

| Seite | Abschnitt | Alt | Neu |
|-------|--|--|--|
| 7 | Linke Spalte, Absatz 2, letzter Satz | Natürlich interessierte sich in der Ukraine, sobald sie das semiballistische Flugzeug auf dem Flughafen Boryspil verlassen hatten, niemand auch nur einen Teufelsrattendreck für den Abschluss ihres Assistenten oder die Herkunft seines Spitznamens. | Natürlich interessierte sich in der Ukraine, sobald sie das semiballistische Flugzeug auf dem Flughafen Boryspil verlassen hatten, niemand auch nur einen Teufelsrattendreck für den Abschluss ihres Assistenten oder die Herkunft seines Spitznamens. |
| 40 | Traditionen der Sechsten Welt, Satz 2 | Wie man Traditionen bei Shadowrun grundsätzlich verwendet, wird in SR5 auf Seite 279 beschrieben. | Wie man Traditionen bei Shadowrun grundsätzlich verwendet, wird in SR5 auf Seite 277 beschrieben. |
| 46 | Absatz 3, vorletzter Satz | Sie sind nur eher bereit, Kosten und Nutzen auch bei heiklen Themen abzuwägen – aAuch was die Kosten für sich selbst angeht. | Sie sind nur eher bereit, Kosten und Nutzen auch bei heiklen Themen abzuwägen – auch was die Kosten für sich selbst angeht. |
| 47 | Absatz 6, Satz 3 | Ohne die Unterstützung der Universität ist seine Markpräsenz aber zurückgegangen, was ihn eher bereit macht, seine Dienste anzubieten – die im Moment viel günstiger zu haben sind. | Ohne die Unterstützung der Universität ist seine Markpräsenz aber zurückgegangen, was ihn eher bereit macht, seine Dienste anzubieten – die im Moment viel günstiger zu haben sind. |
| 48 | Absatz 2, Satz 1 | Innerhalb der kabbalistischen Tradition gibt es zwei wichtige Schulen: jene, die einen beinahe weltlichen Zugang pflegt, und die ultraorthodoxen Sekten, die behaupten, sich auf angeblich unverfälschte, uralte Überlieferungen berufen. | Innerhalb der kabbalistischen Tradition gibt es zwei wichtige Schulen: jene, die einen beinahe weltlichen Zugang pflegt, und die ultraorthodoxen Sekten, die behaupten, sich auf angeblich unverfälschte, uralte Überlieferungen zu berufen. |
| 49 | Kasten Schwarze Magie, Bevorzugte Adeptenkräfte | Befehlsstimme Kalte Entschlossenheit Stimmkontrolle Todeskralle | Gebierterischer Ton Kalte Entschlossenheit Stimmkontrolle Todeskralle |
| 53 | Kasten Voodoo-Tradition, Bevorzugte Adeptenkräfte | Astrale Wahrnehmung Befehlsstimme Beschleunigte Heilung Geschärfter Sinn | Astrale Wahrnehmung Beschleunigte Heilung Gebierterischer Ton Geschärfter Sinn |
| 55 | Kasten Zarathustrische Tradition, Bevorzugte Adeptenkräfte | Befehlsstimme Gefahrensinn Schmerzresistenz Stoffwechselkontrolle | Gebierterischer Ton Gefahrensinn Schmerzresistenz Stoffwechselkontrolle |
| 57 | Absatz 2, Satz 4 | Danach schaue ich mich euch hinter die Fassade von ein paar geheimen Vereinigungen, gefolgt von denen, die ich „hysterische“ Gesellschaften nenne, und schließe mit religiösen und einigen kleineren, örtlichen Gruppen. | Danach schaue ich mit euch hinter die Fassade von ein paar geheimen Vereinigungen, gefolgt von denen, die ich „hysterische“ Gesellschaften nenne, und schließe mit religiösen und einigen kleineren, örtlichen Gruppen. |
