

## Critter

(letzte Änderung vom 29.02.2004)

**Nicht erwähnt werden Druckfehler, die ohne inhaltliche Relevanz sind.**

**Hinweis:** Alle *Ergänzungen* sind *kursiv* geschrieben, unabhängig vom Layout des Critter 3.02D.

Allgemein

Ersetze jeweils „SR3“ durch „SR3.01D“

S. 2, Inhaltsverzeichnis

Ersetze „Ean Sidhe“ durch „Bean Sidhe“

Ergänze „Neunköpfiger Drache (*Hydra*)“

S. 5, Zur Verwendung dieses Buches, Absatz 2, Satz 2

Ersetze „der Erfordernisse“ durch „den Erfordernissen“

S. 5, Zur Verwendung dieses Buches, Absatz 3, letzter Satz

Ersetze „anwendet“ durch „verwendet“

S. 5, Dualwesen, Absatz 3, Satz 1

Ergänze „... können sich sowohl auf physikalische wie auch auf astrale Ziele auswirken (*jedoch nicht beides gleichzeitig*), ...“

S. 5, Critterkampf – Initiative, Absatz 1, Satz 2

Streiche „andere“

S. 5, Critterkampf – Handlungen, Satz 1

Ersetze „vollführen“ durch „ausführen“

S. 6, Critterkampf – Zauberpool, Satz 1

Ersetze „Fertigkeit Zauberei“ durch „Fertigkeit Hexerei“

S. 6, Cyberware für Critter, Absatz 1, Satz 1

Ergänze „..., die speziell für sie entwickelt wurde (*vgl. M&M, S. 48 und 87*).“

S. 6, Cyberware für Critter, Absatz 1, Satz 4

Ergänze „..., werfen sie 1W6 (*für den Wurf gilt die Regel der 6*).“

S.6, Die Kräfte der erwachten Wesen, Absatz 2, Satz 3

Ersetze „dramatisches“ durch „dramaturgisches“

S. 7, Die Kräfte der erwachten Wesen – Handlung, Absatz 2, Satz 3

Ersetze „..., jeden anderen Effekt ...“ durch „..., jede andere Anwendung einer Kraft ...“

S. 7, Die Kräfte der erwachten Wesen – Reichweite, Absatz 1, Satz 1

Ergänze „..., Berührung (*vgl. Reichweite, SR3.01D, S. 178*), Selbst (...) oder *Speziell* angegeben sein.“

S. 7, Die Kräfte der erwachten Wesen – Dauer, Letzter Absatz, Satz 1

Ersetze „Bei Critterkräfte ...“ durch „Bei Critterkräften ...“

S. 7, Die Kräfte der erwachten Wesen

Ergänze „*Zusätzliche Geisterkräfte finden sie im Schattenzauber 3.01D, S. 98 ff.*“

S. 7, Ätzender Speichel

Ersetze „Handlung: Frei“ durch „Handlung: Komplex“

Ersetze „Reichweite: BF“ durch „Reichweite: Speziell“

Ersetze „Dauer: Speziell“ durch „Dauer: Sofort“

Ersetze Satz 2 und 3 durch „Jedesmal, wenn die Kreatur in einen Kampf verwickelt ist, kann sie diese Kraft als komplexe Handlung einsetzen, um ihren Speichel auf eine Entfernung von (Essenz x 2) Metern zu spucken. Die Kreatur wirft dazu eine Fernkampfprobe.“

Aus Satz 4 wird gestrichen:

„..., wobei zu einer oder beiden Proben Kampfpoolwürfel herangezogen werden können.“

Anmerkung: Natürlich kann der Kampfpool weiterhin eingesetzt werden, die Änderung ist Layout-bedingt.

Ersetze in Satz 6 „... (Ballistik oder Stoß), ...“ durch „... (Ballistik und Stoß), ...“

S. 7, Ätzende Sekrete, Satz 3

Ersetze „... (Ballistik oder Stoß), ...“ durch „... (Ballistik und Stoß), ...“

S. 7, Astrale Panzerung

Ersetze Satz 3 und 4 durch „Astrale Panzerung schützt nur gegen Angriffe aus dem Astralraum (Zauber und Astraler Nahkampf).“

S. 7, Bannung

Ergänze „*Dualwesen müssen sich astral projizieren, um diese Kraft nutzen zu können.*“

S. 7, Begierdenspiegelung

Ergänze „... eine *vollsensorische Illusion* ...“

S. 8, Besessenheit, Absatz 2, Satz 1

Ergänze „... die er im Astralkampf besiegt (*ohne sie physisch zu töten*), ...“

S. 8, Bewegung, Absatz 2, Satz 3

Ergänze „... weitere Essenzproben werfen, *deren Erfolge kumulativ zu vorangegangenen Proben sind.*“

