

Seite	Abschnitt	Alt	Neu
12	Absatz 1, Satz 2	Aber denkt daran: Die meisten Neulingen fangen sich im ersten Jahr eine unheilbare Infektion mit Tod ein.	Aber denkt daran: Die meisten Neulinge fangen sich im ersten Jahr eine unheilbare Infektion mit Tod ein.
12	Absatz 1, Satz 6	Die Runner, die am längsten durchhalten, sind nicht unbedingt die schnellsten, Stärksten, am besten ausgerüsteten oder am schwersten bewaffneten Runner.	Die Runner, die am längsten durchhalten, sind nicht unbedingt die schnellsten, stärksten, am besten ausgerüsteten oder am schwersten bewaffneten Runner.
22	Tabelle Improvisierte Nahkampfwaffen		FÜGE HINZU Spalte "Verwendete Fertigkeit" Billardqueue, Bratpfanne, Flasche (ganz), Gewehrkolben, Hammer, Pistolenlauf/-griff, Stuhl, Vorschlaghammer: Knüppel Flasche (zerbrochen), Gabel: Klingenwaffen Kette: Exotische Nahkampfwaffe (Peitsche)
23	Bildbeschriftung	Brandspitze	Widerhakenspitze
24	Tabelle Pfeilspitzen		FÜGE AM ANFANG DES TEXTES UNTER DER TABELLE HINZU Pfeilspitzen sind sowohl für Bögen als auch für Armbrüste erhältlich. Der Statikschaft kostet für Leichte, Mittlere und Schwere Armbrüste 75 ¥, 125 ¥ bzw. 200 ¥.
25	Tabelle Harpune/Wurfspeer		FÜGE HINZU Harpunen und Wurfspeere verwenden die Reichweiten für aerodynamische Granaten.
25	Tabelle Urban Tribe Tomahawk	Der Tomahawk verwendet die Reichweiten für Wurfmesser. Im Nahkampf beträgt die Präzision 5.	Der Tomahawk verwendet die Reichweiten für Wurfmesser. Im Nahkampf wird der Tomahawk mit der Fertigkeit Klingenwaffen geführt und hat Präzision 5 und Reichweite 0.
26	Tabelle Ares Screech Schallgewehr, letzter Absatz	Ziele, die von der Waffe getroffen werden, erleiden die Auswirkungen von Desorientierung und Übelkeit (SR5, S. 410). Das Gewehr verwendet Hochleistungsbatterien. Jeder Schuss verbraucht 1 Energieeinheit.	Ziele, die von der Waffe getroffen werden, erleiden die Auswirkungen von Desorientierung und Übelkeit (SR5, S. 410; als Toxinwiderstandsprobe wird die Schadenswiderstandsprobe verwendet). Das Gewehr verwendet Hochleistungsbatterien. Jeder Schuss verbraucht 1 Energieeinheit.
26	Tabelle Blasrohr, Satz 1	Blasrohre werden mit der Fertigkeit Exotische Fernkampfwaffe (Blasrohr) abgefeuert.	Blasrohre werden mit der Fertigkeit Exotische Fernkampfwaffe (Blasrohr) abgefeuert und verwenden die Reichweiten für Taser.
27	Tabelle FN-AAL Gyrojetpistole	Die Gyrojetpistole kann mit dem gleichen Zubehör versehen werden wie Schwere Pistolen und verwendet auch dieselben Reichweiten. Wenn sie unter Wasser benutzt wird, erhöht sich der Schaden bei Standardmunition um +2.	Die Gyrojetpistole kann mit dem gleichen Zubehör versehen werden wie Schwere Pistolen und verwendet auch dieselben Reichweiten. Sie wird mit der Fertigkeit Exotische Fernkampfwaffe (Gyrojetpistole) abgefeuert. Wenn sie unter Wasser benutzt wird, erhöht sich der Schaden bei Standardmunition um +2.
