaffen austauschbar sind. Die Slivergun kann im Salven- modus feuern, und ihre hohe Munitionskapazität macht sie zu einer gefürchteten Waffe auf den Straßen.	<b>Die Slivergun gilt zwar als schwere Pistole, ist aber</b> eine Waffen- kategorie für sich. Sie feuert Metallsplinter ab, die als Flechette- munition gelten und <b>als</b> solche verkauft werden, aber nicht <b>mit anderer Flechettemunition</b> austauschbar sind. Die <b>Waffe</b> kann im Salvenmodus feuern, <b>hat einen integrierten Schalldämpfer</b> , und ihre <b>Munitionskapazität</b> macht sie zu einer gefürchteten Waffe auf den Straßen. <b>Die Munition ist bereits in den Schadenswert eingerech- net.</b>	Korrektur
256	Tabelle Sturmgewehre, Zeile Colt M23	Colt M23 4K HM/SM/AM 5/8/8/8/4 40(s) 2L 1.500 ¥	Colt M23 4K HM/SM/AM 5/8/8/8/1 40(s) 2L <b>2.100</b> ¥	Korrektur

257	Maschinengewehre, Überschrift	Maschinengewehre	Maschinengewehre & Sturmkanonen	Präzisierung
258	Tabelle Maschinengewehre, Überschrift	Maschinengewehre	Maschinengewehre & Sturmkanonen	Präzisierung
259	Tabelle Granat- und Raketenwerfer, Zeile ArmTech MGL-6, Spalte Modus	HM	EM	Korrektur
259	Tabelle Granat- und Raketenwerfer, Zeile ArmTech MGL-12, Spalte Modus	HM	EM	Korrektur
260	Schnellziehholster, Satz 1	Dieses leicht zugängliche Holster kann Pistolen und Taser aufnehmen.	Dieses <b>Holster kann alle Pistolen (außer MPs) sowie</b> Taser aufnehmen.	Präzisierung
260	Periskop, WiFi-Vorteil	Das Blickfeld des Periskops kann geteilt werden, sodass das, was das Periskop sieht, auch vom Rest des Teams gesehen werden kann.	<b>Der Würfelpoolmalus für Angriffe aus voller Deckung (Status <i>Deckung IV</i>) sinkt auf 0.</b>	Korrektur
260	Smartgunsystem, Satz 4	Dank der Kamera ist das Feuern aus Deckung möglich, ohne dass für Angriffe aus der Deckung (Status <i>Deckung</i> ) eine Nebenhandlung ausgegeben werden muss.	Dank der Kamera ist das Feuern aus Deckung möglich, ohne dass <b>Angriffe aus der Deckung (Status <i>Deckung IV</i>) einen Würfelpoolmalus erleiden.</b>	Korrektur
261	Tarnholster, Satz 3	Nur Pistolen (inklusive Automatikpistolen) und Taser passen in ein Tarnholster.	<b>In ein Tarnholster passen alle Pistolen (außer MPs) sowie Taser.</b>	Präzisierung
262	Tabelle Munitionskosten nach Waffenart		<b>Zwischen Schwere Pistole/Maschinenpistole und Gewehr neue Zeile einfügen: Schrotflinte 2L 15 ¥</b>	Korrektur
269	Elektronikzubehör	Sofern nicht anders angegeben, sind diese Zubehörteile kompatibel mit Kommlinks, Cyberdecks und (mit Erlaubnis des Spielleiters) anderen elektronischen Geräten. Alle Zubehörgeräte sind WiFi-fähig und stellen eine mögliche Hintertür in das PAN eines Users dar, wenn sie nicht als Slave angelegt sind. Alle weiteren Zubehörteile haben „offene“ Verbindungen und können gehackt werden.	Sofern nicht anders angegeben, sind diese Zubehörteile kompatibel mit Kommlinks, Cyberdecks und (mit Erlaubnis des Spielleiters) anderen elektronischen Geräten. Alle Zubehörgeräte sind WiFi-fähig und stellen eine mögliche Hintertür in das PAN eines Users dar, wenn sie als Slave angelegt sind. Alle <b>Zubehörteile, die nicht Teil eines PAN sind, haben „offene“ Verbindungen und können ohne Weiteres gehackt werden.</b>	Korrektur

