

# INOFFIZIELLE ERRATA- SAMMLUNG

**STAND: 20.05.2018**

## IMPRESSUM

### ZUSAMMENSTELLUNG DER ERRATA

Lukas "FeBommel" Gerl

### ERRATA-MELDUNGEN

Die Nutzer des ulisses-spiele.de-Forums, des Asmodee-Forums und des Orkenspalter-Forums: AIAnkhra, AnotherOne, Aravilar, Azanael, BelgishBeat, Chris McCoy, Dergell, FeBommel, fenster, Hygrom, Kid, mat-in, neuwalker, Nico, Colt, FeBommel, Kanzler von Moosbach, Mirko Bader, Nawara Ven, Seguleh, SW-Fan

### SCHRIFTARTEN, LAYOUT UND DESIGN

Die Nutzer des fantasyflightgames.com-Forums: FeBommel und Oggdude  
Unter Zuhilfenahme des Edge of The Empire Style Guides von Fanggrip

Dies ist eine inoffizielle Errata-Sammlung für die deutsche Version der verschiedenen Ausgaben des narrativen Star Wars-Rollenspielregelwerks (Am Rande des Imperiums, Zeitalter der Rebellion und Macht und Schicksal). Sämtliche Rechte an Star Wars, den Star Wars Rollenspielregelbüchern und seinen deutschen Ausgaben liegen bei Disney, Lucasfilm Ltd., Fantasy Flight Publishing, dem Heidelberger Spieleverlag bzw. Ulisses Spiele. Diese Errata-Sammlung ist frei verfügbar, von Fans für Fans gemacht und darf jederzeit kopiert, gespeichert und verbreitet werden. Sie ist in keinster Weise dafür gedacht, finanzielle Vorteile irgendeiner Art für den Autor zu erzielen. Für weitere Informationen zu Star Wars: Am Rande des Imperiums, Star Wars: Zeitalter der Rebellion oder Star Wars: Macht und Schicksal, kostenlosen Downloads oder Regelfragen besuchen Sie bitte die folgenden Webseiten:

**[www.FantasyFlightGames.com](http://www.FantasyFlightGames.com)**  
**[www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de)**

Für das offizielle Diskussionsforum für die deutsche Version des narrativen Star Wars Rollenspiels und die aktuellste Version der inoffiziellen Errata-Sammlung besuchen Sie bitte die folgende Webseite:

**[www.orkenspalter.de](http://www.orkenspalter.de)**

Für die aktuellste Version der inoffiziellen Errata-Sammlung, Talentbäume, Regelzusammenfassungen, inoffizielle Charakterbögen und vieles mehr besuchen Sie bitte die folgende Webseite:

**[caperiastestportal.jimdo.com/star-wars/sw-downloads](http://caperiastestportal.jimdo.com/star-wars/sw-downloads)**

## ALLGEMEINE ANMERKUNGEN

Diese Errata-Sammlung wurde von mir, Febommel, erstellt, um die Fehlersammlungen in den verschiedenen Foren und Themen zusammenzuführen und vor allem, um die speziellen Symbole für das Star Wars Rollenspielsystem in der Errata-Sammlung richtig darstellen zu können, da diese besondere Sonderzeichen benötigen.

Fragen, Hinweise und die Meldung weiterer Fehler können im Orkenspalter-Forum gerne an mich (Benutzername: FeBommel) gerichtet werden, entweder im entsprechenden Forums-Thema oder via einer Privaten Nachricht.

In den neueren deutschen Veröffentlichungen des Ulisses Verlags ist es leider über mehrere Bücher hinweg zu Formatierungsfehlern gekommen, wodurch teilweise die Symbole für die speziellen Star Wars Rollenspielwürfel bzw. die Würfelergebnisse nicht richtig dargestellt werden. Die genauen Stellen der Formatierungsfehler werden bei den entsprechenden Rollenspielbüchern aufgeführt. Der folgenden Tabelle kann entnommen werden, welches Sonderzeichen welchem Würfel bzw. Würfelergebnis entspricht.