S. 9, Essenzzug, Absatz 3, Satz 2

Ergänze „... kann *in einer komplexen Handlung* so viele ...“

S. 9, Essenzzug (vorübergehend)

Ergänze „... Tödlichem Betäubungsschaden. *Das Opfer kann nicht nach den Regeln für Bewußtlosigkeit (M&M, S. 143 f.) bei Bewußtsein bleiben. Schmerzresistenz, Schadenskompensator und Stimulanzpatches haben ebenfalls keinen Einfluß.*“

S. 9, Farbanpassung

Ergänze als letzten Absatz „*Auch wenn die Anpassung automatisch erfolgt, dauert es eine Initiativephase, einer drastischen Veränderung der Umgebung zu folgen. In dieser Zeit ist das Wesen deutlich besser zu erkennen.*“

S. 9, Flammenaura

Ergänze „... schmelzen (*als Richtwert muß das Powniveau der Aura (die Essenz des Critters) dazu größer oder gleich dem Objektwiderstand des Materials sein.*)

S. 9, Gift

Ergänze „*Weitere Hinweise zur Verabreichung von Gift siehe M&M, S.130f.*“

S. 10, Hypnotischer Gesang

Ersetze den letzten Satz durch „Das „Schadensniveau“ des Gesangs sinkt in jeder Kampfrunde nach dessen Ende um eine Stufe.“

S. 10, Kälteaura

Ersetze „Reichweite: Berührung“ durch „Reichweite: Selbst“

S. 10, Lähmende Berührung/Lähmendes Heulen

Ersetze „Reichweite: Berührung oder Blickfeld“ durch „Reichweite: Berührung oder Speziell“

S. 11, Tabelle Modifikatoren für Magiewahrnehmung

Ergänze:

<i>Ziel ist Initiat</i>	+ Grad
<i>Ziel ist absichtlich maskierter Initiat</i>	+ (Grad x 2)

*\*wenn nicht maskiert*

S. 11, Natürlicher Zauberspruch

Ersetze „Reichweite: BF“ durch „Reichweite: Speziell“

S. 11, Natürlicher Zauberspruch, Absatz 2, Satz 2  
Streiche ersatzlos („Effekte, die ...abgewehrt werden.“)

S. 11, Natürlicher Zauberspruch, Absatz 3, Satz 2  
Ersetze „(Essenz)S“ durch „(Essenz/2)S“

S. 12, Regeneration  
Ergänze als letzten Absatz „*Wesen mit dieser Kraft stoßen automatisch jegliche Cyberware ab.*“

S. 12, Schallentladung, Satz 4  
Ersetze „... gegen die Essenz des Critters ...“ durch „... gegen das Powerniveau der Schallentladung (die der Essenz des Critters entspricht) ...“

S. 13, Suche  
Ergänze als letzten Satz „*Für die erweiterte Version dieser Critterkraft siehe **Schattenzauber**, S. 99.*“

S. 13, Übler Atem  
Ersetze „Reichweite: Berührung“ durch „Reichweite: Speziell“  
Ergänze als Satz 2 „*Die Reichweite beträgt (Konstitution) Meter und hat eine feste Choke-Einstellung von 2.*“

S. 13, Verschleierung  
Ergänze im letzten Satz „..., gegenseitig sehen, *vorrausgesetzt, sie wurden vom selben Critter verschleiert.*“

S. 13, Verschlingen, Absatz 2, Satz 3  
Streiche ersatzlos („Das Opfer kann ...“).

S. 16, Erschaffung mutierter Critter, letzter Satz über dem Beispiel  
Ersetze „... (bis zu einem Minimum von 1), doch ...“ durch „... (bis zu einem Minimum von 1). Für eine Fähigkeit, bei der Erfolgsproben auf Essenz geworfen werden (zum Beispiel Grauen), wird die ursprüngliche Essenz der Kreatur plus die halbe Differenz zwischen alter und neuer Essenz (aufgerundet) herangezogen.“

S. 17, Erschaffung mutierter Critter  
Ersetze den letzten Abschnitt des Beispiels durch:  
Wenn der Bär einen ungepanzerten Charakter trifft, muß dieser eine Schadenswiderstandsprobe gegen 9L werfen – die ursprüngliche Essenz des Bären von 6 plus die Hälfte der Differenz zwischen alter und neuer Essenz ( $6 - 1 = 5$ , geteilt durch 2 = 2.5, aufgerundet auf 3).

S. 19, Tabelle Normale Critter, Elefant  
Ersetze „St: 40“ durch „St: 25“ und „Angriffe: 10T, +1 Reichweite“ durch „Angriffe: 8T, +1 Reichweite“

S. 19, Tabelle Normale Critter, Nashorn  
Ersetze „St: 25“ durch „St: 20“ und „Angriffe: 11T, +1 Reichweite“ durch „Angriffe: 10T, +1 Reichweite“

