

Fressen oder gefressen werden Errata V1.0

Nicht erwähnt werden Druckfehler, die ohne inhaltliche Relevanz sind.

S. 6, linke Spalte, vierter Absatz:

Der erste Satz lautet: "Fast gleichzeitig schlossen sich ihm Lung und Ryumyo an."

S. 16, linke Spalte, Ghostwalker, zweiter Absatz:

Der erste Satz beginnt mit: "Es ist kein Geheimnis, dass Ghostwalker eine Abneigung gegen Lofwyr hat..."

S. 17, zweiter Absatz, Aden, rechte Spalte:

Der zweite Satz beginnt mit: "Er war nicht damit einverstanden, wie Dunkelzahn sein Vermögen verteilte..."

S. 25, erster Absatz, Paranormale Kreaturen, linke Spalte:

Der zweite Satz wird ersatzlos gestrichen.

S. 26, linke Spalte, Tabelle Berggeist (Stufe 6):

Essenz: 6(A)

Initiative: 14 + 1W6; Astrale Initiative: 26 + 1W6

S. 29, linke Spalte, Tabelle Sicherheitsgardisten:

Essenz: 0,85

Cyberware: "Kommverbindung" wird ersetzt durch "Funk (Stufe 3)"

S. 29, linke Spalte, Tabelle Shasta-Schamanen:

Initiative: 3 + 1W6; Astrale Initiative 24 + 1W6

S. 29, rechte Spalte, Tabelle Shasta-Schamanen:

Zwischen "Aktionsfertigkeiten" und "Zaubersprüchen" wird folgender Absatz eingeschoben:

Totem: Unterschiedlich, je nach Totem

S. 29, rechte Spalte, Tabelle Shasta-Schamanen:

Panzerung: Panzerkleidung [3/0]

Waffen: Walther Palm Pistol [HO, EM, 4L, 2(k)]

S. 29, rechte Spalte, Das Computersystem der Hütte:

Der erste Satz lautet:

"Das Computersystem der Hütte ist klassifiziert als Rot-9/13/11/11/13/13 und hat die folgende Sicherheitstafel:"

S. 36, rechte Spalte, Die Auftraggeber:

Letzter Absatz, der letzte Satz ab dem Semikolon wird ersetzt durch:

"Zaubersprüche, die gegen ihn oder Sappho gewirkt werden, haben einen um 2 erhöhten Mindestwurf und für die Spruchwiderstandsprüfung stehen zwei zusätzliche Würfel zur Verfügung."

S. 39, linke Spalte, Tabelle Sicherheitsgardisten:

Essenz: 2,6

Waffen: Uzi III [Maschinenpistole, SM, 6M, 24(s), 2 Ersatzstreifen]

S. 41, rechte Spalte, Tabelle Grenzbeamte:

Essenz: 2,1

S. 42, linke Spalte, Tabelle Grenzbeamte:

Aktionsfertigkeiten: "Gewehre 4" wird ersetzt durch "Maschinenpistolen 4"

S. 46, rechte Spalte, Tabelle Sappho:

Essenz: 4

S. 52, linke Spalte, Tabelle Piraten (18):

Waffen: Ceska Black Scorpion [AP, HM/SM, 6L, 35(s)]

Reichweite (MW): 0-5 (4), 6-15 (5), 15-30 (6), 31-50 (9)

S. 52, linke Spalte, Tabelle Grin - Hai-Schamane:
Waffen: Ceska Black Scorpion [AP, HM/SM, 6L, 35(s)]
Reichweite (MW): 0-5 (4), 6-15 (5), 15-30 (6), 31-50 (9)

S. 60, linke Spalte, Tabelle Windgeist:
Essenz: 10 (A)
Würfelpools: Kampf: 18, Astralkampf: 15

S. 60, linke Spalte, Tabelle Feuerelementar:
Essenz: 12 (A)

S. 60, rechte Spalte Tabelle, Nell Miyamoto:
Initiative: 5(7) + 1W6(3W6)
Waffen: Es wird hinzu gefügt: "2 Schockgranaten [5M-Betäubung]"
Ausrüstung: Handy, Transceiver (Stufe 4)
Aktionsfertigkeiten: "Gewehre 4" wird gegen "Sturmgewehre 4" ausgetauscht.

