

SHADOWRUN 6 - ERRATA GRUNDREGELWERK (3. AUFLAGE)

In dieser Aufstellung findet ihr die Errata von der 2. zur 3. Auflage des Grundregelwerks für *Shadowrun, Sechste Edition* (SR6).

Um das Ganze einigermaßen übersichtlich zu halten, sind hier nur die regelrelevanten Änderungen aufgeführt, keine Korrekturen von Tippfehlern, Anpassungen von Beispielen oder Änderungen an Formulierungen, die notwendig wurden, um die Regel-Errata auf dem vorhandenen Raum unterzubringen.

SEITE	POSITION	ALT	NEU
41	Angriffswert	Wenn ein Charakter in die Offensive geht, stehen ihm entweder seine bloßen Hände oder eine Waffe zur Verfügung, um den gewünschten Schaden auszuteilen. Jede Waffe hat eine Kombination aus Durchschlagskraft, Zielgenauigkeit und Rückstoßkompensation (bei Feuerwaffen), die ihre allgemeine Effektivität erhöht. Das alles wird im Angriffswert zusammengefasst. Der Angriffswert eines Charakters im waffenlosen Kampf ist Reaktion + Stärke.	Wenn ein Charakter in die Offensive geht, hat seine Waffe eine Kombination aus Eigenschaften, die ihre Effektivität bestimmt . Diese Kombination aus Durchschlagskraft, Zielgenauigkeit und Rückstoßkompensation (bei Feuerwaffen) wird im Angriffswert der Waffe zusammengefasst. Charaktere addieren ihre Stärke zum Angriffswert von Nahkampfwaffen . Der Angriffswert eines Charakters im waffenlosen Kampf ist Reaktion + Stärke.
46	Volle Abwehr	Der Charakter kann bis zu seiner nächsten Kampfunde seine Willenskraft zu allen Verteidigungsproben hinzuaddieren. Kann im physischen und im Astralkampf eingesetzt werden, für den Matrixkampf gibt es <i>Volle Matrixabwehr</i> (S. 184).	Der Charakter kann bis zum Ende der Kampfunde seine Willenskraft zu allen Verteidigungsproben hinzuaddieren. Kann im physischen und im Astralkampf eingesetzt werden, für den Matrixkampf gibt es <i>Volle Matrixabwehr</i> (S. 184).
46	Waffe bereit machen	Kleine Waffen wie Wurfmesser oder Shuriken können zu mehreren bereit gemacht werden, wobei eine Maximalzahl, die dem Geschicklichkeitsattribut des Charakters entspricht, mit einer einzigen Handlung Waffe bereit machen in die Nebenhand des Charakters genommen werden können.	Kleine Waffen wie Wurfmesser oder Shuriken können zu mehreren bereit gemacht werden, wobei eine Maximalzahl, die dem halben Geschicklichkeitsattribut des Charakters (aufgerundet) entspricht, mit einer einzigen Handlung Waffe bereit machen in die Nebenhand des Charakters genommen werden können.
49	Edge-Handlungen: Vorausschau	Du führst diesen Kampf wie eine Schachpartie, indem du jeden einzelnen Schuss gezielt so setzt, dass du deinen Gegner zu einer bestimmten Stelle treibst. Sobald er dort ist, kannst du ihn angreifen, ohne auch nur hinzuschauen, denn dufeuerst auf einen festen Punkt, nicht auf eine Person. Führst du diese Edge-Handlung mit einem Mehrfachangriff aus, würfelst du für jedes Ziel mit deinem vollen Würfelpool. Kosten: 4 Edge.	Du führst diesen Kampf wie eine Schachpartie und bist deinen Gegnern mehrere Züge voraus . Wenn du diese Edge-Handlung mit einem Mehrfachangriff durchführst, verdoppelst du deinen Würfelpool und teilst ihn dann so gleichmäßig wie möglich zwischen den einzelnen Zielen auf . Kosten: 4 Edge.
53	Status, Absatz 1	Manchmal tun Shadowrunner Dinge; manchmal werden ihnen Dinge angetan. Beide Fälle können damit enden, dass sie sich in einem Zustand oder Status befinden, der Auswirkungen auf ihre weiteren Aktivitäten hat – in der Regel temporär, bis der Status irgendwann abklingt oder etwas ihn aufhebt.	Manchmal tun Shadowrunner Dinge; manchmal werden ihnen Dinge angetan. Beide Fälle können damit enden, dass sie sich in einem oder mehreren Zuständen oder Status befinden, der Auswirkungen auf ihre weiteren Aktivitäten hat – in der Regel temporär, bis der Status irgendwann abklingt oder etwas ihn aufhebt.
67	Magie oder Resonanz, Absatz 5	Jede höhere Priorität gibt deinem Charakter einen Wert in Magie oder Resonanz zwischen 1 und 5. Dieser Wert hängt von der Art des Charakters ab, den du erschaffst (Aspektzauberer erhalten einen zusätzlichen Punkt für Magie, um ihre anderen Einschränkungen zu kompensieren; siehe S. 160). Diese Werte können mit Anpassungspunkten aus der Spalte Metatyp oder mit Individualisierungskarma (siehe S. 69) erhöht werden.	Jede höhere Priorität gibt deinem Charakter einen Wert in Magie oder Resonanz zwischen 1 und 5. Dieser Wert hängt von der Art des Charakters ab, den du erschaffst (Aspektzauberer erhalten einen zusätzlichen Punkt für Magie, um ihre anderen Einschränkungen zu kompensieren; siehe S. 160). Diese Werte können mit Anpassungspunkten aus der Spalte Metatyp oder mit Individualisierungskarma (siehe S. 69) bis maximal auf 6 erhöht werden.
67	Magie oder Resonanz, Absatz 6	Während der Charaktererschaffung erhalten Vollzauberer eine Gesamtanzahl von kostenlosen Zaubern, Ritualen und/oder alchemistischen Zaubern gleich ihrer Magie × 2. Der Magiewert, der für diese Berechnung benutzt wird, ist der laut Prioritätentabelle – also vor jeder Erhöhung durch Anpassungspunkte, Karma oder andere Möglichkeiten.	Während der Charaktererschaffung erhalten Vollzauberer eine Gesamtanzahl von kostenlosen Zaubern und/oder Ritualen gleich ihrer Magie × 2. Der Magiewert, der für diese Berechnung benutzt wird, ist der laut Prioritätentabelle – also vor jeder Erhöhung durch Anpassungspunkte, Karma oder andere Möglichkeiten.

SHADOWRUN 6 - ERRATA GRUNDREGELWERK (3. AUFLAGE)