TABELLE 1-1: FORMATIERUNGSFEHLER

Falsches Sonderzeichen	Richtiges Symbol	Bedeutung
π		Begabungswürfel
°	 / 	Trainingswürfel / Machtwürfel
≥		Erfolgs-Symbol
≤		Vorteils-Symbol
∂		Fehlschlags-Symbol
Σ		Bedrohungs-Symbol
μ		Verzweiflungs-Symbol
Π	 / 	Helle-Seite-Symbol / Dunkle Seite-Symbol
Ω		Machtpunkt

Die Trennstriche von Spalten in Tabellen werden in der folgenden Errata-Sammlung mit dem folgenden Zeichen dargestellt: |

## AM RANDE DES IMPERIUMS GRUNDREGELWERK (1. AUFL.)

S. 43, Verpflichtung abbauen, Allgemeiner Abbau:

- **Bisher:** ... oder durch andere Vorteilen
- **Richtig:** ... oder durch andere Vorteile

S. 48, Sonderfähigkeiten der Spezies Mensch:

- **Bisher:** Menschen beginnen mit je einem Rang in zwei Fertigkeiten ihrer Wahl.
- **Richtig:** Menschen beginnen mit je einem Rang in zwei Nicht-Berufsfertigkeiten ihrer Wahl.

S. 84 und S. 85, Söldner: Marodeur und Söldner: Soldat Spezialisierung:

- **Bisher:** Berufsfertigkeiten: Athletik, Disziplin, Handgemenge, Leichte Fernkampfaffen, Handgemenge, Nahkampfaffen, Pilot (Planetar), Wachsamkeit, Widerstandskraft.
- **Richtig:** Berufsfertigkeiten: Athletik, Disziplin, Handgemenge, Leichte Fernkampfaffen, Nahkampfaffen, Pilot (Planetar), Wachsamkeit, Widerstandskraft.

S. 156, Überschrift Waffenfähigkeit Hochwertig:

- **Bisher:** HOCHWERTIG (AKTIV)
- **Richtig:** HOCHWERTIG (PASSIV)

S. 160 und s. 161, Tabelle 5-5: Fernkampfaffen und Tabelle 5-6: Nahkampfaffen, Spalte Sonstiges:

- **Bisher:** Bei mehreren Waffen wird die Waffenfähigkeit Benommenheit aufgeführt.
- **Richtig:** Die entsprechende Waffenfähigkeit heißt Desorientierend.

S. 163, Disruptorgewehr/-pistole, 3. Absatz:

- **Bisher:** Wenn das Opfer eines Disruptorschusses eine kritische Verletzung erleidet, hat das Ergebnis „Verkrüppelt“ auf Tabelle 6-10 noch verheerendere Folgen.
- **Richtig:** Wenn das Opfer eines Disruptorschusses eine kritische Verletzung erleidet, führt dies immer zum Ergebnis „Verkrüppelt“, es sei denn, der Würfelwurf auf Tabelle 6-10 führt zu einer noch schlimmeren Verletzung.

S. 182, Tabelle 5-8: sonstige Ausrüstung, Kybernetische Implantate:

- **Bisher:** Originalgetreue Arm- oder Beinprothese | 7.500 | - | 6
- **Richtig:** Implantierte Panzerplatten | 7.500 | - | 6
- **Bisher:** Originalgetreue Organprothese | 2.000 | - | 4
- **Richtig:** Originalgetreue Arm- oder Beinprothese | 2.000 | - | 4
- **Bisher:** Repli-Limb Prosthetic (organ) | 1.000 | - | 4
- **Richtig:** Originalgetreue Organprothese | 1.000 | - | 4

S. 183, Tabelle 5-8: sonstige Ausrüstung (Forts.), Werkzeuge:

- **Bisher:** Datapad | 50 | - | 0
- **Richtig:** Datapad | 75 | 1 | 1
- **Bisher:** Rucksack | 50 | 1 | 2
- **Richtig:** Rucksack | 50 | - | 0
- **Bisher:** Kletterausrüstung | 75 | 1 | 1
- **Richtig:** Kletterausrüstung | 50 | 1 | 2

S. 234, Tabelle 7-3: Schwierigkeit der Aktion „Das Schiff in Günstige Position bringen“, Spalte Schwierigkeit der Probe:

- **Bisher:** einfach (◆◆)
- **Richtig:** einfach (◆)
- **Bisher:** mittelschwer (◆)
- **Richtig:** mittelschwer (◆◆)

S. 259, Überschrift Skipray-Kanonboot

- **Bisher:** GAT-21H SKIPRAY-KANONENBOOT
- **Richtig:** GAT-12H SKIPRAY-KANONENBOOT

S. 277, Allgemein: Machsensitiver im Exil Spezialisierung, Talent in der 1. Reihe, 5. Spalte (Kosten 5):

- **Bisher:** Übernatürliche Wachsamkeit
- **Richtig:** Übersinnliche Wachsamkeit

S. 277, Allgemein: Machsensitiver im Exil Spezialisierung, Talent Schnellziehen:

- **Bisher:** Das Talent ist in einem grauen Kasten und somit als passives Talent gekennzeichnet.
- **Richtig:** Da das Talent Schnellziehen aktiv ist, sollte es in einem roten Kasten stehen.

