

# DEUTSCHES ERRATA 1.0

Mit Dank an Frank „Claw“ Römke, Heiko „Nyx“ Oertel und ihre zahlreichen Zuträger.

## Seite 42, Horizon

Hauptquartier ist Los Angeles, Pueblo Corporate Council, nicht California Free State

## Seite 60, Attribute

Der erste Satz im ersten Absatz muß lauten:

Es gibt insgesamt dreizehn Attribute bei Shadowrun, die meisten Charaktere besitzen jedoch nur elf oder in einigen Fällen zwölf Attribute.

## Seite 62, Attributswerte

Der letzte Satz im dritten Absatz muß lauten:

Die Steigerung eines Attributs erhöht sowohl den natürlichen Wert als auch den dadurch ermittelten verstärkten Attributswert.

## Seite 63, Fertigkeitwerte

Der zweite Satz im dritten Absatz wird durch die folgenden Sätze ersetzt:

Adeptenkräfte, Implantate oder Magie können, wenn explizit in ihrer Beschreibung angegeben, den aktuellen Wert einer Fertigkeit erhöhen. Dieser Fertigkeitwert gilt als modifiziert, während andere Verbesserungen lediglich Bonuswürfel für eine Probe verschaffen (und nicht den Grundfertigkeitwert verändern). Beachten Sie, dass der modifizierte Fertigkeitwert zur Kostenberechnung bei der Steigerung der Fertigkeit herangezogen wird.

## Seite 73, Tabelle Metatyp-Attribute

Ergänze in der Zeile Troll:

**Log:** 1/5 (7)

**Wil:** 1/6 (9)

## Seite 73, Den Metatyp auswählen

Der vierte Satz des zweiten Absatzes endet auf „... und die maximale Stärke auf 8.“

## Seite 73, Magie / Resonanz

Der letzte Satz des zweiten Absatzes endet auf „... (+ Initiations-/Wandlungsgrad).“

## Seite 74, Beispiel

Der letzte Satz des ersten Absatzes lautet: „Bis jetzt hat sie 140 GP für körperliche und geistige Attribute ausgegeben, womit ihr noch bis zu 60 GP für die Attribute bleiben, die sie einsetzt, um Konstitution, Reaktion und Charisma jeweils von 1 auf 3 zu erhöhen.“

Der zweite Absatz unterhalb der ersten Tabelle beginnt mit: „Michelle weiß, dass Edge wichtig sein wird, also wendet sie 10 GP auf, um die Stufe von 2 auf 3 zu erhöhen.“

Der dritte Absatz unterhalb der ersten Tabelle lautet: „Insgesamt hat Michelle jetzt 245 GP ausgegeben und ihre Straßenhexe weißt danach die folgenden Attributswerte auf:“

## Seite 78 Pathogen- und Toxinresistenz

Ersetze im Text „immun“ durch „resistent“ und „Immunität“ durch „Resistenz“.

## Seite 90, Fertigungsgruppen

Ersetze den Seitenverweis mit: „S. 264.“

## Seite 93, Fertigkeitwerte

Der zweite Absatz muß lauten:

Den unmodifizierten Fertigkeitwert, den ein Charakter bei seiner Erschaffung zugewiesen bekommt oder den er später im Spiel erwirbt, nennt man den Grundfertigkeitwert. Einige Zaubersprüche, Adeptenkräfte und Implantate (wenn in ihrer Beschreibung aufgeführt) können die Fertigkeit erhöhen, wodurch ein modifizierter Fertigkeitwert entsteht. Ein modifizierter Fertigkeitwert darf nicht über den Grundfertigkeitwert x 1,5 steigen (womit 9 zum höchstmöglichen Wert wird, 10 mit der Talentiert-Gabe). Spezialisierungen sowie einige Zaubersprüche, Adeptenkräfte und Implantate können Bonuswürfel für eine Fertigkeit liefern, die aber nicht den Grundfertigkeitwert verändern. Diese zusätzlichen Würfel schreibt man im Allgemeinen in Klammern hinter den Grundfertigkeitwert, beispielsweise so: Spruchzauberei 4 (+2).