SEITE	POSITION	ALT	NEU
68	Absatz 1	Zaubern und Adeptenkräften aufteilen. Zuerst erwerben sie Adeptenkräfte mit Kraftpunkten bis maximal zur Höhe ihres Magieattributs, dann multiplizieren sie die nicht für Kraftpunkte genutzte Magie mit 2, um die Anzahl an kostenlosen Zaubern, Ritualen und/oder alchemistischen Zaubern zu Spielbeginn festzulegen. Auch hierfür gilt die Magie laut Prioritätentabelle vor jeder Anpassung.	Zaubern und Adeptenkräften aufteilen. Zuerst erwerben sie Adeptenkräfte mit Kraftpunkten bis maximal zur Höhe ihres Magieattributs, dann multiplizieren sie die nicht für Kraftpunkte genutzte Magie mit 2, um die Anzahl an kostenlosen Zaubern und/oder Ritualen zu Spielbeginn festzulegen. Auch hierfür gilt die Magie laut Prioritätentabelle vor jeder Anpassung.
69	Gib das Individualisierungskarma aus, Absatz 3	Denk daran, dass du auch Karma für Geld ausgeben kannst (2.000 Nuyen pro Karma oder 5.000 mit dem Nachteil Verschuldet). Karma, das während der Charaktererschaffung übrig bleibt, verfällt und wird nicht ins Spiel mitgenommen.	Denk daran, dass du auch Karma für Geld ausgeben kannst (2.000 Nuyen pro Karma oder 5.000 mit dem Nachteil Verschuldet). Bis zu 5 Karma, die während der Charaktererschaffung übrig bleiben, können mit ins Spiel genommen werden.
69	Kauf deine Ausrüstung	Mit dem Geld, das du durch deine Auswahl in der Prioritätentabelle und durch eventuell in Geld umgewandeltes Karma hast, kannst du Ausrüstung aus dem dazugehörigen Kapitel zu dem im Buch angegebenen Preis kaufen. Achte darauf, dass du bei der Charaktererschaffung illegale Ausrüstung maximal mit Verfügbarkeit 6 kaufen kannst (zur Definition von Verfügbarkeiten siehe S. 244), und dass einige Ausrüstung für Zwerge und Trolle teurer ist (siehe S. 248).	Mit dem Geld, das du durch deine Auswahl in der Prioritätentabelle und durch eventuell in Geld umgewandeltes Karma hast, kannst du Ausrüstung aus dem dazugehörigen Kapitel zu dem im Buch angegebenen Preis kaufen. Achte darauf, dass du bei der Charaktererschaffung nur Ausrüstung kaufen kannst, deren Verfügbarkeit maximal 7 beträgt (zur Definition von Verfügbarkeiten siehe S. 244), und dass einige Ausrüstung für Zwerge und Trolle teurer ist (siehe S. 248).
72	Tabelle Entwicklungskosten		ENTFERNE: <i>Zeile Neuer alchemischer Zauber</i>
72	Tabelle Entwicklungskosten	Neuer Zauber	Neuer Zauber*
72	Tabelle Entwicklungskosten	Neues Ritual	Neues Ritual*
72	Tabelle Entwicklungskosten	Neue Komplexe Form	Neue Komplexe Form*
72	Tabelle Entwicklungskosten		FÜGE AM ENDE DER TABELLE HINZU: * kann nicht während der Charaktererschaffung erworben werden
73	Neue Zauber	Das Lernen eines neuen Zaubers, Rituals oder alchemistischen Zaubers setzt eine Zauberformel voraus, die man für gewöhnlich bei einem Taliskrämer kaufen kann. Außerdem brauchst du Zugang zu einem Magischen Refugium (siehe S. 132), einige Zeit zum Lernen und Üben der Feinheiten des Zauberwirkens und ein abschließendes Ritual, um den Zauber mit der Aura des Zauberers zu verknüpfen. Nach einer entsprechenden Lernzeit (siehe S. 132) ist der Zauber, das Ritual oder der alchemistische Zauber gut genug in den Geist des Zauberers eingebrannt, dass er ihn nie vergessen wird. Das Ritual schafft die Verbindung, die nötig ist, um die Energien für diesen Zauber aus der Manasphäre zu beziehen. Der neue Zauber kostet 5 Karma.	Das Lernen eines neuen Zaubers oder Rituals setzt eine Zauberformel voraus, die man für gewöhnlich bei einem Taliskrämer kaufen kann. Außerdem brauchst du Zugang zu einem Magischen Refugium (siehe S. 132), einige Zeit zum Lernen und Üben der Feinheiten des Zauberwirkens und ein abschließendes Ritual, um den Zauber mit deiner Aura zu verknüpfen. Nach einer entsprechenden Lernzeit (siehe S. 132) ist der Zauber oder das Ritual gut genug in deinen Geist eingebrannt, dass du ihn nie vergessen wirst . Bei Zaubern können die astralen Energien dann sowohl für Spruchzauberei (S. 133) als auch für das Verzaubern (S. 151) verwendet werden (bei Aspektzauberern, die nur Verzaubern beherrschen, natürlich auch nur dafür). Der neue Zauber oder das Ritual kosten 5 Karma.

SHADOWRUN 6 - ERRATA GRUNDREGELWERK (3. AUFLAGE)

SEITE	POSITION	ALT	NEU
85	Kampfmagierin, Astrale Initiative	6 + 2W6	6 + 3W6
85	Kampfmagierin, Aktionsfertigkeiten	Astral 2, Beschwören 5 (Herbeirufen +2), Heimlichkeit 1, Hexerei 7 (Spruchzauberei +2), Nahkampf 1, Wahrnehmung 2	Astral 3 (Astralkampf +2), Beschwören 5 (Herbeirufen +2), Heimlichkeit 1, Hexerei 7 (Spruchzauberei +2), Nahkampf 1, Wahrnehmung 2
85	Kampfmagierin, Zauber	Eisspeer, Eissturm, Feinde Entdecken, Feuerball, Flammenstoß, Heilen, Levitieren, Panzerung, Physische Barriere, Verwirrung	Feinde Entdecken, Flammenstoß, Heilen, Levitieren, Panzerung, Physische Barriere
86	Spezialist für verdeckte Operationen, Aktionsfertigkeiten	Athletik 2 (Sprinten +2), Biotech 1, Feuerwaffen 2 (Pistolen +2), Heimlichkeit 7 (Fingerfertigkeit +2), Mechanik 3 (Schlosser +2), Nahkampf 2 (Waffenlos +2), Überreden 2 (Verkörpern +2), Wahrnehmung 2 (Stadt +2)	Athletik 2 (Sprinten +2), Biotech 1, Feuerwaffen 2 (Schwere Pistolen +2), Heimlichkeit 7 (Fingerfertigkeit +2), Mechanik 3 (Schlosser +2), Nahkampf 2 (Waffenlos +2), Überreden 2 (Verkörpern +2), Wahrnehmung 2 (Stadt +2)
88	Unterhändler, Aktionsfertigkeiten	Biotech 2, Einfluss 5 (Verhandeln +2), Feuerwaffen 3 (Pistolen +2), Heimlichkeit 2, Überreden 7 (Beschwatzen +2), Wahrnehmung 3	Biotech 2, Einfluss 5 (Verhandeln +2), Feuerwaffen 3 (Schwere Pistolen +2), Heimlichkeit 2, Überreden 7 (Schauspielern +2), Wahrnehmung 3
90	Straßensamurai, Aktionsfertigkeiten	Feuerwaffen 4(5) (Pistolen +2), Heimlichkeit 2, Nahkampf 7(8) (Klingenwaffen +2), Wahrnehmung 3	Feuerwaffen 4(5) (Schwere Pistolen +2), Heimlichkeit 2, Nahkampf 7(8) (Klingenwaffen +2), Wahrnehmung 3
91	Straßenschamanin, Astrale Initiative	5 + 2W6	5 + 3W6
91	Straßenschamanin, Aktionsfertigkeiten	Athletik 1, Beschwören 5 (Herbeirufen +2), Hexerei 6 (Spruchzauberei +2), Nahkampf 2, Wahrnehmung 2	Astral 2, Athletik 2, Beschwören 5 (Herbeirufen +2), Hexerei 6 (Spruchzauberei +2), Nahkampf 2, Wahrnehmung 2
91	Straßenschamanin, Zauber	Betäubungsblitz, Chaos, Dunkelheit, Feuerball, Fokus-Boost, Heilen, Hellhören, Kunststoff Beleben, Levitieren, Physische Barriere, Reflexe Steigern, Trideo-Trugbild, Übertakten	Betäubungsblitz, Chaos, Dunkelheit, Feuerball, Heilen, Hellhören, Levitieren, Trideo-Trugbild
92	Technomancer, Komplexe Formen	Angriff-Steigerung, Editor, FirewallSenkung, Puppenspieler, Reiniger, Resonanzspike, Schleicher-Steigerung, Signalsturm	Angriff-Steigerung, Firewall-Senkung, Resonanzspike, Schleicher-Steigerung, Signalsturm, Zusammenflicken
92	Technomancer, Aktionsfertigkeiten	Cracken 4 (Hacken +2), Elektronik 2 (Computer +2), Feuerwaffen 1, Heimlichkeit 1, Steuern 2 (Bodenfahrzeuge +2), Tasken 6 (Kompilieren +2)	Cracken 3 (Hacken +2), Elektronik 2 (Computer +2), Feuerwaffen 1, Steuern 2, Tasken 6 (Kompilieren +2)
96	Elektronik, Spezialisierungen	Computer, Hardware, Software	Computer, Hardware, Komplexe Formen, Software
97	Feuerwaffen, Spezialisierungen	Gewehre, Maschinengewehre, Pistolen	Automatikpistolen, Gewehre, Holdout-Pistolen, Leichte Pistolen, Maschinengewehre, Maschinenpistolen, Schrotflinten, Schwere Pistolen, Sturmkanonen, Taser
98	Kampfrunde, Absatz 2	Genauere Informationen zum Kampf findest du im Kapitel Kampf auf Seite 107.	Der Grundschaten im waffenlosen Kampf beträgt 2B. Genauere Informationen zum Kampf findest du im Kapitel Kampf auf Seite 107.
110	Kampfrunde, Absatz 3	Charaktere können eine Runde nie mit mehr als 5 Nebenhandlungen beginnen. Falls sie durch beliebige Umstände mehr als diese Zahl an Nebenhandlungen erhalten haben, wird diese Zahl auf 5 gesenkt.	Charaktere können ihren Zug in einer Runde nie mit mehr als 5 Nebenhandlungen beginnen. Falls sie durch beliebige Umstände mehr als diese Zahl an Nebenhandlungen erhalten haben, wird diese Zahl auf 5 gesenkt.