| 64 | Shadowtalk von Tolstoi, Satz 3 | Privatpornos eines Konzerners ins Firmennetzwerk stellen, eine Elvispuppe irgendwo deponieren, weil die ein „diskordianischer Machtfokus“ ist, eine Chemikalie unbekannter Eigenschaften in die Cola-Produktion geben, Ratten in einen vollen Fahrstuhl werfen, ein Büro mit C14 zum Teufel jagen. | Privatpornos eines Konzerners ins Firmennetzwerk stellen, eine Elvispuppe irgendwo deponieren, weil diese ein „diskordianischer Machtfokus“ ist, eine Chemikalie mit unbekannter Eigenschaften in die Cola-Produktion geben, Ratten in einen vollen Fahrstuhl werfen, ein Büro mit C14 zum Teufel jagen. |
| 68 | Gladio, Satz 2 | Sie wurde von Adepten gegründet, die in professionellen Sportligen diskriminiert wurde. | Sie wurde von Adepten gegründet, die in professionellen Sportligen diskriminiert wurden. |
| 97 | Tabelle Schattengeist, Zeile Fertigkeiten | Akrobatik, Askennen, Astralkampf, Einschüchtern, Überreden, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung Kampf | Akrobatik, Askennen, Astralkampf, Einschüchtern, Überreden, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung Kampf |
| 98 | Absatz 2, letzter Satz | Der Shedim hat heizte ganz offensichtlich diese Konflikte an, um möglichst viele Tode zu verursachen, und viele Leute sorgen sich, welche anderen Zerstörungen diese Wesen noch planen könnten. | Der Shedim heizte ganz offensichtlich diese Konflikte an, um möglichst viele Tode zu verursachen, und viele Leute sorgen sich, welche anderen Zerstörungen diese Wesen noch planen könnten. |
| 98 | Tabelle Shedim, Zeile Fertigkeiten | Askennen, Astralkampf, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung Kampf | Askennen, Astralkampf, Waffenloser Kampf, Wahrnehmung Kampf |
| 114 | Fahrzeugmaske, letzter Satz | Der Zaubernde muss das Fahrzeug maskierte aktiv berühren, um den Zauber aufrechtzuerhalten. | Der Zaubernde muss das maskierte Fahrzeug aktiv berühren, um den Zauber aufrechtzuerhalten. |

| | | | |
|-----|--|---|---|
| 121 | Kasten Elementarschaden, Strahlung, Absatz 2 | Strahlungsangriffe verursachen Körperlichen Schaden. Panzerung hilft nicht gegen Strahlung, es sei denn, sie verfügt über die Modifikation Strahlenschutz (<i>Kreuzfeuer</i> , S. 86). Dann verleiht der Strahlenschutz Bonuswürfel in Höhe seiner Stufe für die entsprechende Schadenswiderstandsprobe und die folgende Toxinwiderstandsprobe. Behandeln Sie jeden Strahlenangriff als Toxin, das Übelkeit verursacht (siehe <i>Toxine</i> , SR5, S. 410), mit einem Schaden gleich den Nettoerfolgen des Angriffs (vor der Schadenswiderstandsprobe). | Strahlungsangriffe verursachen Körperlichen Schaden. Panzerung hilft nicht gegen Strahlung, es sei denn, sie verfügt über die Modifikation Strahlenschutz (<i>Kreuzfeuer</i> , S. 86). Dann verleiht der Strahlenschutz Bonuswürfel in Höhe seiner Stufe für die entsprechende Schadenswiderstandsprobe und die folgende Toxinwiderstandsprobe. Behandeln Sie jeden Strahlenangriff als Toxin, das Übelkeit verursacht (s. <i>Toxine</i> , SR5, S. 410), mit einer Kraft gleich den Nettoerfolgen des Angriffs (vor der Schadenswiderstandsprobe). |
| 127 | Klebestreifen, Satz 3 | Der Zauberer muss eine erfolgreiche Spruchzaubereiprobe gegen die Objektwiderstandsprobe des Gegenstands ablegen, an den das Ziel, geklebt werden soll, um die mystische Verbindung herzustellen. | Der Zauberer muss eine erfolgreiche Spruchzaubereiprobe gegen die Objektwiderstandsprobe des Gegenstands ablegen, an den das Ziel geklebt werden soll, um die mystische Verbindung herzustellen. |