270	Tabelle RFID-Chips		Letzte Zeilen (Troden) entfernen, Leftover von der Tabelle darüber	Typo
271	Wanzenscanner, Absatz 1	Dieses Gerät lokalisiert WiFi-Geräte in einem Umkreis von 20 Metern. Der Scanner misst die Stärke eines Signals und kann seine Position punktgenau bestimmen. Um einen Wanzenscanner zu bedienen, ist eine Probe auf Elektronik + Logik erforderlich, die als Vergleichende Matrixwahrnehmungsprobe abgelegt wird. Wenn man mit dem Wanzenscanner Nettoerfolge erzielt, findet man das Gerät.	Dieses Gerät lokalisiert <b>Geräte mit aktivem WiFi</b> in einem Umkreis von 20 Metern. Der Scanner misst die Stärke eines Signals und kann <b>dessen</b> Position punktgenau bestimmen. Um einen Wanzenscanner zu bedienen, ist eine Probe auf Elektronik + Logik erforderlich, die als Vergleichende Matrixwahrnehmungsprobe abgelegt wird. <b>Erzielt</b> man mit dem Wanzenscanner Nettoerfolge, findet man das Gerät.	Präzisierung
272	Aktionssofts, Absatz 1	Aktionssofts ersetzen körperliche Aktionsfertigkeiten, also im Wesentlichen jede Aktionsfertigkeit, die nicht auf Magie oder Resonanz basiert. Um die Aktionssoft in nutzbares Muskelgedächtnis zu übersetzen, sind eine Talentbuchse und Talentleitungen (S. 285/289) erforderlich. Die Anzahl an Aktionssofts, die man gleichzeitig nutzen kann, entspricht der Stufe der Talentbuchse.	Aktionssofts <b>können jede Aktionsfertigkeit (bzw. im Fall von Exotische Waffen jede Fertigkeitsspezialisierung) ersetzen, die nicht mit Magie oder Resonanz verknüpft ist.</b> Um die Aktionssoft in nutzbares Muskelgedächtnis zu übersetzen, sind eine Talentbuchse und Talentleitungen (S. 285/289) erforderlich.	Präzisierung
273	Tabelle Software, Zeile Autosoft	Autosoft (Stufe 1–6) Stufe Stufe x 500 ¥	Autosoft (Stufe 1–9) Stufe Stufe x 500 ¥	Korrektur
273	Gefälschte Systemidentifikationsnummer (SIN), Absatz 2 & 3	Ohne SIN zurechtzukommen, kann sehr mühsam sein, deshalb entscheiden sich die meisten Runner für das Nächstbeste: eine Fälschung. Hochqualitative Fälschungen sind für das System schwer zu entdecken; weniger gute Fälschungen sind ... nicht so gut. Die Stufe einer gefälschten SIN wird bei Proben gegen Verifizierungssysteme verwendet, und SINs sind in Stufen von 1 bis 6 erhältlich. Genauso wie bei einer echten SIN hinterlässt man jedes Mal eine Datenspur, wenn man eine gefälschte SIN für legale Aktivitäten benutzt. Die Tatsache, dass kriminelle Aktivitäten zu gefälschten SINs zurückverfolgt werden können, macht gefälschte SINs von ihrem Wesen her zu Wegwerfartikeln. Die meisten Runner operieren mit zwei oder mehr gefälschten SINs gleichzeitig – eine für legale Dinge wie Miete oder Einkäufe, die andere für schattigere Aktivitäten, und möglicherweise noch eine dritte, die nur dann benutzt wird, wenn es Zeit wird, von der Bildfläche zu verschwinden.	