## Seite 97, Kopfgeldjäger

Streiche die Spezialisierung Toxine unter Erste Hilfe.

Ausrüstung: Die Mindeststärke des Bogens beträgt 8.

## Seite 98, Kampfmagier

Erhöhe Logik auf 4. Ergänze Magie: 5

## Seite 99, Geheimagentin

Ersetze bei der Ausrüstung Großer Behälter mit Nanitencreme-Verkleidung durch Kleiner Behälter mit Nanitencreme-Verkleidung.

## Seite 103, Pistolero-Adeptin

Erhöhe Willenskraft auf 4

Ersetze unter Aktionsfertigkeiten bei (Verbesserte Fertigkeit Pistolen) (+2) durch (6)

Ergänze unter Aktionsfertigkeiten Gebräuche (Straße) 2 (+2).



#### Seite 104, Hacker

Streiche das subvokale Mikrofon aus der Ausrüstungsliste.

Ersetze Verschlüsselung 5 durch Ausnutzen 5.

#### Seite 105, Magischer Ermittler

Ersetze Magie 3 durch Magie 4

Streiche unter Aktionsfertigkeiten Fingerfertigkeit.

Der selektive Geräuschfilter besitzt eine Stufe von „(3)“.

#### Seite 106, Radikale Ökoschmanin

Erhöhe Edge auf 3

Der Wert bei Gaben und Handicaps lautet „(+5)“.

Der Wert bei Feindliche Geister (Feuergeister) lautet „(+10)“.

#### Seite 107, Schmugglerin

Entferne bei den Aktionsfertigkeiten die Spezialisierung von Gebräuche.

Entferne die Hackingfertigkeit samt Spezialisierung.

#### Seite 108, Sprawl-Ganger

Entferne bei Initiative den Eintrag „(7)“

Füge hinter den Kunstmuskeln „(1)“ ein

#### Seite 110, Strassen-Schamanin

Erhöhe Edge auf 2

#### Seite 111, Technomancerin

Ersetze bei Attributen (0 GP) durch (230 GP)

Erhöhe Geschicklichkeit auf 3

Erhöhe den Wert bei Aktionsfertigkeiten auf (134 GP)

Ersetze Verschlüsselung 5 durch Ausnutzen 5

#### Seite 112, Waffenexpertin

Ändere den Wert bei Gaben und Handicaps auf (+10 GP).

Streiche „mit Spliterrakete“ hinter Aztechnology Striker.

#### Seite 113, Beschatten

Beschatten gehört zur Fertigungsgruppe Heimlichkeit.

#### Seite 121, Beispiel

Der letzte Satz im ersten Absatz endet auf: „... gegen die zwei Würfel der Wache (3 minus 1 für eine Probe ohne Fertigkeitwert).“

#### Seite 121, Gebräuche verwenden

Ersetze im zweiten Satz des dritten Absatzes „Misstrauisch“ durch „Vorurteilsbehaftet“.

Seite 121, Gebräuche und Patzer

Ersetze im letzten Satz des ersten Absatzes „Feinselig“ durch „Vorurteilsbehaftet“.

#### Seite 139, Tabelle Waffenreichweiten

Ändere die Werte der Armbrüste wie folgt (K/M/W/E):

Leichte	0-6	7-24	25-60	61-120
Mittlere	0-9	10-36	37-90	91-150
Schwere	0-15	16-45	46-120	121-180

#### Seite 141, Ziel in guter Deckung

Füge folgenden Satz hinzu: „Dieser Modifikator kann auch bei liegenden Zielen angewendet werden, wenn die Entfernung mindestens 20 Meter beträgt.“

#### Seite 162, Sensorproben

Ersetze im ersten Satz des ersten Absatzes „(bei Drohnen Sensor + Pilot)“ durch „(bei Drohnen Sensor + Clearlight)“

#### Seite 169, Entzugsattribut

Der erste Satz im ersten Absatz muß lauten:

Anhänger aller Traditionen widerstehen dem Entzug mit ihrer Willenskraft.