28	Tabelle Netzpistolen	Wenn ein Ziel getroffen wird, werden die Regeln für Netze (S. 25) verwendet. Wenn ein großes Netz für ein normal großes Ziel benutzt wird, erleidet es einen Malus von -2 auf seine Geschicklichkeit, während ein großes Ziel, das von einem normalen Netz getroffen wird, einen Bonus von +2 erhält. Netzpistolen verwenden die Reichweiten für Leichte Pistolen und können kein Zubehör aufnehmen.	Wenn ein Ziel getroffen wird, werden die Regeln für Netze (S. 25) verwendet. Wenn ein großes Netz für ein normal großes Ziel benutzt wird, erleidet es einen Malus von -2 auf seine Geschicklichkeit, während ein großes Ziel, das von einem normalen Netz getroffen wird, einen Bonus von +2 erhält. Netzpistolen verwenden die Reichweiten für Leichte Pistolen und können kein Zubehör aufnehmen. Sie werden mit der Fertigkeit Exotische Fernkampfwaffe (Netzpistole) abgefeuert.
28	Tabelle Schussarmband	Das Élégance Schussarmband kann nur hülsenlose Munition verfeuern und verwendet die Reichweiten für Taser. Es kann kein Zubehör aufnehmen. Der Tarnmodifikator zum Verbergen seiner wahren Funktion beträgt -5 (SR5, S. 422).	Das Élégance Schussarmband wird mit der Fertigkeit Exotische Fernkampfwaffe (Schussarmband) abgefeuert, kann nur hülsenlose Munition verfeuern und verwendet die Reichweiten für Taser. Es kann kein Zubehör aufnehmen. Der Tarnmodifikator zum Verbergen seiner wahren Funktion beträgt -5 (SR5, S. 422).
30	Tabelle Fichetti Executive Action		ENTFERNE * in der Spalte Modus sowie den *-Text
32	Tabelle PSK-3 Schwere Klapppistole		FÜGE HINZU Zusammengeklappt hat die PSK-3 einen Tarnmodifikator von -6.
33	Tabelle Savalette Guardian		ENTFERNE * in der Spalte Modus sowie den *-Text
34	Tabelle PPSK-4 Klapp-Automatikpistole		FÜGE HINZU Zusammengeklappt hat die PPSK-4 einen Tarnmodifikator von -6.
37	Tabelle Ares HVAR	Munition 50(s)	Munition 50(t)
45	Bildbeschriftung	Ruhrmetall SF-20	Ares Thunderstruck Gaussgewehr

46	Tabelle Onotari Arms Ballista MML	Prüz. *	Prüz. 4(5)
47	Tabelle Mitsubishi Yakusoku MRL	Prüz. *	Prüz. 4(6)
50	Tabelle Shiawase Blazer	Modus HM/SM/AM	Modus EM
50	Waffenzubehör, Bajonett, vorletzter Satz	Wenn es auf einer Waffe montiert ist, hat ein Bajonett Reichweite 2, Schaden (STR + 1)K und DK -1.	Wenn es auf einer Waffe montiert ist, hat ein Bajonett Reichweite 2, Schaden (STR + 1)K, DK -1 und Präzision 5.
51	Kasten Waffen Modifizieren, Absatz 2, letzter Satz	Leichte Pistolen können zum Beispiel nur auf- und unterlaufmontiertes Zubehör aufnehmen, Holdout-Pistolen gar keines.	Leichte Pistolen können zum Beispiel nur auf- und laufmontiertes Zubehör aufnehmen, Holdout-Pistolen gar keines.
52	Tabelle Unterlaufwaffen, Zeile Unterlauf-Flammenwerfer	Modus HM/SM/AM	Modus EM
53	Vordergriff, Satz 2	Er kann am und unter dem Lauf angebracht und nicht bei Pistolen verwendet werden.	Er kann nur am Lauf angebracht und nicht bei Pistolen verwendet werden.