Ohne SIN zurechtzukommen, kann sehr mühsam sein, deshalb entscheiden sich die meisten Runner für das Nächstbeste: eine Fälschung. <b>Gefälschte SINs sind in Stufen von 1 bis 6 erhältlich. Die Stufe einer gefälschten SIN wird bei Proben gegen Verifizierungssysteme verwendet. Hierbei legt das System eine Probe auf Stufe ÷ 2 (Stufe der SIN) ab. Mobile Verifizierungssysteme können Stufen bis 3 haben, stationäre Stufen bis 8.</b> <b>Genau</b> wie bei einer echten SIN hinterlässt man jedes Mal eine Datenspur, wenn man eine gefälschte SIN für legale Aktivitäten benutzt. <b>Weil</b> kriminelle Aktivitäten zu gefälschten SINs zurückverfolgt werden können, <b>sind</b> gefälschte SINs von ihrem Wesen her <b>Wegwerfartikel</b> . Die meisten Runner <b>verwenden</b> zwei oder mehr <b>gefälschte</b> SINs gleichzeitig – eine für legale Dinge wie Miete oder Einkäufe, <b>eine</b> für schattigere Aktivitäten, und <b>vielleicht</b> noch eine dritte, die nur dann benutzt wird, wenn es Zeit wird, von der Bildfläche zu verschwinden.	Präzisierung

277	Sensorarray	Dieses Sensorpaket kann so viele der unter Sensorfunktionen (S. 278) aufgelisteten Funktionen enthalten, wie seiner Stufe entspricht. Diese Funktionen müssen beim Kauf des Sensorarrays festgelegt werden, ihr Preis ist aber bereits in dem des Sensorarrays enthalten. Wenn man ein Sensorarray für Wahrnehmungsproben verwendet, kann man die Sensorstufe anstelle der Fertigkeit Wahrnehmung einsetzen. Sensorarrays haben eine Stufe von 2 bis 8.	Dieses Sensorpaket kann so viele der unter <i>Sensorfunktionen</i> (S. 278) aufgelisteten Funktionen enthalten, wie seiner Stufe entspricht. Diese Funktionen müssen beim Kauf des Sensorarrays festgelegt werden, ihr Preis ist aber bereits in dem des Sensorarrays enthalten. <b>Sensorarrays</b> haben eine Stufe von 2 bis 8.	Umformlierung
278	Sensorfunktionen, Absatz 2	Wenn ein Sensor versucht, etwas aufzuspüren, das jemand lieber versteckt halten möchte, ist das üblicherweise eine Einfache Probe, bei der der Sensor eine Probe mit seiner Stufe gegen einen Schwellenwert ablegt, der der Tarnbarkeit des Gegenstands entspricht, oder den Nettoerfolgen bei einer Spruchzaubereprobe, um den Gegenstand zu tarnen, oder den Nettoerfolgen bei einer Heimlichkeits- oder anderen Probe, um den Gegenstand einzuschmuggeln.	<b>Wenn man einen Sensor aktiv für Wahrnehmungsproben einsetzt, kann man die Sensorstufe anstelle der Fertigkeit Wahrnehmung verwenden.</b> Wenn ein Sensor <b>alleine</b> versucht, etwas aufzuspüren, ist das üblicherweise eine Einfache Probe, bei der der Sensor eine Probe mit seiner Stufe gegen einen Schwellenwert ablegt, der der Tarnbarkeit des Gegenstands entspricht, oder den Nettoerfolgen bei einer Spruchzaubereprobe, um den Gegenstand zu tarnen, oder den Nettoerfolgen bei einer Heimlichkeits- oder anderen Probe, um den Gegenstand einzuschmuggeln.	Präzisierung
283	Tabelle Biotech, Zeile Medkit	Medkit 3 500 ¥	Medkit (Stufe 1–6) 3 Stufe x 250 ¥	Korrektur