#### Seite 178, Dienste von gebundenen Geistern

Streiche im zweiten Satz des sechsten Absatzes den folgenden Halbsatz:

„außerdem erleidet der Zauberer bei dieser Probe keinen negativen Modifikator für den anwesenden gebundenen Geist.“

#### Seite 187, Adrenalinkick

Ergänze am Ende des zweiten Absatzes: „Kein Attribut kann über seinen maximalen verstärkten Wert hinaus gesteigert werden (siehe S. 62). Der Adrenalinkick benötigt eine einfache Handlung zur Aktivierung.“

#### S. 188, Verbesserte Fertigkeit

Ersetze die Kraftbeschreibung durch: „Diese Kraft erhöht den Wert einer bestimmten Aktionsfertigkeit um 1 pro Stufe. Der maximale modifizierte Fertigkeitwert beträgt das 1,5fache des Grundfertigkeitwertes. Die Kraft muß für eine bestimmte Fertigkeit erworben werden, nicht für eine Fertigungsgruppe. Der erhöhte Fertigkeitwert zählt auch beim Einsatz einer Spezialisierung.“

#### Seite 195, Reichweite

Ersetze im letzten Satz des dritten Absatzes „Durchmesser“ durch „Radius“.

#### Seite 196, Prophylaxe

Die Zauberdauer ist „A“

#### Seite 200, Schockhand, Betäubungsblitz und Betäubungsball

Die Art der Zauber ist „M“

#### Seite 202, Physische Barriere

Ersetze im zweiten Satz des ersten Absatzes „seinem Magieattribut“ durch „der Kraftstufe des Spruches“.

#### Seite 208, Kommcodes, Accounts und Datenspuren

Im letzten Satz des zweiten Absatzes lautet der Seitenverweis: „siehe Passwörter, S. 215“

#### Seite 208, Matrix-Handlungen

Im ersten Satz des ersten Absatzes lautet der Seitenverweis: „siehe Benutzung der Matrix, S. 215“

#### Seite 208, Hacking

Im letzten Satz des ersten Absatzes lautet der Seitenverweis: „S. 221“.

#### Seite 226/227, Hacking-Programme

Ergänze bei Angriff, Blackout und Schwarzer Hammer in den Klammern „Matrixkampf“, so dass dort jeweils steht „(Hacking/Matrixkampf)“.

#### Seite 231, VR-Initiative

Ersetze im letzten Satz des dritten Absatzes den Würfelpoolmodifikator von „-4“ gegen „-6“.



### Seite 231, Initiative von Agenten, IC und Sprites

Der letzte Satz muß lauten:

Da sie mit digitaler Geschwindigkeit agieren, erhalten sie zwei zusätzliche Initiativedurchgänge (insgesamt drei).“

### Seite 245, Tabelle Schutz vor Toxinen

Streiche den „Nierensieb“-Eintrag.

### Seite 254, Tabelle Cyberware-Scanner

Ergänze „Modifikator“ zu „Würfelpoolmodifikator“.

### Seite 255, Biometrie

Im vorletzten Satz des dritten Absatzes lautet der Seitenverweis: „S. 331“.

### Seite 275, Konzernsicherheitseinheit

Ersetze „H&K 227“ durch „HK 227X“.

Ersetze „Beretta Model 101T“ durch „Fichetti Security 600“.

### Seite 275, Lone Star Polizeieinheit

Ersetze „Defiance Super Shock“ durch „Defiance EX Shocker“.

Ersetze „Browning Max-Power mit Smartlink“ durch „Colt Manhunter mit Smartlink“.

### Seite 276, Rote-Samurai-Anführer

Ersetze „Fichetti Security 500“ durch „Fichetti Security 600“.

### Seite 276, Tir Ghosts

Ersetze „H&K 227-S“ durch „HK 227X“.

### Seite 285, Taliskrämer

Die Stufe der Wissensfertigkeit „Magisches Hintergrundwissen“ ist 3.