| 132 | Sterilisieren, Satz 3 | Der Zauber hat keine Wirkung auf biologisches Material, das noch mit einem Lebewesen verbunden ist. | Der Zauber hat keine Wirkung auf biologisches Material, das noch mit einem mehrzelligen Lebewesen verbunden ist. |
| 133 | Wahrheit Erzwingen, Satz 4 | In manchen Ländern (wie den UCAS) gilt der Einsatz dieses Zaubers durch Strafverfolgungsbehörden als Grunfrechtsverletzung. | In manchen Ländern (wie den UCAS) gilt der Einsatz dieses Zaubers durch Strafverfolgungsbehörden als Grundrechtsverletzung. |
| 134 | Diagnose, Satz 2 | Die Nettoerfolge bei der Spruchzaubereiprobe bestimmen den Detailgrad der erlangten Information, wie in der Tabelle <i>Ergebnis von Wahrnehmungszubern</i> (SR5, S. 292) angegeben. | Die Nettoerfolge bei der Spruchzaubereiprobe bestimmen den Detailgrad der erlangten Information, wie in der Tabelle <i>Ergebnis von Wahrnehmungszubern</i> (S. 135) angegeben. |
| 136 | Gerät Analysieren, Satz 1 | Dieser Zauber lässt das Ziel die Funktion und Bedienung eines Geräts oder Ausrüstungsstücks erkennen, das sich innerhalb der Sinnesreichweite be ndet. | Dieser Zauber lässt das Ziel die Funktion und Bedienung eines Geräts oder Ausrüstungsstücks erkennen, das sich innerhalb der Sinnesreichweite befindet. |
| 138 | Übernatürlicher [Sinn], Satz 3 | Diese Sinne imitieren die Wirkung entsprechender Cyberware (SR5, ab S. 458) ab. | Diese Sinne imitieren die Wirkung entsprechender Cyberware (SR5, ab S. 458). |
| 139 | Absatz 1, Satz 2 | Dieses Wissen bleibt bestehen, solange der Zauber aufrechterhalten wird, bleibt aber nach dem Ende des Zaubers nicht erhalten –das Ziel kann allerdings während der Wirkungsdauer Karten oder Notizen anlegen. | Dieses Wissen bleibt bestehen, solange der Zauber aufrechterhalten wird, bleibt aber nach dem Ende des Zaubers nicht erhalten – das Ziel kann allerdings während der Wirkungsdauer Karten oder Notizen anlegen. |
| 147 | Gegenstand Erfüllen, Satz 1 | Magische Gegenstände können mit verschiedenen Eigenschaften versehen werden. | Magische oder eingestimmte Gegenstände können mit verschiedenen Eigenschaften versehen werden. |
| 147 | Kasten, Abschnitt Berserker, Überschrift | IM KASTEN) BERSERKER | BERSERKER |
| 154 | Manalinie Ausrichten, Satz 2 | Die Länge dieses Teils der Manalinie wird bestimmt, indem das Magieattribut des Ritualleiters mit 20 multipliziert wird. | Die Länge dieses Teils der Manalinie (in Metern) wird bestimmt, indem das Magieattribut des Ritualleiters mit 20 multipliziert wird. |
| 177 | Fortgeschrittene Alchemie | Mit fortgeschrittener Alchemie kann der Zauberer magische Präparate (S. 252) herstellen, die den Anwender mit besonderen Kräften ausstatten ... oder ihn verfluchen. Der Zauberer hat außerdem Zugriff auf weitere Auslöser (s. Fortgeschrittene Alchemie, S. 177). | Mit fortgeschrittener Alchemie kann der Zauberer magische Präparate (S. 252) herstellen, die den Anwender mit besonderen Kräften ausstatten ... oder ihn verfluchen. Der Zauberer hat außerdem Zugriff auf weitere Auslöser (S. 254). |