S. 61, linke Spalte, Tabelle Nell Miyamoto:
Metamagie: Die Metamagischen Fertigkeiten werden ersetzt durch: "Zentrierung (Athletik und Heimlichkeit), Zentrierung (Nahkampf), Maskierung"

S. 61, rechte Spalte, Tabelle Ono Isao:
Reaktion: 5(10)
Essenz: 0,31
Initiative: 5(10) + 1W6(3W6)
Aktionsfertigkeiten: "Klingenwaffen 4 (Sporne 6)" wird geändert in "Cyberimplantatwaffen 4 (Sporne 6)"
Waffen: "5 Schockgranaten [5M-Betäubung]" wird geändert in "5 Schockgranaten [12M-Betäubung]"

S. 62, linke Spalte, Tabelle MCT-Sicherheitsgardisten:
Cyberware: "Reflexbooster I" wird geändert in "Verstärkte Reflexe I"

S. 62, linke Spalte, Tabelle Reynaldo Ocelopan:
Reaktion: 5(9)
Initiative: 5 (9) + 1W6 (3W6)

S. 62, rechte Spalte, Tabelle Reynaldo Ocelopan:
Adeptenkräfte: "Magieresistenz 1" wird geändert in "Magieresistenz 2"
Metamagie: Die Metamagischen Fertigkeiten werden ersetzt durch: "Maskierung, Zentrierung (Körperliche Fertigkeiten)" wird geändert in "Maskierung, Zentrierung (Athletik und Heimlichkeit)"

S. 62, rechte Spalte, Tabelle Aztechnology-Sicherheitsgardisten:
Cyberware: "Reflexbooster I" wird geändert in "Verstärkte Reflexe I"

S. 66, rechte Spalte, zweiter Absatz:
Der dritte Satz wird durch folgenden ersetzt:
"Jeder, der nicht in Deckung ist, muss sich gegen einen Grundschaden von 10S wehren."

S. 69, rechte Spalte, Tabelle Kun Xilang:
Reaktion: 6 (10)
Initiative ist: 6 (10) + 1W6 (3W6)
Die Adeptenkräfte lauten: Gesteigerte Reflexe 2, Gesteigerte Fertigkeit (waffenloser Kampf 2), Schmerzresistenz 2, Todeskrallen (M), Verbesserte Schnelligkeit 2
Metamagie: Die Metamagischen Fertigkeiten werden ersetzt durch: "Zentrierung (Athletik und Heimlichkeit), Zentrierung (Nahkampf)"

S. 70, rechte Spalte, Tabelle Triadensoldat:
Essenz: 4,3
Reaktion: 3

S. 72, Yamatetsu-Konzernmänner:

Bioware: "Adrenalinpumpe" wird geändert in "Adrenalinpumpe (Stufe 1)"

Panzerung: "Orthoskin [1]" wird geändert in "Orthoskin [+1/+1]"

Waffen: Werte der Ceska Black Scorpion werden ausgetauscht gegen:

"Ceska Black Scorpion [AP, HM/SM, 6L, 35(s)]"

Reichweite (MW): 0-5 (4), 6-15 (5), 15-30 (6), 31-50 (9)"

S. 73, rechte Spalte, Sag's ihnen ins Gesicht:

Der zweite Satz wird geändert in "Es ist auch eines der am Besten geschützten Gebäude, da sich in ihm das Hauptquartier von einem der mächtigsten Megakonzerne der Welt befinden."