### Seite 294/295, Geister

Ersetze bei allen Geister unter Reaktion „x“ durch „+“.

Damit ändern sich die Initiativen wie folgt:

Geist des Tieres:	(Kx2)+2
Erdegeist:	(Kx2)+2
Feuergeist:	(Kx2)+3
Geist des Menschen:	(Kx2)+2
Luftgeist:	(Kx2)+3
Wassergeist:	(Kx2)+2

### Seite 301, Verfügbarkeit

Im ersten Satz lautet der Seitenverweis: „siehe Verfügbarkeit und Einkauf, S. 300“

Im letzten Satz lautet der Seitenverweis: „siehe Legalität, S. 302“

### Seite 302, Straßenwerte

Im letzten Satz lautet der Seitenverweis: „siehe S. 303“

### Seite 303, Legalität

Im zweiten Satz des dritten Absatzes lautet der Seitenverweis: „siehe S. 322“

### Seite 307, Tabelle Schwere Pistolen

Ersetze bei den Verfügbarkeiten „R“ durch „E“.

### Seite 308, Tabelle Maschinenpistolen

Ersetze bei den Verfügbarkeiten „R“ durch „E“.

Ersetze „HK-227K“ durch „HK 227X“.

### Seite 316, Tabelle Kleidung & Panzerung

Der Ballistikwert der Actioneer-Geschäftskleidung beträgt 5

Ergänze unter Panzerungsmodifikationen: „Schockrüschen; Ballistik/Stoß ---; Verfügbarkeit 6E; Preis 200Y“

### Seite 322, Tabelle ID/Credsticks

Die Verfügbarkeit einer gefälschten SIN beträgt: „(Stufe x 3)V“

### Seite 323, Infrarotsicht

Der letzte Absatz „Die Ultraschallausrüstung ...“ gehört als letzter Absatz zu Ultraschall auf S. 324.

### Seite 325, Tabelle Audioverstärkung

Der Eintrag für Audioverbesserung lautet:

Audioverbesserung (Stufe 1-3); Verfügbarkeit +2; Preis +(Stufe x 100)Y

### Der Eintrag für den Selektiven Geräuschfilter lautet:

Selektiver Geräuschfilter (Stufe 1-3); Verfügbarkeit +8; Preis +(Stufe x 200)Y

### Seite 327, Gasmasken

Der zweite Satz muß lauten:

Sie sorgt für eine Immunität gegen Substanzen, die ausschließlich über einen Inhalations-Vektor verfügen (siehe Toxine, S. 244ff.).“

### Seite 331, Sim-Modul

Der Seitenverweis lautet „siehe S. 317“

### Seite 331, Stimmenmodulator

Der Seitenverweis lautet „siehe S. 255“

### Seite 332, Tabelle Augen-Cyberware

Die Kapazitätskosten der Okular-Drohne betragen „[6]“.

### Seite 333, Smartlink

Der Seitenverweis lautet „siehe S. 324“

### Seite 333, Tabelle Ohren-Cyberware

Die Kapazitätskosten des Balanceverstärkers betragen „[4]“.

### Seite 334, Tabelle Bodyware

Die Verfügbarkeit des Reflexboosters Stufe 2 beträgt „12E“.

### Seite 335, Cyber-Springarm

Der Verweis lautet nicht „der Springarm (S. 311)“, sondern „die Versteckte Armhalterung (S. 312)“.

### Seite 337, Tabelle Cyber-Nahkampfwaffen

Die Reichweite des Sporns beträgt 0, geschrieben: „-“.

### Seite 339, Reflexrekorder

Der zweite Satz wird ersetzt durch:

Der Reflexrekorder erhöht die Stufe einer bestimmten Fertigkeit oder Fertigungsgruppe um 1 (nur Kampffertigkeiten und körperliche Fertigkeiten).

### Seite 340, Magisches Zubehör

Ersetze „Beschwörungsmaterialien“ durch „Bindungsmaterialien“.

### Seite 344, Charakterbogen, Zauberspruch-Liste

Ersetze „Schaden“ durch „Entzug“.