54	Tabelle Zubehör und Modifikationen für Feuerwaffen, Zeile Unterlauf-Flammenwerfer	Verfügbarkeit wie Flammenwerfer + 2 Preis wie Flammenwerfer + 200 ¥	Verfügbarkeit 16V Preis 2.500 ¥
55	Tabelle Munition, über Zeile EX-Explosivmunition		FÜGE HINZU AF-Munition – -1/-5 14E 175 ¥
55	Tabelle Munition, Zusatzregeln, über Zeile Kapselmunition		FÜGE HINZU Anti-Fahrzeug-Munition (AF-Munition) ist speziell für den Einsatz gegen gepanzerte Fahrzeuge konzipiert. Sie hat eine DK von -1 gegen Personen und eine DK von -5 gegen Fahrzeuge.
55	Tabelle Munition, Zeile Flammenwerferfüllung	Verfügbarkeit wie Flammenwerfer	Verfügbarkeit 16V
55	Tabelle Munition, Zeile Gyrojet-Raketen	Preis 80 ¥	Preis 160 ¥
57	Shadowtalk rechts oben	,76	76
65	Tabelle Formangepasste Körperpanzerung	Merkmale: Maßanfertigung, Tarnbarkeit (-6)	Merkmale: Maßanfertigung, Tarnmodifikator -6
74	Tabelle Ballistische Maske	Merkmale: Maßanfertigung (+150 ¥; Soziales Limit insgesamt +2), Soziales Limit +1 bei Einschüchterungsproben	Merkmale: Soziales Limit +1 bei Einschüchterungsproben; Maßanfertigung (+150 ¥; Soziales Limit bei Einschüchterungsproben dann +2)
77	Tabelle Polaranzug	Einziehbare Kletterklauen (Würfelpoolbonus +1 auf Kletterproben; Angriff: Schaden (STR + 1)K, DK -).	Einziehbare Kletterklauen (Würfelpoolbonus +1 auf Kletterproben; Angriff: Schaden (STR + 1)K, DK -; Fertigkeit: Waffenloser Kampf).
79	Tabelle Tauchpanzerung, Merkmale	Zusätzlicher Schutz (Chemische Versiegelung 4), Würfelpoolmalus -2 auf Schwimmenproben	Zusätzlicher Schutz (Chemische Isolierung 4), Würfelpoolmalus -2 auf Schwimmenproben
82	Tabelle Evo Armadillo, Merkmale	Maßanfertigung, Verbesserte Stärke (+2 Stärke bei Klettern und Heben, nicht für Nahkampfschaden), Zusätzlicher Schutz (Chemische Versiegelung, Feuerresistenz 4, Thermische Isolierung 6, Wärmedämpfung 4)	Maßanfertigung, Verbesserte Stärke (+2 Stärke beim Klettern und Heben, nicht für Nahkampfschaden), Zusätzlicher Schutz (Chemische Versiegelung, Feuerresistenz 4, Thermische Isolierung 6, Wärmedämpfung 4)
84	Tabelle Modifikationen, Zeile Pulse Weave	Pulse Weave Kapazität [3] Verfügbarkeit +8E Preis 3.000 ¥	Pulse Weave (Stufe 1–6) Kapazität [3] Verfügbarkeit +8E Preis Stufe x 3.000 ¥
85	Shock Weave, Satz 1	Großartig, um im Dante's Grabscher fernzuhalten oder Sicherheitsleuten eine hässliche Überraschung zu bereiten.	Großartig, um Grabscher fernzuhalten oder Sicherheitsleuten eine hässliche Überraschung zu bereiten.
85	Kasten, Reaktionsinterfacegeräte, Satz 4	Dieses System verbraucht 2 Kapazitätspunkte in der Panzerung und 1 Kapazitätspunkt im Helm.	Dieses System verbraucht 4 Kapazitätspunkte in der Panzerung und 2 Kapazitätspunkte im Helm.
86	Rutheniumpolymerüberzug, letzter Satz	Dieser wird durch den bedeckten Körperanteil verändert: halber Körper -0, mehr als der halbe Körper -1, ganzer Körper-2.	Dieser wird durch den bedeckten Körperanteil modifiziert: ganzer Körper +0, mehr als der halbe Körper +1, halber Körper +2.