SHADOWRUN 6 - ERRATA GRUNDREGELWERK (3. AUFLAGE)

SEITE	POSITION	ALT	NEU
112	Feuermodi, Absatz 1	Die folgenden Feuermodi sind bei Shadowrun verfügbar: Waffen können – je nach Waffe oder Modifikationen an der Waffe – im Einzelschuss-Modus (EM), Halbautomatischen Modus (HM), Salvenmodus (SM) oder Vollautomatischen Modus (AM) schießen. Jeder Modus bietet etwas im Austausch für etwas anderes. Hast du je die Aussage „Alles hat seinen Preis“ gehört? Die gilt auch hier.	Jede Fernkampf-Waffe kann im Einzelschuss-Modus (EM) feuern, selbst wenn diese Option nicht ausdrücklich aufgeführt ist. Viele Feuerwaffen können zusätzlich im Halbautomatischen Modus (HM), Salvenmodus (SM) und/oder Vollautomatischen Modus (AM) feuern. Diese Feuermodi bieten taktische Optionen, allerdings auf Kosten der Schussgenauigkeit. Sie erfordern nicht den Einsatz der Nebenhandlung <i>Mehrfachangriffe</i> (S. 43).
112	Feuermodi, Absatz 4	Du hast eine schicke Waffe, die mit einem einzigen Ziehen des Abzugs mehrere Kugeln abfeuert. Du kannst vier Kugeln in einem Angriff abfeuern. Du kannst entweder eine Enge Salve schießen, die den Angriffswert um 4 senkt und den Schadenswert um 2 erhöht. Oder du kannst eine Breite Salve schießen und deinen Würfelpool zwischen zwei Zielen aufteilen, sodass du jedes Ziel im Grunde mit einem Schuss im Halbautomatischen Modus (mit den entsprechenden Modifikatoren) angreifst. Dafür benötigst du keine Nebenhandlung <i>Mehrfachangriffe</i> .	Du kannst 4 Kugeln mit einem Angriff abfeuern. Du kannst entweder eine <i>Enge Salve</i> schießen, die den Angriffswert um 4 senkt und den Schadenswert um 2 erhöht. Oder du kannst eine <i>Breite Salve</i> schießen und deinen Würfelpool zwischen zwei Zielen aufteilen, sodass du jedes Ziel im Grunde mit einem Schuss im Halbautomatischen Modus (mit den entsprechenden Modifikatoren) angreifst. Du kannst <i>Vorausschau</i> (S. 49) mit einer <i>Breiten Salve</i> verwenden, ohne dafür die Nebenhandlung <i>Mehrfachangriffe</i> (S. 43) einsetzen zu müssen.
112	Feuermodi, Absatz 6	Dieser Modus gestattet mehrere Angriffe ohne Einsatz der Nebenhandlung <i>Mehrfachangriffe</i> . Der Schütze teilt den Würfelpool beim Angriff auf alle gültigen Ziele in seiner Reichweite auf. Dieser Modus kann benutzt werden, um mehrere Ziele oder auch ein einzelnes Ziel mit einer Reihe kleiner Würfelpools anzugreifen, wobei jeder Treffer den vollen Waffenschaden verursacht. Dieser Modus verbraucht zehn Schuss und senkt den Angriffswert um 6.	Dieser Modus gestattet einen Angriff gegen jedes gültige Ziel in einem Bereich mit einem Radius von 1 Meter. Es wird nur eine Angriffsprobe abgelegt, aber jeder Verteidiger legt seine eigene Verteidigungsprobe ab. Dieser Angriff senkt den Angriffswert um 6 und verbraucht 10 Schuss. Der Radius des Zielbereichs kann mehrfach um 1 Meter erhöht werden, indem jeweils zusätzlich 2 vom Angriffswert abgezogen werden, aber nur, solange dadurch der Angriffswert mindestens 1 beträgt.
114	Verteidiger	Der Verteidiger versucht, sich aus dem Griff zu befreien. Für die Verteilung von Edge wird sein waffenloser Angriffswert verwendet. Der Verteidiger legt ohne den Würfelpoolmalus von -4 eine Probe auf Nahkampf + Stärke (Nettoerfolge des Angreifers bei der Ringen-Probe) ab. Gelingt die Probe, verursacht er keinen Schaden, befreit sich aber aus dem Griff.	Der Verteidiger versucht, sich aus dem Griff zu befreien. Dies ist eine <i>Vergleichende Probe auf Nahkampf + Stärke</i> , der die waffenlosen Angriffswerte verwendet, und es gilt nicht der Würfelpoolmalus von -4. Gelingt die Probe, verursacht der Verteidiger keinen Schaden, befreit sich aber aus dem Griff.
114	Mehrfachangriffe	Manchmal gibt es Zeiten, in denen du mehrere Angriffe gleichzeitig durchführen willst. Diese können sich gegen mehrere Ziele richten, oder du könntest versuchen, dasselbe Ziel mehrmals anzugreifen. Bei mehreren Angriffen musst du deinen Würfelpool für den Angriff durch die Anzahl der Angriffe dividieren und die Würfel so gleichmäßig wie möglich verteilen. Dann legst du die Angriffsproben mit diesen kleineren Würfelpools ab. Wenn du zwei unterschiedliche Arten von Angriffen durchführst (zum Beispiel mit einer Pistole in der einen und einem Messer in der anderen Hand), dividiere die beiden normalerweise dafür verwendeten Würfelpools jeweils durch zwei und runde ab. Die Verteidiger legen wie gewohnt Verteidigungsproben ab. Wenn sich <i>Mehrfachangriffe</i> gegen ein einzelnes Ziel richten, muss dieses nur eine Verteidigungsprobe ablegen, deren Erfolge mit denen aller Angriffsproben des Angreifers verglichen werden. Du kannst auf diese Weise in einer Kamprunde maximal so oft angreifen, wie der Hälfte deiner entsprechenden Kampffertigkeit entspricht. Greifst du mit zwei Waffen an, die jeweils mit einer anderen Fertigkeit geführt werden, gilt die Hälfte der niedrigeren Fertigkeit.	Manchmal gibt es Zeiten, in denen du <i>mehr als einen Gegner auf einmal angreifen</i> willst. Bei <i>Angriffen gegen mehrere Gegner</i> musst du deinen Würfelpool für den Angriff durch die Anzahl der Angriffe dividieren und die Würfel <i>dabei</i> so gleichmäßig wie möglich verteilen. Wenn du zwei unterschiedliche Arten von Angriffen durchführst (zum Beispiel mit einer Pistole in der einen und einem Messer in der anderen Hand), dividiere die beiden normalerweise dafür verwendeten Würfelpools jeweils durch zwei und runde ab, <i>bevor du sie wieder durch die Anzahl der mit dem jeweiligen Angriffstyp angegriffenen Ziele teilst</i> . Die Verteidiger legen wie gewohnt Verteidigungsproben ab.

