

SEITE	ABSCHNITT	ALT	NEU	Quelle
67	Prioritätentabelle, Zeile A, Spalte Magie oder Resonanz	Technomancer: Resonanz 6, zwei Resonanzfertigkeiten auf Stufe 5, 5 Komplexe Formen	Technomancer: Resonanz 6, insgesamt drei Fertigkeiten aus den Gruppen Elektronik, Cracken und Tasken auf Stufe 5, 7 Komplexe Formen	CGL-Errata
67	Prioritätentabelle, Zeile B, Spalte Magie oder Resonanz	Technomancer: Resonanz 4, zwei Resonanzfertigkeiten auf Stufe 4, 2 Komplexe Formen	Technomancer: Resonanz 4, insgesamt drei Fertigkeiten aus den Gruppen Elektronik, Cracken und Tasken auf Stufe 4, 4 Komplexe Formen	CGL-Errata
67	Prioritätentabelle, Zeile C, Spalte Magie oder Resonanz	Technomancer: Resonanz 3, 1 Komplexe Form	Technomancer: Resonanz 3, insgesamt drei Fertigkeiten aus den Gruppen Elektronik, Cracken und Tasken auf Stufe 2, 3 Komplexe Formen	CGL-Errata
71	Beispielkasten, James, Absatz 1	James hat dem Metatyp bereits Priorität D und den Attributen Priorität C zugewiesen. Daher bleiben ihm für die Spalte Magie oder Resonanz noch die Prioritäten A, B und E. Priorität E bringt keine Resonanz, also schließt James sie aus und wählt B. Dadurch erhält sein Technomancer ein Resonanzattribut von 4, zu dem die 2 Punkte für Spezialattribute, die James in Schritt zwei für Resonanz vorgesehen hat, addiert werden. Außerdem erhält er zwei resonanzbasierte Fertigkeiten auf Stufe 4. Er wählt Kompilieren und Registrieren als diese beiden Fertigkeiten. Als seine beiden Komplexen Formen wählt er Editor und Reiniger.	James hat dem Metatyp bereits Priorität D und den Attributen Priorität C zugewiesen. Daher bleiben ihm für die Spalte Magie oder Resonanz noch die Prioritäten A, B und E. Priorität E bringt keine Resonanz, also schließt James sie aus und wählt B. Dadurch erhält sein Technomancer ein Resonanzattribut von 4, zu dem die 2 Punkte für Spezialattribute, die James in Schritt zwei für Resonanz vorgesehen hat, addiert werden. Außerdem erhält er insgesamt drei Fertigkeiten aus den Gruppen Elektronik, Cracken und Tasken auf Stufe 4. Er wählt Dekompilieren , Kompilieren und Registrieren als diese Fertigkeiten. Als seine vier Komplexen Formen wählt er Editor, Metagitter , Reiniger und Signalschleier .	Folgeanpassung
71	Beispielkasten, James, Tabelle	Resonanzbasierte Fertigkeiten: Kompilieren 4, Registrieren 4 Komplexe Formen: Editor, Reiniger	Resonanzbasierte Fertigkeiten: Dekompilieren 4 , Kompilieren 4, Registrieren 4 Komplexe Formen: Editor, Metagitter , Reiniger, Signalschleier	Folgeanpassung
75	Beispielkasten, James, Tabelle	AKTIONSFERTIGKEITEN Computer 3 Kompilieren 4 Elektronische Kriegsführung 1 Pistolen 2 Fälschen 2 Registrieren 4 Hacking 5 Schnellfeuerwaffen 2 Hardware 1 Wahrnehmung 2	AKTIONSFERTIGKEITEN Computer 3 Kompilieren 4 Dekompilieren 4 Pistolen 2 Elektronische Kriegsführung 1 Registrieren 4 Fälschen 2 Schnellfeuerwaffen 2 Hacking 5 Wahrnehmung 2 Hardware 1	Folgeanpassung