S. 297, Sonderkasten Auswertungen eines fehlgeschlagenen Würfelpools, Würfelpool 4, 1. Absatz:

- **Bisher:** ..., bleibt also nur ein ▼ auf dem §HW übrig.
- **Richtig:** ..., bleibt also nur ein ▼ auf dem ◆ übrig.

S. 297, Sonderkasten Auswertungen eines fehlgeschlagenen Würfelpools, Würfelpool 5, 1. Absatz:

- **Bisher:** ..., was vom ▼ und ☞ des ersten ■ negiert wird.
- **Richtig:** ..., was vom ▼ und ☞ des ersten ◆ negiert wird.

S. 395, Schmugglerbaron [Erzfeind]:

- **Bisher:** Es fehlen die Abschnitte Sonderfähigkeiten und Ausrüstung.
- **Richtig:** Sonderfähigkeiten: keine
- **Richtig:** Ausrüstung: Schwere Blasterpistole (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 7; Kritisch 3; Reichweite: mittel; Betäubungsmodus), Gepanzerte Kleidung (Absorption + 1, Verteidigung + 1), YT-2400-Frachter.

Auf einigen Seiten wurde unten am Rand bei der Seitenzahlangebe der Kapitelname nicht übersetzt, z.B. auf S. 87 und S. 286.

## AM RANDE DES IMPERIUMS-SPIELLEITERSCHIRM

Bisher keine bekannten Fehler.

## JENSEITS DES RANDES (ABENTUEURBAND)

Bisher keine bekannten Fehler.

## DAS JUWEL VON YAVIN ZEITALTER DER REBELLION (ABENTEUERBAND)

S. 9-10, Abschnitt Die Geschichte der Wolkenstadt,  
1. Absatz:

- **Bisher:** Leider wurde der Absatz des vorhergehenden Abschnitts an dieser Stelle verdoppelt. Dafür fehlt der eigentliche 1. Absatz an dieser Stelle.
- **Richtig:** Richtiger 1. Absatz: Die Wolkenstadt wurde vor vielen Jahren von dem exzentrischen corellianischen Lord Ecclessis Figg gegründet und aus Materialien vom Planeten Miser gebaut, der sich ebenfalls im Bepin-System befindet. Lord Figgs Ziel war der (damals illegale) Abbau von Tibanna-Gas, während er seine schwebende Stadt als Urlaubs- und Erholungsort propagierte.
- **Anmerkung:** Ein PDF der korrigierten Seiten 9 und 10 wurde vom Ulisses Verlag zum Download unter folgendem Link zur Verfügung gestellt: [http://www.ulisses-spiele.de/download/2278/USSWE09\\_DasJuwelVonYavin\\_Seiten9und10\\_a8e6.pdf](http://www.ulisses-spiele.de/download/2278/USSWE09_DasJuwelVonYavin_Seiten9und10_a8e6.pdf)

S. 16-17, Überschriften:

- **Bisher:** Figg-Halle
- **Richtig:** 2. Figg-Halle
- **Bisher:** Wolkenlandschaftstouren & Landeplattform P4
- **Richtig:** 4. Wolkenlandschaftstouren & Landeplattform P4

## REISE INS UNBEKANNTE (QUELLENBUCH)

Bisher keine bekannten Fehler.

## SONNEN DER VERHEISSUNG (QUELLENBUCH)

Bisher keine bekannten Fehler.

Formatierungsfehler (siehe Tabelle 1-1): S. 29, 1. Absatz.

Auf Aufforderung von Lucasfilm hin wurden von Ulisses Spiele alle Hinweise, Werte und Erwähnungen der Spezies Bothaner aus der deutschen Übersetzung des Grundregelwerks gelöscht. Wer trotzdem nicht auf Bothaner in seinen Abenteuern verzichten will, findet unter folgendem Link ein von SW-Fan bereitgestelltes PDF-Dokument mit der deutschen Übersetzung der gelöschten Buchstellen:  
<https://drive.google.com/file/d/oB64lYy1v12BdOXR OVHRYVvkoRGM/view>

S. 57, Sonderfähigkeiten der Spezies Mensch:

- **Bisher:** Menschen beginnen mit je einem Rang in zwei Fertigkeiten ihrer Wahl.
- **Richtig:** Menschen beginnen mit je einem Rang in zwei Nicht-Berufsfertigkeiten ihrer Wahl.