| 178 | Durchdringender Zauber | Mit dieser Metamagie kann der Zauberer die Durchschlagskraft eines Kampfzaubers auf Kosten des Schadens erhöhen, bevor er den Zauber wirkt. Der Schaden sinkt pro Punkt Erhöhung der DK (bis zur Kraftstufe des Zaubers) um 1. Der Mindestschaden beträgt 1. Der Entzug steigt um die Erhöhung der DK. Beispiel: Ein Feuerball mit Kraftstufe 5 (normalerweise mit Schaden 5K und DK - 5) wird vor dem Wirken zu Schaden 3K und DK -7 verändert; die DK wurde um 2 erhöht, also steigt der Entzug um 2. Die Nettoerfolge werden, wie üblich, eingesetzt, um den Schaden zu erhöhen oder die Abweichung (SR5, S. 286) zu senken. | Mit dieser Metamagie kann der Zauberer die Durchschlagskraft eines indirekten Kampfzaubers erhöhen, bevor er den Zauber wirkt, indem er einen höheren Entzug in Kauf nimmt. Der Entzug steigt um die Erhöhung der DK (bis maximal zur Kraftstufe des Zaubers). Beispiel: Die DK eines Feuerballs mit Kraftstufe 5 (normalerweise mit Schaden 5K und DK -5) wird vor dem Wirken um 2 erhöht (auf DK -7). Dadurch steigt auch der Entzug um 2, nämlich von KS - 1 auf KS + 1. |
| 197 | Elementarer Körper, Satz 1 | Diese verbesserte Version von Elementarer Angriff ähnelt der Critterkraft Elementarer Angriff und erschafft ein Elementarfeld, das den Adepten umgibt. | Diese verbesserte Version von Elementarer Schlag ähnelt der Critterkraft Elementarer Angriff und erschafft ein Elementarfeld, das den Adepten umgibt. |
| 197 | Elementarer Körper, Absatz 2, Satz 2 | Offensiv wirkt die Kraft wie die Kraft Elementarer Angriff mit einem Schaden von (Magie x 2)K und einer DK von -(Magie ÷ 2). | Offensiv wirkt die Kraft wie die Critterkraft Elementarer Angriff (SR5, S. 396) mit einem Schaden von (Magie x 2)K und einer DK von -(Magie ÷ 2). |
| 205 | Stoffwechselkontrolle, letzter Satz | Der Adept kann diesen Zustand jederzeit beenden, aber wenn er das tut, während er schwer verletzt ist, entfalten alle Verletzungen und/oder Toxine sofort ihre Wirkung, wenn sie nicht behandelt bzw. geheilt wurden. | Der Adept kann diesen Zustand jederzeit beenden, aber wenn er das tut, während er schwer verletzt ist, entfalten alle Verletzungen sofort wieder ihre Wirkung, wenn sie nicht behandelt bzw. geheilt wurden. |

| | | | |
|-----|--|---|--|
| 208 | Geisterweg, Absatz 1 | Auf diesem Pfad wird man, ähnlich wie ein Schamane, von einem Schutzgeist geleitet. Durch das Nachahmen ihres Schutzgeistes streben diese Adepten danach, sich selbst zu verbessern, und gelten als spiritueller als der gewöhnliche Adept. Deshalb erhalten sie alle Vor- und Nachteile, die mit ihrem Schutzgeist einhergehen. | Auf diesem Pfad wird man, ähnlich wie ein Schamane, von einem Schutzgeist geleitet. Durch das Nachahmen ihres Schutzgeistes streben diese Adepten danach, sich selbst zu verbessern, und gelten als spiritueller als der gewöhnliche Adept. Deshalb erhalten sie <i>alle</i> Vor- und Nachteile, die mit ihrem Schutzgeist einhergehen (Magieradepten auf diesem Weg erhalten also sowohl die Zauberer- als auch die Adeptenvorteile, normale Adepten ggf. beide Alternativen bei den Vorteilen für Adepten). |
| 209 | Weg des Tiers, Absatz 1 | Adepten auf diesem Weg werden von einem tierischen Schutzgeist geleitet, den sie, ähnlich wie einige Schamanen, als ihr Totem bezeichnen. Durch das Nachahmen des Totems streben diese Adepten danach, sich selbst zu verbessern, und gelten, wie Adepten auf dem Geisterweg, als spiritueller als der gewöhnliche Adept. Daher erhalten sie alle Vor- und Nachteile, die mit ihrem Totem einhergehen. | Adepten auf diesem Weg werden von einem tierischen Schutzgeist geleitet, den sie, ähnlich wie einige Schamanen, als ihr Totem bezeichnen. Durch das Nachahmen des Totems streben diese Adepten danach, sich selbst zu verbessern, und gelten, wie Adepten auf dem Geisterweg, als spiritueller als der gewöhnliche Adept. Daher erhalten sie alle Vor- und Nachteile, die mit ihrem Totem einhergehen (Magieradepten auf diesem Weg erhalten also sowohl die Zauberer- als auch die Adeptenvorteile, normale Adepten ggf. beide Alternativen bei den Vorteilen für Adepten). |