284	Übersteuern von Bodytech	Bodytech kann über ihr Maximum hinaus belastet werden, aber das birgt immer das Potenzial für Probleme. Ein Charakter kann mit einer Nebenhandlung ein einzelnes attributssteigerndes Bodytechsystem übersteuern, sodass die Stufe der betreffenden Bodytech für eine einzige Probe um 2 erhöht wird (wodurch das betroffene Attribut auch um mehr als +4 gesteigert werden kann). Einer der Bonuswürfel muss ein Schicksalswürfel sein. Ein Patzer beim Übersteuern führt dazu, dass sich das betroffene System für [Stufe] Kampfrunden aufhängt und abschaltet. Bei einem Kritischen Patzer verkrampft sich der betreffende Muskel, und das Attribut fällt für [Stufe] Kampfrunden auf 0. Das Übersteuern ist sowohl für Cyberware als auch für Bioware möglich, sofern sie ein Attribut (egal ob Körperlich oder Geistig) steigert.	<b>Cyberware</b> kann über ihr Maximum hinaus belastet werden, aber das birgt immer das Potenzial für Probleme. Ein Charakter kann mit einer Nebenhandlung ein einzelnes attributssteigerndes <b>Cyberware</b> system übersteuern, sodass die Stufe der betreffenden <b>Cyberware</b> für eine einzige <b>Handlung</b> um 2 erhöht wird (wodurch das betroffene Attribut auch um mehr als +4 gesteigert werden kann). Einer der Bonuswürfel muss ein Schicksalswürfel sein. Ein Patzer beim Übersteuern führt dazu, dass sich das betroffene System für [Stufe] Kampfrunden aufhängt und abschaltet. Bei einem Kritischen Patzer verkrampft sich der betreffende Muskel, und das Attribut fällt für [Stufe] Kampfrunden auf 0. Das Übersteuern ist <b>für jede Cyberware möglich, die ein Körperliches oder Geistiges Attribut steigert, nicht aber für andere Bodytech.</b>	Korrektur
284	Tabelle Cyberbuchsen, Zeile Stufe 3	Stufe 3 6/5 +2 3L 2 80.000 ¥	Stufe 3 6/5 +1 3L 2 80.000 ¥	Korrektur

285	Riggerkontrolle, Absatz 2	Wenn man in ein Fahrzeug oder eine Drohne hineingesprungen ist, gewährt die Riggerkontrolle einen Würfelpoolbonus in Höhe ihrer Stufe auf alle Proben, bei denen es um das Steuern eines Fahrzeugs geht, sowie 1 Punkt Bonus-Edge.	Wenn man in ein Fahrzeug oder eine Drohne hineingesprungen ist, gewährt die Riggerkontrolle einen Würfelpoolbonus <b>und eine Senkung des Schwellenwerts</b> in Höhe ihrer Stufe auf alle Proben, bei denen es um das Steuern eines Fahrzeugs geht, sowie 1 Punkt Bonus-Edge.	Korrektur
288	Kompositknochen, Satz 4	Kompositknochen verleihen zusätzliche Konstitution für den Widerstand gegen Körperlichen Schaden, erhöhen den Verteidigungswert und ändern den Schadenswert und Angriffswert für Waffenlosen Kampf – wie in der Tabelle <i>Kompositknochen</i> angegeben.	Kompositknochen verleihen zusätzliche <b>Würfel</b> für den Widerstand gegen Körperlichen Schaden, erhöhen den Verteidigungswert und ändern den Schadenswert und Angriffswert für Waffenlosen Kampf – wie in der Tabelle <i>Kompositknochen</i> angegeben.	Präzisierung
288	Tabelle Kompositknochen, Spaltenüberschriften	Material Konstitution Verteidigungswert Waffenloser Schaden Waffenloser Angriffswert	Material <b>Schadenswiderstand</b> Verteidigungswert Waffenloser <b>Schadenswert</b> Waffenloser Angriffswert	Präzisierung
289	Tabelle Bodyware, Zeile Reaktionsverbesserung, Preis	Stufe x 15.000 ¥	Stufe x 15.000 ¥	Typo
291	Tabelle Cybergliedmaßen-Zubehör		Zwischen Cyberholster und Schmuggelbehälter folgende Zeile einfügen: <b>Panzerung [Stufe] (Stufe)L Stufe x 5.000 ¥</b>	Korrektur