87	Tabelle Installierte Ausrüstung, Abschnitt Kommunikationsausrüstung	Sim-Modul [2]	Sim-Modul [1]

87	Tabelle Installierte Ausrüstung, Abschnitt Sichtverstärkung	Ultraschallsicht [2]	Ultraschallsensor [1]
90	linke Spalte, Absatz 6, Satz 5	Ritualmagie würde für so häufig gehalten, dass man ihr jedes Jahr Tausende ungeklärte Mordfälle zuschrieb.	Ritualmagie wurde für so häufig gehalten, dass man ihr jedes Jahr Tausende ungeklärte Mordfälle zuschrieb.
90	Der digitale Krieg, Absatz 4, Satz 1	Die Taktiker erkannten schnell das Potenzial der Matrix als neuer Möglichkeit zum Erstschatz gegen feindliche Ziele.	Die Taktiker erkannten schnell die Möglichkeiten der Matrix als Instrument für Erstschatz gegen feindliche Ziele.
94	Absatz Fahrzeug-/Drohnenunterstützung, Satz 3	Sie können auch direkt in den Kampf eingreifen – meist mit schweren Waffen wie Maschinengewehren, Kanonen oder Werfern auf Drohnen oder Fahrzeugen.	Sie können auch direkt in den Kampf eingreifen – meist mit schweren Waffen wie Maschinengewehren, Kanonen oder Raketenwerfern auf Drohnen oder Fahrzeugen.
103	Rammen, letzter Satz	Bei der bestimmungsgemäßen Verwendung wird eine Probe auf Stärke + Geschicklichkeit abgelegt, deren Erfolge den Schaden steigern, dem das Zielobjekt mit Konstitution + Panzerung widerstehen muss.	Rammen verwenden für die Angriffsprobe Stärke + Konstitution (s. Barrieren zerstören , SR5 , S. 197).
104	Sprengschild	Der Sprengschild ist eine geometrische Form aus mehreren hochexplosiven Sprengkörpern und Thermitstreifen, der etwa zwei mal einen Meter groß ist. Halteschlingen in der Mitte erlauben es, das Gerät als Schild zu tragen und zu benutzen, bis es in Position ist. Kleber oder Magneten können den Schild an jeder Oberfläche fixieren. Die Sprengladungen können per Zeitzünder oder Fernzündung gezündet werden. Um den Schild als Nahkampfwaffe einzusetzen, muss der Benutzer die Fertigkeit Exotische Nahkampfwaffe (Sprengschild) beherrschen. Die Präzision beträgt dabei 4.	Der Sprengschild ist eine geometrische Form aus mehreren hochexplosiven Sprengkörpern und Thermitstreifen, der etwa 2 x 1 Meter groß ist. Halteschlingen in der Mitte erlauben es, das Gerät als Schild (mit einem Panzerungswert von +6) zu tragen und zu benutzen, bis es in Position ist. Kleber oder Magneten können den Schild an jeder Oberfläche fixieren. Die Sprengladungen können per Zeitzünder oder Fernzündung gezündet werden. Um den Schild als Nahkampfwaffe einzusetzen, muss der Benutzer die Fertigkeit Exotische Nahkampfwaffe (Sprengschild) beherrschen. Die Präzision beträgt dabei 4, der Schaden (STR+2)G und die DK 0.
105	Zweiter Absatz	Die maximale Anzahl an Teammitgliedern (einschließlich Drohnen), die sich gleichzeitig in einem bestimmten Netzwerk befinden können, beträgt Gerätestufe x 1,5.	Die maximale Anzahl an Teammitgliedern (einschließlich Drohnen), die sich gleichzeitig in einem bestimmten Netzwerk befinden können, beträgt Gerätestufe x 1,5. Der jeweils angegebene Preis versteht sich pro Netzwerk. Wenn sich also 5 Personen zusammen ein PI-Tac der Stufe I kaufen, müssen sie die 115.000 ¥ also zusammen aufbringen, nicht jeder einzeln.