78	Ressourcen Ausgeben, Absatz 3	Beim Erwerb von Ausrüstung gibt es drei Einschränkungen: Erstens kann Bodytech wie Cyberware und Bioware jedes Attribut nur um maximal +4 steigern. Wenn das fragile Attribut das natürliche Maximum noch nicht erreicht hat, kann es normal mit Karma gesteigert werden, aber der Bonus durch Bodytech darf +4 nicht überschreiten. Die zweite Einschränkung ist, dass bei der normalen Charaktererschaffung Ausrüstung nur bis zu einer Verfügbarkeit von 12 und einer Gerätestufe von 6 erworben werden kann. Nach der Charaktererschaffung können Charaktere durchaus die Möglichkeit haben, an Ausrüstung mit höheren Stufen oder Verfügbarkeiten zu gelangen. Drittens ist jeder Kauf von Ausrüstung von der Zustimmung des Spielleiters abhängig.	Beim Erwerb von Ausrüstung gibt es drei Einschränkungen: Erstens kann Bodytech wie Cyberware und Bioware jedem Attribut nur einen Bonus von maximal +4 geben . Wenn das fragile Attribut das natürliche Maximum noch nicht erreicht hat, kann es normal mit Karma gesteigert werden, aber der Bonus durch Bodytech darf +4 nicht überschreiten. Dies gilt für alle Quellen von Attributerhöhungen (z.B. auch für Zauber und Adeptenkräfte). Unabhängig von der/den Quelle(n) beträgt der maximale Gesamtbonus für ein Attribut +4, sofern nicht ausdrücklich anders angegeben. Zweitens kann bei der normalen Charaktererschaffung Ausrüstung nur bis zu einer Verfügbarkeit von 12 und einer (Geräte-)Stufe von 6 erworben werden. Drittens ist jeder Kauf von Ausrüstung von der Zustimmung des Spielleiters abhängig.	CGL-Errata
85	Schnellheilung	Der Charakter erhält für alle Proben bei Genesung und Heilung, die von ihm oder für ihn abgelegt werden (einschließlich magischer Heilung), einen Würfelpoolmodifikator von +2.	Der Charakter erhält für alle seine Genesungsproben sowie für alle Proben bei Heilung, die für ihn abgelegt werden (einschließlich magischer Heilung), einen Würfelpoolmodifikator von +2.	Forum
87	Vertrautes Terrain, Abschnitt Transporter	Transporter: Der Charakter kennt die Straßennetze, Gassen, Tunnel usw. wie seine Westentasche. Er weiß, wo GridGuide falsch liegt und was veraltete Informationen sind. Wenn der Transporter sich auf Vertrautem Terrain bewegt, erhält er bei Proben zum Aufholen oder Abhängen einen Würfelpoolmodifikator von +2.	Transporter: Der Charakter kennt die Straßennetze, Gassen, Tunnel usw. wie seine Westentasche. Er weiß, wo GridGuide falsch liegt und was veraltete Informationen sind. Wenn der Transporter sich auf Vertrautem Terrain bewegt, erhält er bei Proben zum Aufholen oder Abhängen einen Würfelpoolmodifikator von +2. Dieser Modifikator gilt auch für Schleichen-Proben, um einer Entdeckung und Verfolgung zu entgehen.	CGL-Errata
98	Ausgeben des restlichen Karmas, Absatz 2		BITTE ZUSÄTZLICHEN ABSATZ EINFÜGEN MIT: Man kann bei der Charaktererschaffung kein Karma ausgeben, um zu initiieren oder sich einer Wandlung zu unterziehen.	CGL-Errata