SHADOWRUN 6 - ERRATA GRUNDREGELWERK (3. AUFLAGE)

SEITE	POSITION	ALT	NEU
124	Überzähliger Schaden		ENTFERNE: Unterüberschrift (Konstitution + Konstitution – Verletzungsmodifikatoren)
132	Magie lernen, Absatz 1	Neue Zauber, Rituale oder alchemistische Zauber können durch das Studieren der entsprechenden Formeln oder von einem Lehrer (einer Erwahten Person oder einem Geist) erlernt werden.	Neue Zauber oder Rituale können durch das Studieren der entsprechenden Formeln oder von einem Lehrer (einer Erwahten Person oder einem Geist) erlernt werden.
132	Magie lernen, Absatz 3	Wenn du Zugang dazu und eine Formel oder einen Lehrer für das hast, was du lernen willst, kannst du mit dem Lernen beginnen. Lege dazu eine Probe auf Hexerei + Intuition (für Zauber- und Ritualformeln) bzw. Verzaubern + Intuition (für alchemistische Zauberformeln) ab. Die Zeit zum Lernen beträgt 12 Tage geteilt durch die Erfolge bei dieser Probe.	Wenn du Zugang dazu und eine Formel oder einen Lehrer für das hast, was du lernen willst, kannst du mit dem Lernen beginnen. Lege dazu eine Probe auf Hexerei + Intuition (bei Aspektzauberern, die nur Verzaubern beherrschen, Verzaubern + Intuition) ab. Die Zeit zum Lernen beträgt 12 Tage geteilt durch die Erfolge bei dieser Probe.
133	Absatz 1	Wenn du einen Lehrer hast, kann er eine Unterrichtenprobe (S. 96) ablegen, um dir einen Würfelpoolbonus für deine eigene Probe zu verschaffen. Am Ende der Lernzeit musst du 5 Karma ausgeben, um den Zauber, das Ritual oder den alchemistischen Zauber zu lernen.	Wenn du einen Lehrer hast, kann er eine Unterrichtenprobe (S. 96) ablegen, um dir einen Würfelpoolbonus für deine eigene Probe zu verschaffen. Am Ende der Lernzeit musst du 5 Karma ausgeben, um den Zauber oder das Ritual zu lernen.
133	Den Zauber anpassen		FÜGE ABSATZ HINZU: Die maximale Anzahl an Anpassungen ist gleich dem Wert des Charakters in Magie oder Hexerei (der höhere der beiden Werte).
135	Gegenmittel	Dieser Zauber lässt Mana durch den Körper des Ziels jagen, um Toxine zu finden und zu neutralisieren. Lege eine Probe auf Hexerei + Magie ab. Jeder Erfolg senkt die Kraft des Toxins um 1. Falls die Kraft auf 0 oder darunter sinkt, werden alle noch aktiven Wirkungen des Toxins beseitigt.	Dieser Zauber lässt Mana durch den Körper des Ziels jagen, um Toxine zu finden und zu neutralisieren. Lege eine Probe auf Hexerei + Magie ab. Jeder Erfolg senkt die Kraft des Toxins um 1. Du kannst mehrere aufeinanderfolgende Haupthandlungen verwenden, um die Probe zu wiederholen, ohne den Zauber neu zu wirken. Fällt die Kraft auf 0, werden alle noch aktiven Wirkungen des Toxins beseitigt.
140	Fahrzeugpanzerung	Viele Runner lernen zu spät, dass Autotüren keine undurchdringlichen Schilde gegen Kugeln sind. Aber mit diesem Zauber können sie es sein! Lege eine Vergleichende Probe auf Hexerei + Magie gegen den Objektwiderstand des Fahrzeugs ab. Der Panzerungswert des Fahrzeugs steigt um 1 pro Nettoerfolg.	Viele Runner lernen zu spät, dass Autotüren keine undurchdringlichen Schilde gegen Kugeln sind. Aber mit diesem Zauber können sie es sein! Lege eine Vergleichende Probe auf Hexerei + Magie gegen den Objektwiderstand des Fahrzeugs ab. Das Fahrzeug erhält pro Nettoerfolg 1 Punkt Verstärkter Panzer (S. 227).
145	Ritualzauberei, Absatz 1	Spruchzauberei ist das schnelle Manipulieren von Mana. Ritualzauberei formt Mana über einen längeren Zeitraum hinweg. Dies erlaubt es, Mana auf Arten zu benutzen, die mit normaler Spruchzauberei unmöglich sind. Rituale werden wie Zauber und alchemistische Zauber einzeln gelernt und haben auch dieselben Karmakosten (siehe S. 132).	Spruchzauberei ist das schnelle Manipulieren von Mana. Ritualzauberei formt Mana über einen längeren Zeitraum hinweg. Dies erlaubt es, Mana auf Arten zu benutzen, die mit normaler Spruchzauberei unmöglich sind. Rituale werden wie Zauber einzeln gelernt und haben auch dieselben Karmakosten (siehe S. 132).
147	Fluch, Absatz 2	Die Materielle Verbindung wird bei Schritt 4 (Reagenzien ausgeben) verwendet und durch das Ritual vernichtet. Die Nettoerfolge der Probe beim Besiegeln werden als Nettoerfolg des Zaubers benutzt.	Die Materielle Verbindung wird bei Schritt 4 (Reagenzien ausgeben) verwendet und durch das Ritual vernichtet. Der Zauber wird normal gewirkt (wenn anwendbar, mit Teamwork), mit allen erforderlichen Proben und dem entsprechenden Entzug.

SHADOWRUN 6 - ERRATA GRUNDREGELWERK (3. AUFLAGE)

SEITE	POSITION	ALT	NEU
150	Tabelle Erdgeister		FÜGE NEUE ZEILE UNTER KRÄFTE EIN: Schwächen: Allergie (Elektrizität, Schwer)
150	Tabelle Feuergeister		FÜGE NEUE ZEILE UNTER KRÄFTE EIN: Schwächen: Allergie (Kälte, Schwer), Verwundbarkeit (Feuerlöscher)
150	Luftgeister		FÜGE NEUE ZEILE UNTER KRÄFTE EIN: Schwächen: Allergie (Toxine mit Inhalationsvektor, Schwer)
150	Luftgeister	Zusätzliche Kräfte: Elementarer Angriff (Elektrizität), Elementarer Angriff (Kälte), Energieaura (Elektrizität), Gifthauch, Grauen, Psychokinese, Schutz	Zusätzliche Kräfte: Elementarer Angriff (Elektrizität oder Kälte), Energieaura (Elektrizität oder Kälte), Gifthauch, Grauen, Psychokinese, Schutz
150	Tabelle Geister des Menschen		FÜGE NEUE ZEILE UNTER KRÄFTE EIN: Schwächen: Allergie (Eisenmetalle, Schwer)
151	Tabelle Geister des Tieres		FÜGE NEUE ZEILE UNTER KRÄFTE EIN: Schwächen: Allergie (Silber, Schwer)
151	Tabelle Wassergeister		FÜGE NEUE ZEILE UNTER KRÄFTE EIN: Schwächen: Allergie (Feuer, Schwer)
152	Zauber auswählen	Wenn du willst, dass ein alchemistisches Erzeugnis einen Zauber auslöst, musst du zuerst den Zauber auswählen. Du kannst dafür nur einen alchemistischen Zauber wählen, den du kennst.	Wenn du willst, dass ein alchemistisches Erzeugnis einen Zauber auslöst, musst du zuerst den Zauber auswählen. Du kannst dafür nur einen Zauber wählen, den du kennst.
157	Absatz 3	Die maximale Anzahl an Foki, die du an dich binden kannst, ist gleich deinem Magieattribut. Die Summe aller Kraftstufen der an dich gebundenen Foki darf deine Magie $\times 5$ nicht überschreiten. Egal, wie viele gebundene Foki du besitzt: Bei einem Würfelpool für eine Probe kann immer nur ein einziger Fokus seine Kraftstufe als Bonus zur Verfügung stellen.	Die maximale Anzahl an Foki, die du an dich binden kannst, ist gleich deinem Magieattribut, keiner deiner Foki darf eine Kraftstufe haben, die höher ist als dein Magieattribut, und die Summe aller Kraftstufen der an dich gebundenen Foki darf deine Magie $\times 5$ nicht überschreiten. Egal, wie viele gebundene Foki du besitzt: Bei einem Würfelpool für eine Probe kann immer nur ein einziger Fokus seine Kraftstufe als Bonus zur Verfügung stellen.
157	Qi-Foki, Satz 1	Qi-Foki (ausgesprochen: „Tschie“) können nur von Adepten verwendet werden.	Qi-Foki können nur von Adepten und Magieradepten verwendet werden.
158	Adeptenkräfte	Einige Adeptenkräfte haben Stufen, ihre Wirkung kann also durch höhere Stufen verstärkt werden. Die Stufe einer Kraft darf maximal so hoch sein wie das Magieattribut des Adepten, wenn ihr Maximum nicht ohnehin geringer ist. Ein Adept mit Magie 4 darf also Kräfte maximal mit Stufe 4 erwerben.	Einige Adeptenkräfte haben Stufen, ihre Wirkung kann also durch höhere Stufen verstärkt werden. Die Stufe einer Kraft (inkl. eventueller Erhöhungen durch Qi-Foki) darf maximal so hoch sein wie das Magieattribut des Adepten, wenn ihr Maximum nicht ohnehin geringer ist. Ein Adept mit Magie 4 darf also Kräfte maximal mit Stufe 4 erwerben.
159	Kampfsinn	Diese Kraft verleiht dir die Fähigkeit, Schwierigkeiten vorherzusehen und zu vermeiden. Du erhältst einen Würfelpoolbonus von +1 pro Stufe der Kraft bei allen Verteidigungsproben. Du hast immer die Chance, mit einer Wahrnehmungsprobe eine Überraschung zu vermeiden.	Diese Kraft verleiht dir die Fähigkeit, Schwierigkeiten vorherzusehen und zu vermeiden. Du erhältst einen Würfelpoolbonus von +1 pro Stufe der Kraft bei allen Verteidigungsproben. Dieser Bonus gilt auch für alle Überraschungsproben (S. 110), die du ablegst.