105	Stufe I, Tabelle	Preis 250.000 ¥	Preis 115.000 ¥
105	Stufe II, Tabelle	Verfügbarkeit 18V Preis 824.000 ¥	Verfügbarkeit 18E Preis 325.000 ¥
105	Stufe III, Tabelle	Verfügbarkeit 24V Preis 1.234.000 ¥	Verfügbarkeit 18V Preis 855.000 ¥
105	Stufe II, Absatz 1, letzter Satz	Zusätzlich zu den Funktionen von Stufe I bietet die Stufe II:	Stufe II bietet dieselben Funktionen wie Stufe I, mit den folgenden Upgrades und Ergänzungen:
105	Stufe III, Absatz 1, letzter Satz	Zusätzlich zu den Funktionen der Stufen I und II bietet die Stufe III folgendes:	Stufe III bietet dieselben Funktionen wie Stufe I und II, mit den folgenden Upgrades und Ergänzungen:
110	Kasten, Niederschlag, letzter Satz	Der Getroffene muss dann erst wieder aufstehen vom Boden aus kämpfen.	Der Getroffene muss dann erst wieder aufstehen oder vom Boden aus kämpfen.
114	Ohr	Modifikator: 10	Modifikator: -10
116	Doppeldurchschlag, Auswirkungen, letzter Satz	Das Ergebnis ist eine Steigerung der DK durch Multiplikation der DK mit der Anzahl der Kugeln in der Salve. Das Maximum beträgt dabei x3.	Das Ergebnis ist eine Steigerung der DK durch Multiplikation der Grund-DK der Waffe mit der Anzahl der Kugeln in der Salve. Das Maximum beträgt dabei x3.
116	Auf die Zwölf, Verwendbare Munitionsarten	Sturmkanone	AF-Munition, Sturmkanone
118	Über Bande, Verwendbare Munitionsarten	Gyrojet-Raketen	Gelmunition, Gyrojet-Raketen
118	Tabelle Angesagte Ziele nach Munitionsart, Zeile Gelmunition	Glockenschlag, Durch die Finger, Karussell	Glockenschlag, Durch die Finger, Karussell, Über Bande
118	Perfekter Treffer, Verwendbare Munitionsarten	Schockermunition, Taserpfeil	AF-Munition, Schockermunition, Taserpfeil
118	Tabelle Angesagte Ziele nach Munitionsart, über Zeile APDS-Munition		FÜGE HINZU Zeile AF-Munition Auf die Zwölf, Perfekter Treffer

128	Kampfkunststile, Absatz 1, vorletzter und letzter Satz	Kampfkunststile können als Spezialisierung für 7 Karma erworben werden. Wenn ein Charakter eine solche Spezialisierung auswählt, erhält er einen Würfelpoolbonus von +2, wenn er in diesem Stil kämpft.	Kampfkunststile können als Spezialisierung für 7 Karma erworben werden. Wenn ein Charakter einen solchen Kampfstil auswählt, erhält er (wie bei anderen Spezialisierungen auch) einen Würfelpoolbonus von +2, wenn er in diesem Stil kämpft.
128	52 Blocks	Erlernbare Techniken: Angesagtes Ziel (Entwaffnen), Baumwurzel, Kampftritt, Randori (Schmutziger Trick), Schlag von Oben, Verteidigung gegen mehrere Gegner	Erlernbare Techniken: Angesagtes Ziel (Entwaffnen), Baumwurzel, Kampftritt, Randori (Schmutziger Trick), Schlag von Oben, Verteidigung gegen mehrere Gegner (Verteidiger hat sich zuvor verteidigt)
129	Chakram, Erlernbare Techniken	Knöchelbrecher (Aus der Hand schlagen)	Knöchelbrecher (Entwaffnen)
132	La Verdadera Destreza	Erlernbare Techniken: Ballestra, Harte Kraft (Parieren), Kampf gegen mehrere Gegner, Riposte, Verteidigung gegen mehrere Gegner, Weiche Kraft (Riposte)	Erlernbare Techniken: Ballestra, Harte Kraft (Parieren), Kampf gegen mehrere Gegner, Riposte, Verteidigung gegen mehrere Gegner (Freunde im Nahkampf), Weiche Kraft (Riposte)
137	Knöchelbrecher, Überschrift		ENTFERNE (Nur Nahkampf)
141	Beispielkasten, 3. Spalte, Absatz 3, Satz 3	Ken will den Angriff blocken, würfelt also mit Waffenloser Kampf 5 und Geschicklichkeit 5 bei einem Körperlichen Limit von 6.	Ken will den Angriff blocken, würfelt also mit Waffenloser Kampf 5 plus Reaktion 4 und Intuition 4 bei einem Körperlichen Limit von 6.