S. 75, linke Spalte, Tabelle Wuxing Sicherheitsgardisten:

Essenz: 3,9

S. 75, rechte Spalte, Tabelle Wuxing-Wujen:

Astrale Initiative: 27 + 1W6

Zauber: "Reflexe steigern 3" wird ersetzt durch "Reflexe +2 steigern 3"

S. 78, rechte Spalte, Tabelle Sen Lo:

Astrale Initiative: 29 + 1W6

Panzerung: "Panzerkleidung [2/0]" wird ersetzt durch "Panzerkleidung [3/0]"

S. 90, linke Spalte, Tabelle Branwen (Drake):

Essenz: 6(Z)

Astrale Initiative: 24 + 1W6

S. 90, rechte Spalte, Tabelle Andres (Zentaur):

Angriffe: 6S (Trampeln), Reichweite +1

S. 91, linke Spalte, Tabelle Kludde:

Kräfte: "Furcht" wird ausgetauscht gegen "Grauen".

S. 91, rechte Spalte, Tabelle Naga:

Essenz: 8(Z)

S. 91, rechte Spalte, Tabelle Volk (Wolfsgestaltwandler):

Essenz: 8(Z)

S. 95, rechte Spalte, Hinter den Kulissen:

Letzter Absatz, zweiter Satz, Querverweis in der Klammer: Die Seitenzahl lautet S.102

S. 95, rechte Spalte, Tabelle Verrückter Söldner:

Reaktion: 3 (5)

Initiative: 3 (5) + 1W6 (2W6)

Aktionsfertigkeiten: Es wird hinzugefügt "Sturmgewehre 4"

S. 95, rechte Spalte, Tabelle Der Wraith

Charisma: 3

Intelligenz: 3

Willenskraft: 3

Essenz: 3(Z)

Reaktion: 3

Würfelpools: Kampf: 8, Astralkampf: 6

Kräfte: "Furcht" wird ersetzt durch "Grauen"

S. 102, rechte Spalte, Tabelle Der Wraith

Kräfte: "Furcht" wird ersetzt durch "Grauen"

S. 103, linke Spalte, Tabelle Farah Al-Pasha (Gespenst)

Kräfte: "Furcht" wird ersetzt durch "Grauen"

S. 103, rechte Spalte, Mack Donelley (Söldner):

Essenz: 1,04

Reaktion: 4(5)

Initiative: 4 (5) + 1W6 (2W6)

Würfelpools: Kampf: 6

Fertigkeiten: "Gewehre 6" wird ausgetauscht gegen "Sturmgewehre 6"

Waffen: Die erste Zeile lautet: "FN-HAR [Sturmgewehr, HM/SM/AM, 8M, 35(s), Smartgunsystem, RK 2(3)]"

S.103, rechte Spalte, Donelleys Männer:

Schnelligkeit: 4(7)

Stärke: 4(7)

Essenz: 1,8

Reaktion: 3

Initiative: 3 + 1W6 (2W6)

Würfelpools: Kampf 6

Fertigkeiten: "Gewehre 4" wird ausgetauscht gegen "Sturmgewehre 4"

Waffen: Die ersten beiden Zeilen lauten:

"FN-HAR [Sturmgewehr, HM/SM/AM, 8M, 35(s), Smartgunsystem, RK 2(3)]

Reichweite (MW): 0-50 (2), 51-150 (3), 151-350 (4), 351-550 (7)"

S. 104, rechte Spalte, Musa Muqla:

Erster Absatz: Der vierte Satz wird geändert in:

"Er kann seine astrale Wahrnehmung einsetzen, um die Aura und Absicht anderer Wesen zu lesen und Täuschungen und Illusionszauber zu durchschauen."

S. 104, rechte Spalte, Tabelle Musa Muqlas Anhänger:

Fertigkeiten: "Pistolen 3" wird ersetzt durch "Sturmgewehre 3".

S. 105, linke Spalte, Tabelle Typischer Shedim:

Essenz: 4(A)

S. 116, rechte Spalte, Der Ort der Furcht:

Letzter Absatz, der letzte Satz beginnt mit:

"Dies gibt den Charakteren die Möglichkeit..."

S. 123, Tabelle Radek

Panzerung: Panzerkleidung [2/0]

Waffen: Reichweite wird geändert in:

"Reichweite (MW): 0-5 (4), 6-15 (5), 16-30 (6), 31-50 (9)"