99	Beispielkasten, James, Tabelle	AKTIONSFERTIGKEITEN Computer 3 Matrixkampf 2 Elektronische Kriegsführung 2 Pistolen 2 Fälschen 2 Registrieren 4 Hacking 5 Schnellfeuerwaffen 2 Hardware 1 Software 2 Kompilieren 4 Wahrnehmung 2 KOMPLEXE FORMEN Editor Resonanzspike Reiniger	AKTIONSFERTIGKEITEN Computer 3 Matrixkampf 2 Dekompilieren 4 Pistolen 2 Elektronische Kriegsführung 2 Registrieren 4 Fälschen 2 Schnellfeuerwaffen 2 Hacking 5 Software 2 Hardware 1 Wahrnehmung 2 Kompilieren 4 KOMPLEXE FORMEN Editor Resonanzspike Metagitter Signalschleier Reiniger	Folgeanpassung

100	Kasten Alternative Spielniveaus, Abschnitt Top-Runner		BITTE ZUSÄTZLICHEN BULLETPPOINT EINFÜGEN MIT: Initiation & Wandlung: Charaktere dürfen sich – sofern für ihren Charaktertyp möglich – schon bei der Erschaffung einer Initiation oder Wandlung unterziehen.	CGL-Errata
141	Beispielkasten, letzter Absatz	Es gibt aber noch eine andere Möglichkeit: Torley ist ein imposanter Ork, und der Spielleiter gibt ihm dafür einen Würfelpoolbonus von +2. Sein Einschüchtern 6 und Charisma 5 ergeben 11 Würfel, die durch seine imposante Erscheinung auf 13 steigen. Er würfelt und erzielt 4 Erfolge. Seine Gegnerin erhält 5 Würfel (Einschüchtern 2 + Willenskraft 3). Außerdem hat sie vier Kumpel dabei, also erhält sie einen Würfelpoolbonus von +2, und ihr Soziales Limit steigt um +3. Sie würfelt mit 7 Würfeln, erzielt aber nur einen mageren Erfolg. Torley nimmt seine Hände herunter und knurrt: „Kleine, du hast keine Ahnung, wer ich bin, oder?“ Sie tritt zurück und senkt, plötzlich gesprächsbereit, die Waffe.	Es gibt aber noch eine andere Möglichkeit: Torley ist ein imposanter Ork, und der Spielleiter gibt ihm dafür einen Würfelpoolbonus von +2. Sein Einschüchtern 6 und Charisma 5 ergeben 11 Würfel, die durch seine imposante Erscheinung auf 13 steigen. Allerdings sind die Gegner in der Überzahl (-2), und ihm wird eine Waffe an den Kopf gehalten (-2). Damit hat Torley noch 9 Würfel. Er würfelt und erzielt 4 Erfolge. Seine Gegnerin erhält 6 Würfel (Charisma 3 + Willenskraft 3) . Außerdem hat sie vier Kumpel dabei, also steigt ihr Soziales Limit um +3. Sie würfelt mit 6 Würfeln, erzielt aber nur einen mageren Erfolg. Torley nimmt seine Hände herunter und knurrt: „Kleine, du hast keine Ahnung, wer ich bin, oder?“ Sie tritt zurück und senkt, plötzlich gesprächsbereit, die Waffe.	Forum
142	Magische Fertigkeiten, Absatz 1	Magische Fertigkeiten stehen nur Magieanwendern zur Verfügung. Um sie zu erwerben, muss der Charakter ein Aspektzauberer, Zauberer oder Magieradept sein. Außerdem können Magieanwender – je nachdem, ob sie Adepten, Magieradepten, Aspektzauberer oder Zauberer sind – nur bestimmte Magische Fertigkeiten erlernen (s. Kasten <i>Magieanwender</i> , S. 70). Genaueres zu Magischen Fertigkeiten finden Sie im Kapitel <i>Magie</i> ab S. 274.	Magische Fertigkeiten stehen nur Magieanwendern zur Verfügung. Um sie zu erwerben, muss der Charakter ein Adept , Aspektzauberer, Zauberer oder Magieradept sein. Außerdem können Magieanwender – je nachdem, ob sie Adepten, Magieradepten, Aspektzauberer oder Zauberer sind – nur bestimmte Magische Fertigkeiten erlernen (s. Kasten <i>Magieanwender</i> , S. 70). Genaueres zu Magischen Fertigkeiten finden Sie im Kapitel <i>Magie</i> ab S. 274.	CGL-Errata