292	Tabelle Cyberimplantatwaffen – Werte, Zeile Härte, 1. Spalte	Härte	<b>Härtung</b>	Typo
292	Härtung	Durch diesen Prozess wird die Haut/Gliedmaße gehärtet, damit man effektiver zuschlagen kann. Bei einem waffenlosen Angriff hat der Benutzer einen Schadenswert von 3K (4K, wenn das Stärkeattribut 7 oder höher ist) und einen Angriffswert (Sehr nah) von 6.	Durch diesen Prozess wird die Haut/Gliedmaße gehärtet, damit man effektiver zuschlagen kann. Bei einem waffenlosen Angriff hat der Benutzer einen Schadenswert von <b>3K</b> und einen Angriffswert (Sehr nah) von 6.	Korrektur
293	Knochenverstärkung, Satz 3	Knochenverstärkung verleiht zusätzliche Konstitution für den Widerstand gegen Körperlichen Schaden.	Knochenverstärkung verleiht zusätzliche <b>Würfel</b> für den Widerstand gegen Körperlichen Schaden.	Präzisierung
293	Tabelle Knochenverstärkung, Spaltenüberschriften	Stufe Konstitution Waffenloser Schadenswert Waffenloser Angriffswert	Stufe <b>Schadenswiderstand</b> Waffenloser Schadenswert Waffenloser Angriffswert	Präzisierung

302	MCT Gnat	Die Gnat ist winzig und langsam, aber ohne ein Mikroskop oder Sichtvergrößerung nicht von einem Insekt zu unterscheiden. Sie wird oft in MCTs Nullzonen eingesetzt, wo sich ein Schwarm von ihnen mit DMSO/Narcoject-Mini-Slap-Patches an den Füßen massenhaft auf eine Zielperson stürzt. Sie werden in Packungen zu 10 Stück verkauft.	Die Gnat ist winzig, aber ohne ein Mikroskop oder Sichtvergrößerung nicht von einem Insekt zu unterscheiden. Sie wird oft in MCTs Nullzonen eingesetzt, wo sich ein Schwarm von ihnen mit DMSO/Narcoject-Mini-Slap-Patches an den Füßen massenhaft auf eine Zielperson stürzt.	Wording
303	Nissan Samurai/Oni, Satz 5	Beide werden serienmäßig mit einziehbaren Klingen an den Armen und Fersen ausgeliefert, und jeder Arm hat eine normale Waffenhalterung.	Beide werden serienmäßig mit einziehbaren Klingen an den Armen und Fersen ( <b>Schaden 3K, Angriffswerte 6/-/-/-</b> ) ausgeliefert.	Korrektur
304	Steel Lynx	Dies ist das, was die Leute meinen, wenn sie von einer „Killermaschine“ reden. Die Steel Lynx ist bis an die Zähne bewaffnet und gepanzert und hat vier ausfahrbare und mit Rädern versehene Beine, die es ihr erlauben, schnell in die Höhe zu fahren und hinter einer Deckung hervorzufeuern. Die Drohne erhält eine zusätzliche Nebenhandlung, wenn sie die Nebenhandlung <i>In Deckung gehen</i> ausführt.	Dies ist das, was die Leute meinen, wenn sie von einer „Killermaschine“ reden. Die Steel Lynx <b>kann</b> bis an die Zähne bewaffnet <b>werden, ist</b> gepanzert und hat vier ausfahrbare und mit Rädern versehene Beine, <b>mit denen sie schnell in die Höhe fahren und hinter einer Deckung hervorfueern kann. Sie</b> erhält eine zusätzliche Nebenhandlung, wenn sie die Nebenhandlung <i>In Deckung gehen</i> ausführt.	Präzisierung
304	Tabelle Fahrzeuge, Autos, Honda Spirit, Spalte Sitze	4	2	Korrektur
305	Tabelle Fahrzeuge, VTOL/VSTOL, letzte Zeile	Federated-Boeing Commuter/Osprey X	Federated-Boeing <b>Osprey X</b>	Typo
319	Karte Wildost, Legende		3: Turiport; 4: HAZMAT-Grenzstation	Korrektur