141	Beispielkasten, 3. Spalte, Absatz 5, Satz 2	Wombats Konstitution beträgt 5, er wird also 3 Meter weit geworfen.	Wombats Konstitution beträgt 5, er wird also 1 Meter weit geworfen.
142	Kaputte Waffen, Absatz 3, Satz 4	Das Material zur Reparatur kostet pro Kästchen Schaden, der repariert werden muss, 10 % des Originalpreises, pro Punkt Reichweite, der wiederhergestellt werden muss, 50 %, pro Punkt DK 25 % und pro Punkt Präzision 15 %.	Das Material zur Reparatur kostet pro Kästchen Schaden, das repariert werden muss, 2 % des Originalpreises, pro Punkt Reichweite, der wiederhergestellt werden muss, 10 %, pro Punkt DK 5 % und pro Punkt Präzision 3 %.
143	All der andere Drek, Absatz 1, Satz 2	Hier gelten dieselben Grundkosten: 10 % Materialkosten pro Kästchen Schaden.	Hier gelten dieselben Grundkosten: 2 % Materialkosten pro Kästchen Schaden.
147	Letzter Satz auf 147, Satz 1 & 2 auf 148	Der erste angegebene Schadenscode ist der Startwert für Schadenswiderstandstests. Der zweite gilt, wenn der Charakter durch Sonneneinwirkung mindestens 4 Kästchen Geistigen Schaden erlitten hat. Ab diesem Zeitpunkt wird kein Geistiger, sondern Körperlicher Schaden verursacht.	LÖSCHEN
167	Kasten, Abschnitt Artemis	,61	61
167	Kasten, Abschnitt Nerva	,29	29
193	Tabelle Sprengstoffe und Zubehör, Zeile Dynamit	Preis 95 ¥	Preis 350 ¥
193	Tabelle Sprengstoffe und Zubehör, Zeile TNT	Stufe 4 Verfügbarkeit 10V Preis 250 ¥	Stufe 5 Verfügbarkeit 12E Preis 200 ¥
193	Nitroglyzerin, vor dem letzten Satz		FÜGE HINZU Wenn jemand, der Nitroglyzerin trägt, niedergeschlagen wird, oder falls Nitroglyzerin aus irgendeinem Grund mehr als einen halben Meter tief fällt, kann der Aufprall dazu führen, dass es detoniert. Würfeln Sie mit einem Objektwiderstands-Würfelpool von 8. Bei einem Patzer detoniert das Nitroglyzerin.
203	Tabelle Projektil- und Wurfaffen, Überschrift	Projektil- und Wurfaffen	Projektilwaffen
205	Tabelle Leichte Pistolen, Zeile Ares Light Fire 70	Munition 18(s)	Munition 16(s)
208	Tabelle Munition, über Zeile EX-Explosivmunition		FÜGE HINZU AF-Munition - -1/-5 14E 175 ¥
208	Tabelle Munition, Zeile Flammenwerferfüllung	Verfügbarkeit wie Flammenwerfer	Verfügbarkeit 16V
208	Tabelle Munition, Zeile Gyrojet-Raketen	Preis 80 ¥	Preis 160 ¥
210	Tabelle Panzerung, Ganzkörperpanzerung, Helm	Kapazität 3	Kapazität 6

210

Tabelle Panzerung,
Ganzkörperpanzerung,
Umweltanpassung

Kapazität + 3 Verfügbarkeit -

Kapazität - Verfügbarkeit +3