| 209 | Weg des Zauberers, Absatz 2, Satz 1 | Anders als reine Adepten haben Magieradepten, die diesem Weg folgen, Zugang zu allen metamagischen Fähigkeiten (auch denen für Nicht-Adepten), für die sie die Voraussetzungen erfüllen. | Adepten, die diesem Weg folgen, haben Zugang zu allen metamagischen Fähigkeiten, für die sie die Voraussetzungen erfüllen (auch wenn sie sie vielleicht nicht anwenden können, weil ihnen die passenden Fertigkeiten fehlen). |
| 211 | Linke Spalte, letzter Satz | Ich gehe übrigens aus, dass dieses kleine Dokument, das ihr gerade lest, früher oder später veraltet oder widerlegt sein wird. | Ich gehe übrigens davon aus, dass dieses kleine Dokument, das ihr gerade lest, früher oder später veraltet oder widerlegt sein wird. |
| 213 | Leben auf der Astralebene, letzter Satz | Klinge ich schon wie eine kaputte Audiodatei? | SATZ LÖSCHEN |
| 218 | Absatz 2, Satz 2 | Jeder Avatar, den ich bisher gesehen oder von dem ich gehört habe, sieht ähnelt dem Schutzgeist des entsprechenden Zauberers. | Jeder Avatar, den ich bisher gesehen oder von dem ich gehört habe, ähnelt dem Schutzgeist des entsprechenden Zauberers. |
| 219 | rechte Spalte, vorletzter Absatz, letzter Satz | Die meisten Spielergeister tun nur so, als ob sie die Empfindungen fühlen, als die Laster wirklich zu genießen – es ist eher wie das Nachahmen von Gesten durch Affen. | Die meisten Spielergeister tun nur so, als ob sie die Empfindungen fühlen – so ähnlich wie Affen, die Gesten nachahmen. |
| 227 | Elementarer Angriff (Strahlung) | Strahlungsschaden ist Körperlicher Schaden, gegen den keine Panzerung hilft, es sei denn, sie verfügt über die Modifikation Strahlenschutz (<i>Kreuzfeuer</i> , S. 86). Dann verleiht der Strahlenschutz Bonuswürfel in Höhe seiner Stufe für die entsprechende Schadenswiderstandsprobe und die folgende Toxinwiderstandsprobe. Behandeln Sie jeden Strahlenangriff als Toxin, das Übelkeit verursacht (siehe <i>Toxine</i> , SR5, S. 410), mit einem Schaden gleich den Nettoerfolgen des Angriffs (vor der Schadenswiderstandsprobe). | Strahlungsschaden ist Körperlicher Schaden, gegen den keine Panzerung hilft, es sei denn, sie verfügt über die Modifikation Strahlenschutz (<i>Kreuzfeuer</i> , S. 86). Dann verleiht der Strahlenschutz Bonuswürfel in Höhe seiner Stufe für die entsprechende Schadenswiderstandsprobe und die folgende Toxinwiderstandsprobe. Behandeln Sie jeden Strahlenangriff als Toxin, das Übelkeit verursacht (s. <i>Toxine</i> , SR5, S. 410), mit einer Kraft gleich den Nettoerfolgen des Angriffs (vor der Schadenswiderstandsprobe). |
| 236 | Abschnitt, Loyalität, letzter Satz | Siehe dazu auch Loyalität von Verbündeten, Seite 236. | SATZ LÖSCHEN |
| 254 | Lots Fluch | Lots Fluch ist ein Gift wird aus den Früchten des Gomorrha-Apfelbaums gewonnen, die bei Verzehr das Fleisch versteinern lassen und zum Tod führen können. | Lots Fluch ist ein Gift und wird aus den Früchten des Gomorrha-Apfelbaums gewonnen, die bei Verzehr das Fleisch versteinern lassen und zum Tod führen können. |