SHADOWRUN 6 - ERRATA GRUNDREGELWERK (3. AUFLAGE)

SEITE	POSITION	ALT	NEU
163	Tabelle Astralkampf, Initiative	Logik + Intuition + 2W6	Logik + Intuition + 3W6
170	Tabelle Magische Ausrüstung		FÜGE NEUE ZEILE UNTER FOKUSFORMEL EIN: Ritualformel 3L 1.000 ¥
178	Tabelle Cyberbuchsen	Matrixinitiative-Bonus	Matrixinitiative-Bonuswürfel (VR)
179	Matrixhandlungen, Absatz 2	Wenn zwei unterschiedliche Würfelpools wie „Intuition + Firewall oder Schleicher + Firewall“ angegeben sind, verwenden Personas mit Geistigen Attributen den Würfelpool, in dem ein Geistiges Attribut vorkommt. Drohnen verwenden ihre Pilotstufe, wenn sie angegeben ist. Eine Persona, die aktiv einen Host oder ein Gerät verteidigt, kann auch den Würfelpool mit den Geräte- bzw. Hostattributen verwenden.	Wenn zwei unterschiedliche Würfelpools wie „Intuition + Firewall oder Schleicher + Firewall“ angegeben sind, verwenden Personas mit Geistigen Attributen den Würfelpool, in dem ein Geistiges Attribut vorkommt. Drohnen verwenden ihre Pilotstufe statt des Geistigen Attributs . Eine Persona, die aktiv einen Host oder ein Gerät verteidigt, kann auch den Würfelpool mit den Geräte- bzw. Hostattributen verwenden.
181	Datenbombe legen, Absatz 2	Wenn eine Datenbombe hochgeht, verursacht sie [Stufe × 4] Kästchen Matrixschaden (dem mit Firewall widerstanden wird) beim auslösenden Icon, löscht die Datei (wenn sie so eingestellt ist) und anschließend sich selbst.	Wenn eine Datenbombe hochgeht, verursacht sie [Stufe × 2] Kästchen Matrixschaden (dem mit Firewall widerstanden wird) beim auslösenden Icon, löscht die Datei (wenn sie so eingestellt ist) und anschließend sich selbst.
181	Gerät neu starten	Das Zielgerät schaltet sich ab und startet sofort neu. Es ist am Ende der folgenden Kampfrunde wieder online. Bis dahin verschwindet es aus der Matrix, und mit ihm verbundener Overwatch-Wert, Hintertüren usw. werden entfernt.	Das Zielgerät, -PAN oder die Zielpersona geht offline und ist am Ende der folgenden Kampfrunde wieder online. Der Overwatch-Wert des Ziels und jeglichen Zugriff, den es hatte, wird zurückgesetzt. Durch den Neustart wird kein Auswurfschock verursacht. Du kannst nicht neu starten, wenn du Opfer einer Linksperrung bist.
182	Hineinspringen	Du kannst in ein Gerät mit Riggerinterface springen (meist ein Fahrzeug oder eine Drohne). Es gibt allerdings einige Voraussetzungen, die du dafür erfüllen musst: Du musst die passende Zugangsstufe für das betreffende Gerät haben, du musst in der VR sein, das Gerät muss ein Riggerinterface haben, und du selbst musst eine Riggerkontrolle haben. Wenn du der Besitzer des Geräts bist oder der Besitzer es dir erlaubt hat, ist für das Hineinspringen keine Probe nötig. In der Matrix wird das Icon des Geräts, in das du hineingesprungen bist, zum Teil deiner Persona. Wenn bereits jemand anderer in das Gerät gesprungen ist, kannst du diese Handlung erst durchführen, wenn die andere Person hinauspringt oder durch einen Matrixkampf ausgeworfen wird.	Du kannst in ein Gerät mit Riggerinterface springen (meist ein Fahrzeug oder eine Drohne). Es gibt allerdings einige Voraussetzungen, die du dafür erfüllen musst: Du musst die passende Zugangsstufe für das betreffende Gerät haben, du musst in der VR sein, das Gerät muss ein Riggerinterface haben, und du selbst musst eine Riggerkontrolle haben. Wenn du der Besitzer des Geräts bist oder der Besitzer es dir erlaubt hat, ist für das Hineinspringen keine Probe nötig. In der Matrix wird das Icon des Geräts, in das du hineingesprungen bist, zum Teil deiner Persona, und es kann nicht das Ziel von Matrixhandlungen sein, solange du hineingesprungen bleibst . Wenn bereits jemand anderer in das Gerät gesprungen ist, kannst du diese Handlung nicht durchführen .
184	Volle Matrixabwehr	Der Einsatz dieser Handlung verhindert, dass du angreifen kannst, verbessert aber deine Verteidigung. Beim nächsten Angriff gegen dich in der Matrix (also der nächsten Handlung, die dir direkt Schaden zufügen soll), kannst du deinen Firewallwert zu deiner Verteidigungsprobe addieren.	Diese Handlung ist das Matrix-Äquivalent zu Volle Abwehr (S. 46). Addiere bis zum Ende der Kampfrunde deine Firewall zu allen Verteidigungsproben in der Matrix. Dies ist eine Jederzeit-Handlung, die du auch durchführen kannst, wenn du nicht am Zug bist.
184	Programme, Absatz 1	Es folgen verbreitete Matrixprogramme mit Beschreibungen ihrer Wirkung. Der Wert für aktive Programmslots deines Geräts gibt an, wie viele Programme du gleichzeitig laufen lassen kannst, aber du kannst noch weitere Programme speichern. Bei einer Persona aus mehreren Geräten gilt die Summe ihrer aktiven Programmslots. Der Start oder die Beendigung eines Programms erfordern keine Handlung.	Es folgen verbreitete Matrixprogramme mit Beschreibungen ihrer Wirkung. Der Wert für aktive Programmslots deines Geräts gibt an, wie viele Programme du gleichzeitig laufen lassen kannst, aber du kannst noch weitere Programme speichern. Bei einer Persona aus mehreren Geräten gilt die Summe ihrer aktiven Programmslots. Der Start oder die Beendigung eines Programms erfordern keine Handlung, das Laden/Entfernen eines Programms in einen/aus einem aktiven Programmslot erfordert eine Nebenhandlung .

SHADOWRUN 6 - ERRATA GRUNDREGELWERK (3. AUFLAGE)

