

## Mensch & Maschine Errata V1.2

**Nicht erwähnt werden Druckfehler, die ohne inhaltliche Relevanz sind. Mit \* markierte Abschnitte folgen dem Errata der vierten amerikanischen Auflage.**

S. 14 Laser-Zielmarkierer Regeln, zweiter Satz

Der Inhalt der Klammer wird ersetzt durch:

"siehe S. 144, Arsenal 2060, für Reichweiten von Laser-Zielmarkierern"

S. 14 Laser-Zielmarkierer Regeln, letzter Satz

Der Querverweis lautet:

"Nähere Informationen über indirektes Feuer finden Sie in Arsenal 2060, S. 129"

\*S. 21 Chipbüchsen-Expertensystem

Am Ende des Regelabschnittes wird folgender Satz eingefügt:

"Seine Maximalstufe beträgt 3."

S. 28 Dermalverkleidung

Am Ende des Regelabschnittes wird folgender Satz angefügt:

"Dermalverkleidung ist nicht mit Dermalpanzerung kompatibel."

\*S. 31 Keramik-Kompositknochen

Der letzte Satz wird ersetzt durch:

"Der waffenlose Angriff des Charakters mit Keramik-Kompositknochen hat einen Schadenscode von (STR+3)M Betäubung."

\*S. 34 Smartverbindung-2

Am Ende des Regelabschnittes wird folgender Satz eingefügt:

"Benutzt ein Charakter mit Smartverbindung-2-Implantat eine Waffe mit Standard-Smartverbindung (oder umgekehrt), zählen nur die Modifikatoren einer Standard-Smartverbindung."

\*S. 34 Entfernungsmesser

Am Ende des Regelabschnittes wird folgender Satz eingefügt:

"Zur Verwendung des Entfernungsmessers benötigt die Waffe das Waffenzubehör Entfernungsmesser (Arsenal 2060, S. 62)."

S. 48 Essenzkostenreduktion

Der letzte Satz wird ersetzt durch:

"Essenzkosten können auf diese Weise nie unter 0,01 sinken."

\*S. 76 Symbionten

Nach dem zweiten Absatz des Regelabschnittes wird folgender Satz eingefügt:

"Symbionten unterstützen dabei nicht nur die Heilung von körperlichem, sondern auch von Betäubungsschaden."

\*S. 78 Mnemoverstärker

Der dritte Absatz des Regelabschnittes wird durch folgendes ersetzt:

"Da ein gutes Gedächtnis der Schlüssel zu einfacherem Lernen ist, sinken die Karmakosten für das Erlernen oder Verbessern von Fertigkeiten und Spezialisierungen bei jedem Charakter mit Mnemoverstärker um 1, bis zu einem Minimum von 1."

\*S. 82 Zerebralbooster

Der zweite Absatz des Regelabschnittes wird durch folgenden Satz ersetzt:

"Ein Stufe-2-Zerebralbooster stellt zudem einen Aufgabenpool (siehe S. 52) von 1 zur Verfügung, der nur für Fertigkeiten genutzt werden kann, die an das Attribut Intelligenz gebunden sind."

**\*S. 85 Bioware-Kategorien**

Am Ende des Abschnittes wird folgender Text eingefügt:

"Eine Bioware-Klinik zu finden folgt den Regeln auf S. 150 ff. Kultivierte Bioware kann nur in einer Beta- oder Deltaklinik gezüchtet und implantiert werden. Es wird empfohlen, Startcharakteren Betaware nicht verfügbar zu machen."

**\*S. 86 Verringerte Immunität**

Am Ende des Absatzes wird folgender Text eingefügt:

"Der Bioindex von Implantaten, die eigens zum Schutz vor der entsprechenden Substanz entwickelt wurden, werden hierbei nicht mit eingerechnet. Zum Beispiel zählt der Bioindex der Extremverdauung nicht bei eingenommenen Giften."

**\*S. 86 Bioware bei Erwachten**

Der Text nach dem zweiten Absatz wird komplett durch folgenden Text ersetzt:

"Spieltechnisch reduziert Bioware das Magieattribut eines erwachten Charakters genauso wie Essenzverlust. Die Magie wird durch den halbierten Bioindex (aufgerundet) des Charakters verringert.