184	Beispielkasten, letzter Absatz	Aber die Explosion findet in einem beengten Raum statt, also kann durch die Reflexion der Druckwelle mehrmals Schaden entstehen. Die Teufelsratte erleidet durch den ersten Treffer 23K Schaden, dann noch mal 23K durch die reflektierte Explosion, plus 19K nach der nächsten Reflektion, plus 19K durch die nächste Reflektion. Danach folgen noch 15K + 15K, dann 11K + 11K, dann 7K + 7K und schließlich 3K + 3K. Insgesamt also 156K. Die Ratte ist vom Zustand des Chunky Salsa über Püree in feinen Nebel übergegangen. Bei einer Granate hätten sich nur 80K (16K + 16K + 12K + 12K + 8K + 8K + 4K + 4K) ergeben. Für die Teufelsratte wäre dieser Unterschied allerdings unerheblich gewesen.	Aber die Explosion findet in einem beengten Raum statt, also kann durch die Reflexion der Druckwelle mehrmals Schaden entstehen. Die Teufelsratte erleidet durch den ersten Treffer 23K Schaden, dann noch mal 23K durch die reflektierte Explosion, plus 15K nach der nächsten Reflektion, plus 15K durch die nächste Reflektion. Danach folgen noch 8K + 8K und dann 4K + 4K . Insgesamt also 100K . Die Ratte ist vom Zustand des Chunky Salsa über Püree in feinen Nebel übergegangen. Bei einer Granate hätten sich nur 80K (16K + 16K + 12K + 12K + 8K + 8K + 4K + 4K) ergeben. Für die Teufelsratte wäre dieser Unterschied allerdings unerheblich gewesen.	Forum
195	Abschnitt "Niederschlag (nur im Nahkampf)", Absatz 2	Der Angreifer kann sich aussuchen, ob er mit dem Ziel zusammen zu Boden gehen will (eine Freie Handlung Sich Hinwerfen) oder auf den Beinen bleiben möchte. Im Fall eines Patzers geht er in jedem Fall auch zu Boden. Bei einem Kritischen Patzer fällt nur der Angreifer, und der Verteidiger bleibt stehen.	Der Angreifer kann sich aussuchen, ob er mit dem Ziel zusammen zu Boden gehen will (wie eine kostenlose Freie Handlung Sich Hinwerfen) oder auf den Beinen bleiben möchte. Im Fall eines Patzers geht er in jedem Fall auch zu Boden. Bei einem Kritischen Patzer fällt nur der Angreifer, und der Verteidiger bleibt stehen.	Forum
227	Tabelle Rauschen und Matrixverkehr, Umgebungsbedingungen	Metallüberzogene Erde oder Mauer 1 pro 5 m	Metallüberzogene Erde oder Mauer 1 pro 0,5 m	CGL-Errata
251	Beispielkasten, letzter Absatz	Lemuel erscheint es nützlich, die Spinne ein wenig zu behindern, während sein Team bei der Arbeit ist. Also will er ihr Attribut Angriff mit einer Komplexen Form senken. Lemuels Software 5 und Resonanz 6 ergeben einen Würfelpool von 11, und er will die Spinne wirklich bremsen, also entscheidet er sich für Stufe 6. Er erzielt 5 Erfolge (also war es schlau, die Stufe so hoch anzusetzen). Die Spinne erzielt mit Willenskraft 4 und Firewall 6 insgesamt 3 Erfolge. Lemuel hat also 2 Nettoerfolge, daher sinkt das Attribut Angriff der Spinne (das normalerweise 6 beträgt), auf 4, solange er die Komplexe Form aufrechterhält. Lemuel muss so lange einen Malus von -2 auf seine Handlungen in Kauf nehmen. Wieder muss er dem Schwund widerstehen: diesmal sogar 7 (Stufe 6 + 1) Kästchen. Er würfelt mit seinen 10 Würfeln und erzielt nur 3 Erfolge, also steigt sein Geistiger Schaden um 4 Kästchen auf 5. Durch den Verletzungsmodifikator hat er nun einen Malus von -1. Nach diesem Run muss er sich dringend ausruhen.	