SEITE	POSITION	ALT	NEU
185	Hackingprogramme, Übertakten	Übertakten: +2 Würfel für eine Matrixhandlung. Einer der Würfel muss der Schicksalswürfel sein.	Übertakten: +2 Würfel für eine Matrixhandlung (Programm muss für jede Matrixhandlung separat gekauft werden). Einer der Würfel muss der Schicksalswürfel sein.
188	Wie Technomancer funktionieren	Technomancer können AR, VR und heißes Sim ohne zusätzliche Ausrüstung erleben, und sie sind in der Matrix schwer zu entdecken; meistens sind 5 Nettoerfolge bei einer Probe auf Matrixwahrnehmung (S. 183) nötig, um sie als Technomancer zu erkennen. In der Matrix können Technomancer nicht nur Komplexe Formen einsetzen, sondern auch die normalen Matrixhandlungen durchführen, die Deckern zur Verfügung stehen.	Technomancer können mit ihrer Lebenden Persona AR und VR mit heißem Sim ohne zusätzliche Ausrüstung erleben, und es sind mindestens 5 Nettoerfolge bei einer Probe auf Matrixwahrnehmung (S. 183) nötig, um sie in der Matrix als Technomancer zu erkennen. In der Matrix können Technomancer nicht nur Komplexe Formen einsetzen, sondern auch die normalen Matrixhandlungen durchführen, die Deckern zur Verfügung stehen.
189	Die Lebende Persona, Absatz 2	Die Lebende Persona hat einen Initiativwert von Datenverarbeitung + Intuition mit den entsprechenden Initiativwürfeln je nach Interfacemodus (siehe S. 179). Sie hat keinen Matrix-Zustandsmonitor. Stattdessen wird jeglicher Matrixschaden, den die Lebende Persona erleidet, auf den normalen Zustandsmonitoren des Technomancers festgehalten. Meistens handelt es sich dabei um Betäubungsschaden, wenn nicht anders angegeben (und sofern der Betäubungszustandsmonitor noch nicht voll ist).	Die Lebende Persona hat einen Initiativwert von Datenverarbeitung + Intuition mit den entsprechenden Initiativwürfeln je nach Interfacemodus (siehe S. 179). Sie hat keinen Matrix-Zustandsmonitor. Stattdessen wird jeglicher Matrixschaden, den die Lebende Persona erleidet, auf den normalen Zustandsmonitoren des Technomancers festgehalten. Meistens handelt es sich dabei um Betäubungsschaden, wenn nicht anders angegeben. Wenn der Betäubungszustandsmonitor voll ist, wird der Technomancer – sofern er nicht mit einer Linksperr (S. 177) belegt ist – aus der Matrix ausgeworfen und erleidet in der Regel Auswurfschock.
191	Spiegelpersona, Absatz 2	Wenn dem Gegner die Probe misslingt, wählt er als Ziel seiner Matrixhandlungen die Spiegelpersona.	Wenn dem Gegner die Probe misslingt, wählt er als Ziel seiner Matrixhandlungen die Spiegelpersona, woraufhin die Komplexe Form endet.
191	Kompilieren eines Sprites, Absatz 1	Um ein Sprite zu kompilieren – also seine Realität aus der Resonanz der Matrix herauszuziehen –, musst du zuerst die Stufe und Art des Sprites festlegen. Dann legst du mit einer Haupthandlung eine Vergleichende Probe auf Tasken + Resonanz gegen Spritestufe $\times 2$ ab.	Um ein Sprite zu kompilieren – also seine Realität aus der Resonanz der Matrix herauszuziehen –, musst du zuerst die Stufe und Art des Sprites festlegen. Die maximale Stufe eines Sprites, das du kompilieren kannst, ist gleich deiner Resonanz $\times 2$. Dann legst du mit einer Haupthandlung eine Vergleichende Probe auf Tasken + Resonanz gegen Spritestufe $\times 2$ ab.
192	Werte von Sprites, Absatz 1	Gerätestufe und Resonanz von Sprites sind gleich ihrer Spritestufe. Matrixattribute, Initiative, Matrix-Zustandsmonitor und Fertigkeiten hängen von Art und Stufe des Sprites ab (s. Arten von Sprites, S. 193). Ihre Fertigkeitswerte sind gleich ihrer Stufe, und ihr Matrix-Zustandsmonitor hat $[8 + (\text{Spritestufe} \div 2, \text{ aufgerundet})]$ Kästchen. Ihre Geistigen Attribute werden ggf. anhand der Tabelle Matrixattribute und Geistige Attribute (S. 189) berechnet.	Die Gerätestufe, die Resonanz, die Geistigen Attribute und die Fertigkeitswerte von Sprites sind gleich ihrer Spritestufe. Matrixattribute, Initiative, Matrix-Zustandsmonitor und Fertigkeiten hängen von Art und Stufe des Sprites ab (s. Arten von Sprites, S. 193). Ihr Matrix-Zustandsmonitor hat $[8 + (\text{Spritestufe} \div 2, \text{ aufgerundet})]$ Kästchen.
193	Spritekräfte	Die folgenden Kräfte sind nur Sprites zugänglich.	Die folgenden Kräfte sind nur Sprites zugänglich. Sprites erleiden keine Modifikatoren für das Aufrechterhalten einer Kraft.
193	Cookie, Unterüberschrift	(Haupthandlung)	(Haupthandlung, Sofort)
194	Diagnose, Unterüberschrift	(Haupthandlung)	(Haupthandlung, Aufrechterhalten)
194	Diagnose	Mit dieser Kraft kann ein Sprite das Innenleben eines elektronischen Geräts analysieren. Das Sprite kann jemanden bei Benutzung oder Reparatur des Geräts unterstützen. Dazu legt es eine Probe auf Elektronik + Resonanz ab. Gelingt die Probe, erhält der Charakter einen Würfelpoolbonus von +1 bei der Benutzung (nur mit den Fertigkeiten Elektronik, Mechanik und Steuern) oder der Reparatur des Geräts.	Mit dieser Kraft kann ein Sprite das Innenleben eines elektronischen Geräts analysieren. Das Sprite kann jemanden bei Benutzung oder Reparatur des Geräts unterstützen. Dazu legt es eine Probe auf Elektronik + Resonanz ab. Gelingt die Probe, erhält der Charakter pro Erfolg einen Würfelpoolbonus von +1 bei der Benutzung (nur mit den Fertigkeiten Elektronik, Mechanik und Steuern) oder der Reparatur des Geräts.

SHADOWRUN 6 - ERRATA GRUNDREGELWERK (3. AUFLAGE)

SEITE	POSITION	ALT	NEU
194	Elektronensturm, Unterüberschrift	(Haupthandlung)	(Haupthandlung, Aufrechterhalten)
194	Falle, Unterüberschrift	(Haupthandlung)	(Haupthandlung, Aufrechterhalten)
194	Hash, Unterüberschrift	(Nebenhandlung)	(Nebenhandlung, Permanent)
194	Spuk, Unterüberschrift	(Haupthandlung)	(Haupthandlung, Aufrechterhalten)
194	Stabilität, Unterüberschrift	(Nebenhandlung)	(Nebenhandlung, Aufrechterhalten)
194	Tarnung, Unterüberschrift	(Nebenhandlung)	(Nebenhandlung, Aufrechterhalten)
194	Übernehmen, Unterüberschrift	(Haupthandlung)	(Haupthandlung, Aufrechterhalten)
194	Unterdrücken, Unterüberschrift	(Nebenhandlung)	(Nebenhandlung, Sofort)
194	Wasserzeichen, Unterüberschrift	(Nebenhandlung)	(Nebenhandlung, Permanent)
196	Die Riggerkontrolle, Absatz 3	Wenn man in ein Fahrzeug, eine Drohne oder ein anderes geeignetes Gerät hineingesprungen ist, senkt die Riggerkontrolle den Schwellenwert aller Proben, bei denen die Fertigkeit Steuern Teil des Pools ist, um ihre Stufe. Außerdem gewährt sie auf diese Proben einen Würfelpoolbonus in Höhe ihrer Stufe sowie 1 Punkt Edge je Probe.	Wenn man in ein Fahrzeug, eine Drohne oder ein anderes geeignetes Gerät hineingesprungen ist, senkt die Riggerkontrolle den Schwellenwert aller Proben zum Betrieb des Fahrzeugs (z. B. Steuern-Proben oder Proben zum Abfeuern von Fahrzeugwaffen) um ihre Stufe. Außerdem gewährt sie auf diese Proben einen Würfelpoolbonus in Höhe ihrer Stufe sowie 1 Edge je Probe.
197	Riggen über die Matrix, Absatz 1	Egal ob du in der AR oder der VR riggst: Du nutzt dabei die Matrix, also betreffen dich sämtliche Aspekte, die auch sonst für den Umgang mit der Matrix gelten. Das Fahrzeug oder die Drohne, das oder die du kontrollierst, kann gehackt werden. Deine Persona, die Personas deiner Geräte oder sogar du selbst können Schaden erleiden (wenn der gegnerische Hacker die richtigen Programme benutzt). Und du kannst unfreiwillig aus einer Drohne oder einem Fahrzeug ausgeworfen werden, in die oder das du gerade hineingesprungen bist.	Egal ob du in der AR oder der VR riggst: Du nutzt dabei die Matrix, also betreffen dich sämtliche Aspekte, die auch sonst für den Umgang mit der Matrix gelten. Sofern du nicht hineingesprungen bist, kann das Fahrzeug oder die Drohne, das oder die du kontrollierst, gehackt werden. Wenn du hineingesprungen bist, zieht deine Persona die ganze feindliche Aufmerksamkeit von Gegnern in der Matrix auf sich!
197	Riggen und Auswurfschocks, Satz 1	Leider sind auch Hacker mit den Anwendungsmöglichkeiten der Handlung <i>Gerät neu starten</i> vertraut und verschaffen sich manchmal gerade lange genug Zugang zu einem Fahrzeug, um es zum Neustart zu zwingen und den hineingesprungenen Rigger dadurch auszuwerfen.	Leider sind auch Hacker mit den Anwendungsmöglichkeiten der Handlung <i>Gerät neu starten</i> vertraut und verschaffen sich manchmal gerade lange genug Zugang zu einem PAN , um es zum Neustart zu zwingen und den hineingesprungenen Rigger dadurch auszuwerfen.
200	Tabelle Würfelpools und Werte für Rigger und ihre Fahrzeuge		Tabelle wurde korrigiert und erweitert, siehe Seite 13.