Die Effekte von Bioindex und Essenzverlust sind kumulativ, daher sollten beide addiert werden, bevor bestimmt wird, wie hoch der Magieverlust ist. Das Magieattribut hat somit einen Startwert von Essenz des Charakters minus (Bioindex / 2), abgerundet. Ein Magier mit Essenz 5,8 und einem Bioindex von 1 beginnt mit einem Magieattribut von 5 ( $5,8 - 0,5 = 5,3$ , abgerundet auf 5). Weitere Erhöhungen des Bioindex (oder Reduzierung der Essenz) kann das Magieattribut reduzieren, sobald die Gesamtsumme eine ganze Zahl überschreitet. Wenn also der gleiche Magier sich später weitere Bioware implantieren lässt und sein Bioindex auf 2 steigt, verliert er einen weiteren Punkt Magie ( $5,8 - 1 = 4,8$ , abgerundet auf 4).

Magieverlust durch Bioware funktioniert genauso wie andere Formen des Magieverlustes. Adepten verlieren beispielsweise ihre Kräfte. Um die Wirkung des Magieverlustes aufzufangen kann der Charakter Geasa annehmen und auch weiterhin sein Magieattribut durch Initiationen steigern."

**\*S. 103 Nanasymbionten**

Nach dem zweiten Absatz des Regelabschnittes wird folgender Satz eingefügt:

"Nanosymbionten reduzieren außerdem den Grundzeitraum um ein Kästchen Betäubungsschaden zu heilen auf 30 Minuten."

**S. 115 Dikote Regeln, zweiter Absatz**

Der zweite Satz wird ersetzt durch folgendes:

"Bei einer Nahkampfwaffe mit Schneide, z.B. einem Schwert oder einer Axt, erhöht Dikote zusätzlich noch das Schadensniveau."

**S. 123 Anabolische Steroide**

Der zweite Satz des Regelabschnittes wird durch folgenden ersetzt:

"Ein Charakter kann in dem Fall die Karmakosten für die Erhöhung der Stärke um die Hälfte (aufgerundet) oder für die Erhöhung der Konstitution um ein Viertel (aufgerundet) reduzieren."

**\*S. 150 Mobile medizinische Läden**

Der erste Absatz wird ab dem dritten Satz durch folgenden Text ersetzt:

"Mobile Kliniken sind oft beengt. Die Anzahl der Patienten, Sanitätern und Ärzten, die darin Platz finden können, wird durch den Personenraum des Fahrzeuges bestimmt (siehe S. 120 und S. 151, Rigger 3.01D)."

**\*S. 151 Fahrzeugmodifikationen**

Der Abschnitt wird entfernt, da er durch den Abschnitt Klinik S. 151, Rigger 3.01D, ersetzt wird.

**\*S. 151 Tabelle Fahrzeugklinik**

Die Tabelle wird entfernt, da sie durch den Abschnitt Klinik S. 151, Rigger 3.01D, ersetzt wird.

**\*S. 151 Valkyrie-Module**

Im zweiten Satz des ersten Absatzes wird der Inhalt der Klammer durch folgendes ersetzt:

"siehe Valkyrie Modul auf S. 154, Rigger 3.01D"

\*S. 151 Valkyrie-Module

Der Inhalt der Klammer am Ende des dritten Absatzes wird durch folgendes ersetzt:

"Siehe *Die Erteilung von Befehlen*, S. 157, SR3"

\*S. 151 Valkyrie-Module

Der Inhalt der Klammer am Ende des ersten Satzes des vierten Absatzes lautet:

"siehe *Roboter*, S. 44, Rigger 3.01D"

\*S. 163, Tabelle Operationskosten

Folgendes wird hinzu gefügt:

*Kosmetische Chirurgie:*

Leicht 25¥ x Biotechfertigkeit

Mittel 50¥ x Biotechfertigkeit

Schwer 100¥ x Biotechfertigkeit

Seite 168 Bodyware Tabelle

Die Legalität der Move-by-Wire-Systeme liegt bei allen Stufen bei 3P-R.

Seite 170 Standard-Bioware Tabelle

Die Legalität von Muskelstraffung liegt bei 4P-Q.

Seite 170 Standard-Bioware Tabelle

Die Legalität von Muskelverstärkung liegt bei 4P-Q.

Seite 170 Standard-Bioware Tabelle

Der Preis der Pathogenabwehr liegt bei 24.000¥ x Stufe.

\*S 171 Angewandte Chemtech

Der Preis von Aerosol-Sprengstoff pro Kilogramm liegt bei 500¥ x Stufe

\*S. 172 Pharmazeutika und Drogen (Beschaffung, pro Dosis)

Laés hat eine Legalität von 6P-X