S. 19, Tabelle Metamenschliche Durchschnittswerte, Zwerg  
Neue Durchschnittswerte sind:

Schnelligkeit	3
Reaktion	3

S. 19, Tabelle Metamenschliche Durchschnittswerte, Troll  
Neue Durchschnittswerte sind:

Stärke	9
Charisma	2
Intelligenz	2
Reaktion	2

S. 20, Abramshummer, Anmerkungen  
Ersetze die komplette Anmerkungen durch:  
„Ein Abramshummer, dem ein erfolgreicher Nahkampfangriff gelingt, kann sein Opfer mit seinen Zangen packen, es sei denn, diesem gelingt eine Schnelligkeit(4)-Probe. Einmal gepackt, kann das Opfer eine komplexe Handlung für einen Befreiungsversuch unternehmen. Es würfelt eine Stärkeprobe gegen einen Mindestwurf, der dem Ergebnis einer offenen Probe (Stärke) des Abramshummers entspricht. Hat der Hummer ein Opfer gepackt, so verwendet er jede seiner komplexen Handlungen

darauf, dieses zu zerquetschen, wobei er automatisch einen Schaden von 6S verursacht. Das Powerniveau dieser Attacke steigt mit jeder folgenden Handlung um +1. Stoßpanzerung schützt mit ihrer halben Stufe gegen diesen Angriff. Der Abramshummer lässt ein gepacktes Opfer auch dann nicht los, wenn er angegriffen wird. Wenn der Hummer angegriffen wird und sein gepacktes Opfer tot ist, muß ihm eine Intelligenz(4)-Probe gelingen, damit er die Leiche fallen läßt und sich verteidigt.“

S. 20, Afanc, Anmerkungen

Ersetze „Um zu entkommen ... Schaden.“ durch:

„Einmal gepackt kann das Opfer eine komplexe Handlung für einen Befreiungsversuch unternehmen. Es würfelt eine Stärkeprobe gegen einen Mindestwurf, der dem Ergebnis einer offenen Probe (Stärke) des Afanc entspricht. Hat der Afanc ein Opfer gepackt, so verwendet er jede seiner komplexen Handlungen darauf, dieses zu beißen, wobei er automatisch einen Schaden von 12S verursacht.“

S. 26, Dzoo-Noo-Qua, Beschreibung

Ersetze „120 Kilogramm“ durch „360 Kilogramm“.

S. 26, Each-Usige, Kräfte

Ergänze *Bindung*

S. 26, Each-Usige, Anmerkungen, Satz 1 und 2

Streiche ersatzlos (bis einschließlich „... um sich zu befreien.“)

S. 30, Gespenst, Anmerkungen

Ergänze als letzten Absatz „*Weitere Informationen zu Gespenstern siehe Schattenzauber, Seite 120ff.*“

S. 32, Gomatia, Anmerkungen

Ergänze „... angreifen (*Reichweite* +2) ...“

S. 33, Irrlicht, Anmerkungen

Streiche „Essenzminimum 7, -maximum 27.“

S. 34, Killermandrill, Beschreibung, Satz 2

Ergänze „... des Rückgrats *des Humanoiden* ...“

S. 34, Kleiner Donnervogel, Kräfte

Ersetze „(Blitz)“ durch „(Kugelblitz)“

S. 34, Kleiner Donnervogel, Anmerkungen, Satz 4

Ersetze „Wenn der Zauber ... größer ist als die Objektwiderstandsstufe, ...“ durch „Hat der Zauber einen Schadenscode von L, so wird kein elektrisches Gerät betroffen, ansonsten wirft der Spielleiter für jedes Gerät im Wirkungsbereich 2W6. Ist das Ergebnis größer als die Objektwiderstandsstufe, ...“

S. 34, Klopfer, Kräfte

Streiche „([3 x *Essenz*] : 2 als Mindestwurf für Widerstandstests dagegen)“

S. 35, Mammut, Werte

Neue Werte sind:

Konstitution	17/4
Schnelligkeit	4x4
Stärke	28
Intelligenz	3/3

S. 35, Mammut, Angriffe

Ersetze „7T“ durch „9T“

S. 35, Mammut, Kräfte

Ergänze „Immunität (*Kälte, Illusionen*)“

S. 35, Mammut, Anmerkungen

Streiche ersatzlos.

S. 36, Meereseigel, Anmerkungen, letzter Absatz, Satz 2

Ersetze „... gegen die Stärke ...“ durch „... gegen den Grundschaden ...“

S. 38, Neunköpfiger Drache

Ergänze „Neunköpfiger Drache (*Hydra*)“

Ersetze „... wiegt im Schnitt 1,4 Tonnen.“ durch „... wiegt im Schnitt 14 Tonnen.“

S. 40, Sasquatch, Beschreibung

Ersetze „110 Kilogramm“ durch „220 Kilogramm“.

S. 43, Spuckhecht, Anmerkungen, Satz 3

Streiche ersatzlos („Um auszuweichen ... in Metern.“)

S. 44, Todesschatten, Anmerkungen, vorletzter Satz

Ersetze „2W6“ durch „3W6“

S. 47, Wehrhaftes Stachelschwein, Anmerkungen, Absatz 1, letzter Satz

Ersetze „... Reichweitenpunkt über 1 ...“ durch „... Reichweitenpunkt über 0 ...“