SHADOWRUN 6 - ERRATA GRUNDREGELWERK (3. AUFLAGE)

SEITE	POSITION	ALT	NEU
201	Autosoftware, Absatz 1	Auf diese Weise kann eine Drohne mehr Autosofts einsetzen, als ihr normalerweise möglich wäre.	Auf diese Weise kann eine Drohne mehr Autosofts einsetzen, als ihr normalerweise möglich wäre – oder bessere Varianten der Autosofts, die sie selbst besitzt.
201	Autosoftware, Ausweichen	Ausweichen: Wenn eine Drohne beschossen wird, kann sie mit Ausweichen versuchen, einem Treffer zu entgehen. Attribut: Pilot.	Ausweichen: Wenn eine Drohne angegriffen wird, kann sie mit Ausweichen versuchen, einem Treffer zu entgehen. Attribut: Pilot.
201	Tabelle Würfelpools von autonomen Drohnen		Tabelle wurde korrigiert und erweitert, siehe Seite 13.
204	TerraFirst!-Schamane, Astrale Initiative	4 + 2W6	4 + 3W6
207	Lone-Star-Kampfmagier, Astrale Initiative	8 + 2W6	8 + 3W6
211	Sioux Wildcats Schamanische Unterstützung, Astrale Initiative	10 + 2W6	10 + 3W6
219	Zerberus, Wertetabelle, Handlungen	1 Haupt, 3 Neben	2 Haupt, 3 Neben
220	Gefiederte Schlange, Wertetabelle, Handlungen	1 Haupt, 3 Neben	2 Haupt, 3 Neben
221	Östlicher Drache, Wertetabelle, Handlungen	1 Haupt, 4 Neben	2 Haupt, 4 Neben
221	Westlicher Drache, Wertetabelle, Handlungen	1 Haupt, 3 Neben	2 Haupt, 3 Neben
222	Bewegung, Absatz 1	Mit dieser Kraft kann der Critter die Bewegungsrate eines Ziels erhöhen oder senken. Die Kraft wirkt nur auf Ziele, die fähig sind, sich zu bewegen: Fahrzeuge, Charaktere, Critter. Der Critter kann die Bewegungsrate des Ziels mit einem Wert bis zu seinem Magieattribut multiplizieren oder dividieren. Gegen Lebewesen, die nicht von dieser Kraft beeinflusst werden wollen, muss der Critter eine Vergleichende Probe auf Willenskraft + Magie gegen Willenskraft + Logik ablegen. Der Critter kann die Bewegungsrate des Ziels mit einem Wert bis zu den Nettoerfolgen bei dieser Probe oder bis zu seinem Magieattribut (dem niedrigeren der beiden Werte) multiplizieren oder dividieren.	Mit dieser Kraft kann der Critter die Bewegungsrate eines Ziels erhöhen oder senken. Die Kraft wirkt nur auf Ziele, die fähig sind, sich zu bewegen: Fahrzeuge, Charaktere, Critter. Der Critter kann die Bewegungsrate des Ziels mit einem Wert bis zu seinem Magieattribut multiplizieren . Gegen Lebewesen, die nicht von dieser Kraft beeinflusst werden wollen, muss der Critter eine Vergleichende Probe auf Willenskraft + Magie gegen Willenskraft + Logik ablegen. Gelingt die Probe, erhält das Ziel für [Nettoerfolge des Critters] Runden den Status <i>Humpelnd</i> (S. 54).
226	Regeneration, Absatz 2	Regeneration kann nicht alles heilen. Schäden am Gehirn durch einen angesagten Schuss in den Kopf (Würfelpoolmalus von -10), magischer Schaden durch Waffenfoki, Schaden durch eine Verwundbarkeit und Schaden durch Entzug können durch Regeneration nicht geheilt werden. Wenn der Critter durch etwas Schaden erleidet, gegen das er eine Allergie besitzt, so kann er zwar mit dieser Kraft den Schaden heilen, darf die Regenerationsprobe aber erst ablegen, sobald er nicht mehr in Kontakt mit dem Allergen ist.	Regeneration kann nicht alles heilen. Schäden am Gehirn durch einen angesagten Schuss in den Kopf (Ziel ansagen, S. 44, oder Angesagtes Ziel – Lebenswichtige Organe, S. 48), magischer Schaden durch Waffenfoki, Schaden durch eine Verwundbarkeit und Schaden durch Entzug können durch Regeneration nicht geheilt werden. Wenn der Critter durch etwas Schaden erleidet, gegen das er eine Allergie besitzt, so kann er zwar mit dieser Kraft den Schaden heilen, darf die Regenerationsprobe aber erst ablegen, sobald er nicht mehr in Kontakt mit dem Allergen ist.

SHADOWRUN 6 - ERRATA GRUNDREGELWERK (3. AUFLAGE)

SEITE	POSITION	ALT	NEU
245	Angriffswerte	Dies sind die Angriffswerte, die eine Waffe verwendet. Der Wert ist eine Abstraktion verschiedener Waffencharakteristika, die sie für den Angriff effizienter und effektiver machen. Der Angriffswert wird in Form von 5 Zahlen angegeben, die – in dieser Reihenfolge – den jeweiligen Angriffswert für die Reichweiten Sehr nah, Nah, Mittel, Weit und Sehr weit angeben.	Dies sind die Angriffswerte, die eine Waffe verwendet. Der Wert ist eine Abstraktion verschiedener Waffencharakteristika, die sie für den Angriff effizienter und effektiver machen. Der Angriffswert wird in Form von 5 Zahlen angegeben, die – in dieser Reihenfolge – den jeweiligen Angriffswert für die Reichweiten Sehr nah, Nah, Mittel, Weit und Sehr weit angeben. Nahkampfwaffen addieren die Stärke des Charakters zu ihrem Angriffswert.
250	Tabelle Andere Nahkampfwaffen, Zeile Bullenpeitsche	Bullenpeitsche	Bullenpeitsche*
250	Tabelle Andere Nahkampfwaffen, Zeile Monofilamentpeitsche	Monofilamentpeitsche	Monofilamentpeitsche*
250	Tabelle Andere Nahkampfwaffen		FÜGE AM ENDE HINZU: * Peitschen addieren die Reaktion des Charakters statt seiner Stärke zu ihrem Angriffswert.
267	Helme	Helme gibt es in vielen verschiedenen Formen und Größen, und sie schützen die Rube vor Schaden. Helme haben eine Kapazität von 4 (bzw. 6 für den Helm der Ganzkörperpanzerung), um mit Zubehör wie Trodenetzen und Sichtverstärkungen ausgerüstet zu werden. Ihr Verteidigungswert wird zum Verteidigungswert getragener Rüstung addiert.	Helme gibt es in vielen verschiedenen Formen und Größen, und sie schützen die Rube vor Schaden. Helme haben eine Kapazität, um mit Zubehör wie Trodenetzen und Sichtverstärkungen ausgerüstet zu werden. Ihr Verteidigungswert wird zum Verteidigungswert getragener Rüstung addiert.
272	Shopsofts	Shopping-Apps wie Clothes Horse, Caveat Emptor oder Guns Near Me bieten Preisvergleiche und Käuferbewertungen für alle Arten von Standardwaren. Eine passende Shopsoft – es gibt eine für jede Art von Produkt wie Elektronik, Feuerwaffen, Nahkampfwaffen, Panzerung usw. gewährt einen Würfelpoolbonus von +1 auf Einflussproben, um solche Gegenstände zu kaufen oder zu verkaufen.	Shopping-Apps wie Clothes Horse, Caveat Emptor oder Guns Near Me bieten Preisvergleiche und Käuferbewertungen für alle Arten von Standardwaren. Eine passende Shopsoft – es gibt eine für jede Art von Produkt wie Elektronik, Feuerwaffen, Nahkampfwaffen, Panzerung usw. gewährt einen Würfelpoolbonus von +1 auf Matrixsuche-Proben , um solche Gegenstände zu kaufen oder zu verkaufen.
284	Tabelle Cyberbuchsen	Matrixinitiative-Bonus	Matrixinitiative-Bonus würfel (VR)
284	Tabelle Cyberbuchsen, Stufe 5 & 6	Matrixinitiative-Bonus +3	Matrixinitiative-Bonus würfel (VR) +2
285	Riggerkontrolle, Absatz 2	Wenn man in ein Fahrzeug oder eine Drohne hineingesprungen ist, gewährt die Riggerkontrolle einen Würfelpoolbonus und eine Senkung des Schwellenwerts in Höhe ihrer Stufe auf alle Proben, bei denen es um das Steuern eines Fahrzeugs geht, sowie 1 Punkt Edge.	Wenn man in ein Fahrzeug oder eine Drohne hineingesprungen ist, senkt die Riggerkontrolle den Schwellenwert aller Proben zum Betrieb des Fahrzeugs um ihre Stufe. Außerdem gewährt sie auf diese Proben einen Würfelpoolbonus in Höhe ihrer Stufe sowie 1 Edge je Probe.