Lemuel erscheint es nützlich, die Spinne ein wenig zu behindern, während sein Team bei der Arbeit ist. Also will er ihr Attribut Angriff mit einer Komplexen Form senken. Lemuels Software 5 und Resonanz 6 ergeben einen Würfelpool von 11, und er will die Spinne wirklich bremsen, also entscheidet er sich für Stufe 6. Er erzielt 5 Erfolge (also war es schlau, die Stufe so hoch anzusetzen). Die Spinne erzielt mit Willenskraft 4 und Firewall 6 insgesamt 3 Erfolge. Lemuel hat also 2 Nettoerfolge, daher sinkt das Attribut Angriff der Spinne (das normalerweise 6 beträgt), auf 4, solange er die Komplexe Form aufrechterhält. Lemuel muss so lange einen Malus von -2 auf seine Handlungen in Kauf nehmen. Wieder muss er dem Schwund widerstehen: diesmal sogar 4 (Stufe 6 – 2) Kästchen. Er würfelt mit seinen 10 Würfeln und erzielt nur 2 Erfolge, also steigt sein Geistiger Schaden um 2 Kästchen auf 3 . Durch den Verletzungsmodifikator hat er nun einen Malus von -1. Nach diesem Run muss er sich dringend ausruhen.	Korrektur
300	Geister, Absatz 2, Satz 7	Ein materialisierter Geist nimmt auch die physische Ebene mit astraler Wahrnehmung wahr (tatsächlich ist sie seine einzige Form der Wahrnehmung).	Ein materialisierter Geist kann die physische Welt genauso wahrnehmen, wie es andere physische Wesen tun.	Angleichung an amerikanische Version
315	Tabelle Manabarrieren, Zeile "Zauber Manabarriere", Spalte "Astral oder Physisch"	Eine Ebenen	Eine Ebene	Korrektur
438	Abschnitt Rauchgranate	Rauchgranate: Ähnlich wie eine Gasgranate gibt eine Rauchgranate eine Rauchwolke in einem Bereich mit einem Radius von 10 Metern ab. Die Wolke schränkt die Sicht ein und verursacht bei entsprechenden Proben Sichtbarkeitsmodifikatoren für Rauch (S. 176). Die Wolke existiert für etwa 4 Kampfrunden (kürzer bei Wind, länger in geschlossenen Räumen mit schlechter Lüftung, nach Maßgabe des Spielleiters).	Rauchgranate: Ähnlich wie eine Gasgranate gibt eine Rauchgranate eine Rauchwolke in einem Bereich mit einem Radius von 10 Metern ab. Die Wolke schränkt die Sicht ein und verursacht bei entsprechenden Proben Sichtbarkeitsmodifikatoren für Mittleren Rauch (S. 176). Die Wolke existiert für etwa 4 Kampfrunden (kürzer bei Wind, länger in geschlossenen Räumen mit schlechter Lüftung, nach Maßgabe des Spielleiters).	Forum
448	Tabelle Sichtverstärkungen, Zeile Sichtverbesserung	Sichtverbesserung	Sichtverbesserung (Stufe 1–3)	Korrektur
456	Tabelle Implantatkategorien		BITTE ZEILE MIT ANMERKUNGEN EINFÜGEN: Anmerkung: Gebraucht ist eine eigene Kategorie und modifiziert keine der anderen Kategorien; es gibt z.B. keine gebrauchte Alphaware.	CGL-Errata

489	Tabelle Verteidigungsmodifikatoren, zwischen Zeile "Verteidiger läuft" und "Verteidiger/Ziel in Guter Deckung"		FÜGE HINZU Verteidiger sprintet +4	Korrektur
-----	--	--	---------------------------------------	-----------