SHADOWRUN 6 - ERRATA GRUNDREGELWERK (3. AUFLAGE)

SEITE	POSITION	ALT	NEU
285	Talentbuchse	<p>Die Summe aller gleichzeitig laufenden Fertigkeiten auf der Talentbuchse kann das Doppelte ihrer Stufe nicht überschreiten, und die maximale Stufe einer darauf laufenden Fertigkeit ist gleich der Stufe der Talentbuchse. Das Starten von Fertigkeiten aus dem Speicher und das Anhalten von Fertigkeiten erfordern keine Handlung. Für Fertigkeiten, die man durch eine Talentbuchse hat, kann man kein Edge einsetzen.</p> <p>WiFi-Vorteil: Der Extraschub aus der Matrix erhöht die maximale Summe der Fertigkeiten, die gleichzeitig laufen können, auf das Vierfache der Stufe der Talentbuchse, und bei entsprechenden Proben kann Edge eingesetzt werden.</p>	<p>Die Summe der Stufen aller gleichzeitig laufenden Fertigkeiten auf der Talentbuchse kann das Doppelte ihrer Stufe nicht überschreiten, und die maximale Stufe einer darauf laufenden Fertigkeit ist gleich der Stufe der Talentbuchse. Das Starten von Fertigkeiten aus dem Speicher und das Anhalten von Fertigkeiten erfordern keine Handlung. Für Fertigkeiten, die man durch eine Talentbuchse hat, kann man kein Edge einsetzen.</p> <p>WiFi-Vorteil: Der Extraschub aus der Matrix erhöht die maximale Summe der Stufen aller gleichzeitig laufenden Fertigkeiten auf das Vierfache der Stufe der Talentbuchse, und bei entsprechenden Proben kann Edge eingesetzt werden.</p>
289	Tabelle Bodyware, Zeile Schmuggelbehälter	Kapazität [2]	Kapazität –
292	Adrenalinpumpe, Satz 7	Wenn die Zeit um ist, bricht der Charakter zusammen und erleidet Betäubungsschaden in Höhe der Anzahl der Kampfrunden, in denen die Pumpe aktiv war (gegen diesen Schaden wird mit der natürlichen Konstitution Widerstand geleistet).	Wenn die Zeit um ist, bricht der Charakter zusammen und erleidet Betäubungsschaden in Höhe der halben Anzahl an Kampfrunden (aufgerundet) , in denen die Pumpe aktiv war (gegen diesen Schaden wird mit der natürlichen Konstitution Widerstand geleistet).
305	Tabelle Fahrzeuge, Ares Dragon	Rumpf 16	Rumpf 22

SHADOWRUN 6 - ERRATA GRUNDREGELWERK (3. AUFLAGE)

GEGENÜBERSTELLUNG RIGGER- UND DROHNENTABELLEN (S. 200/201) 2. AUFLAGE GGÜ. 3. AUFLAGE

SHADOWRUN 6 – 2. AUFLAGE

WÜRFELPOOLS UND WERTE FÜR RIGGER UND IHRE FAHRZEUGE

WÜRFELPOOL/WERT	MANUELLE STEUERUNG UND HINEINGESPUNGEN (AR)	HINEINGESPUNGEN (VR)
Initiative	Reaktion + Intuition + 1W6*	Intuition + Intuition + 2W6/3W6 (kaltes/heiβes Sim)
Angriffswert	Steuern** + Sensor	Steuern** + Sensor
Verteidigungswert	Steuern** + Panzerung	Steuern** + Panzerung
Handlingprobe	Steuern** + Reaktion*	Steuern** + Intuition
Angriffsprobe (Fahrzeug als Waffe)	Steuern** + Reaktion*	Steuern** + Intuition
Angriffsprobe (Fahrzeugwaffe)	Mechanik + Logik	Mechanik + Logik
Verteidigungsprobe	Steuern** + Reaktion*	Steuern** + Intuition
Schadenswiderstandsprobe	Rumpf	Rumpf
Zustandsmonitor	[Rumpf ÷ 2, aufgerundet] + 8 Kästchen	[Rumpf ÷ 2, aufgerundet] + 8 Kästchen

* Bei manueller Steuerung gelten eventuelle Boni auf Reaktion und Initiative durch Bodytech.

** + Stufe der Riggerkontrolle

WÜRFELPOOLS VON AUTONOMEN DROHNEN

WERT	BERECHNUNG
Angriffswert	Montierte Waffe bzw. Manövrieren + Pilot
Verteidigungswert	Manövrieren + Panzerung
Rigger-Initiative	Datenverarbeitung + Intuition + 2W6/3W6*
Drohnen-Initiative	Pilot × 2 + 3W6
Angriffs-Würfelpool	[Waffe] Zielerfassung + Sensor
Verteidigungs-Würfelpool	Ausweichen + Pilot

* Für das Erteilen von Befehlen (kaltes/heiβes Sim) bzw. für in Drohnen hineingesprungene Rigger.

SHADOWRUN 6 – 3. AUFLAGE

WÜRFELPOOLS UND WERTE FÜR RIGGER UND IHRE FAHRZEUGE

WÜRFELPOOL/WERT	MANUELLE/AR-STEUERUNG	HINEINGESPUNGEN (VR) [†]
Initiative	Reaktion + Intuition + 1W6*	Intuition + Intuition + 2W6/3W6 (kaltes/heiβes Sim) ^{††}
Angriffswert	Steuern + Sensor	Steuern + Sensor
Verteidigungswert	Steuern + Panzerung	Steuern + Panzerung
Handlingprobe	Steuern + Reaktion*	Steuern** + Intuition
Angriffsprobe (Fahrzeug als Waffe)	Steuern + Reaktion*	Steuern** + Intuition
Angriffsprobe (Fahrzeugwaffe)	Mechanik + Logik	Mechanik** + Logik
Verteidigungsprobe	Steuern + Reaktion*	Steuern** + Intuition
Heimlichkeit	Heimlichkeit + Geschicklichkeit	Heimlichkeit** + Logik
Wahrnehmung	Wahrnehmung + Intuition	Wahrnehmung** + Sensor
Schadenswiderstandsprobe	Rumpf	Rumpf
Zustandsmonitor	[Rumpf ÷ 2, aufgerundet] + 8 Kästchen	[Rumpf ÷ 2, aufgerundet] + 8 Kästchen

* Bei manueller Steuerung gelten eventuelle Boni auf Reaktion und Initiative durch Bodytech.

** + Stufe der Riggerkontrolle

[†] Nicht separat aufgeführt: Steuern in VR ohne Riggerkontrolle; hier gelten die gleichen Würfel pools wie bei Hineingesprungen (VR), allerdings ohne Boni durch eine Riggerkontrolle

^{††} Nimmt an, dass der Rigger per Kabel mit dem Fahrzeug verbunden ist. Wenn er per WiFi hineingesprungen ist, beträgt die Initiative Datenverarbeitung + Intuition + 2W6/3W6.

WÜRFELPOOLS VON AUTONOMEN DROHNEN

WERT	BERECHNUNG
Angriffswert	Montierte Waffe bzw. Manövrieren + Sensor
Verteidigungswert	Manövrieren + Panzerung
Rigger-Initiative	Datenverarbeitung + Intuition + 2W6/3W6*
Drohnen-Initiative	Pilot × 2 + 3W6
Angriffs-Würfelpool	[Waffe] Zielerfassung + Sensor
Verteidigungs-Würfelpool	Ausweichen + Pilot
Heimlichkeit	Stealth + Pilot
Wahrnehmung	Clearsight + Sensor

* Für das Erteilen von Befehlen (kaltes/heiβes Sim) bzw. für in Drohnen hineingesprungene Rigger.