S. 59, Spezies Mon Calamari:

- **Bisher:** Erschöpfungslimit: 10 + Stärke
- **Richtig:** Erschöpfungslimit: 10 + Willenskraft

S. 60, Spezies Sullustaner:

- **Bisher:** Erschöpfungslimit: 10 + Stärke
- **Richtig:** Erschöpfungslimit: 10 + Willenskraft

S. 75, Kommandant: Staffelführer Spezialisierung, Talent Taktischer Überblick:

- **Bisher:** Verbündete in naher Reichweite erhalten ...
- **Richtig:** Verbündete in kürzester Reichweite erhalten ...

S. 75, Kommandant: Staffelführer Spezialisierung, Talent Zu Mir:

- **Bisher:** ... eine Anzahl an Verbündeten ... in naher Reichweite...
- **Richtig:** ... eine Anzahl an Verbündeten ... in kürzester Reichweite...

S. 146, Talent Geborener Arzt:

- **Bisher:** Einmal pro Spielsitzung darfst du eine beliebige Infiltration- oder Heimlichkeit-Probe neu würfeln.
- **Richtig:** Einmal pro Spielsitzung darfst du eine beliebige Medizin-Probe neu würfeln.

S. 149, Talent Koordinierter Angriff:

- **Bisher:** ... wodurch eine Anzahl von kämpfenden Verbündeten in Höhe deines Fertigungsgrades... Die Reichweite steigt mit jedem Talentrang um eine Zone an.
- **Richtig:** ... wodurch eine Anzahl von kämpfenden Verbündeten in Nahkampfreichweite zu dir in Höhe deines Fertigungsgrades... Die Reichweite steigt mit jedem Talentrang um eine Zone an.

S. 155, Talent Taktischer Überblick:

- **Bisher:** Verbündete in naher Reichweite erhalten...
- **Richtig:** Verbündete in kürzester Reichweite erhalten...

S. 157, Talent Zu Mir:

- **Bisher:** ... eine Anzahl an Verbündeten ... in naher Reichweite...
- **Richtig:** ... eine Anzahl an Verbündeten ... in kürzester Reichweite...

S. 195, Fusionsschneider:

- **Bisher:** Wenn er als Waffe verwendet wird, gilt für den Fusionsschneider die Reichweite Nahkampf: Er erzeugt 5 Schaden, hat einen kritischen Wert von 3 und besitzt die Eigenschaften Durchbohrend 1, Tödlich, Verbrennend 3 und Zertrümmernd.
- **Richtig:** Er erzeugt 5 Schaden, hat eine kritische Trefferschwelle von 3 und besitzt die Waffeneigenschaften Panzerbrechend 1, Tödlich 3, Verbrennend 3 und Zertrümmernd.

S. 238, Tabelle 7-1: Raumschiff- und Fahrzeugwaffen:

- **Bisher:** Es sind nur 18 Waffen aufgeführt. Der Eintrag für die Ionenkanone (Schlachtschiff) fehlt.
- **Richtig:** Ionenkanone (Schlachtschiff) - Reichw.: mittel; Schaden: 9; Krit.: 4; Fähigkeiten: Ionenschaden, Geringe Feuerrate 2, Panzerbrechend 3.

S. 261, T-47-Luftgleiter der Allianz:

- **Bisher:** Aufrüstungsoptionen: 3.
- **Richtig:** Aufrüstungsoptionen: 2.
- **Bisher:** Teil der Bewaffnung fehlt.
- **Richtig:** zusätzlich zum hinten montierten elektromagnetischen Harpunengeschütz erhält der Luftgleiter die folgende Waffe: vorne montierte schwere Zwillingsblasterkanone (Feuerbereich: Bug; Schaden: 5; Kritisch: 4; Reichweite: kürzeste; Gekoppelt 1).

S. 267, Schwerer Schnellangriffssternenjäger A/SF-01 „B-Flügler“:

- **Bisher:** Teil der Bewaffnung fehlt.
- **Richtig:** zusätzlich zu den aufgerüsteten leichten Ionenkanonen und den aufgerüsteten schweren Laserkanonen erhält der B-Flügler die folgenden Waffen: vorne montierter Protonentorpedowerfer (Feuerbereich: Bug; Schaden: 8; Kritisch: 2; Reichweite: kurz; Begrenzte Munition 8, Explosiv 6, Gekoppelt 1, Gelenkt 2, Geringe Feuerrate 1, Panzerbrechend 6), am Cockpit montierte aufgerüstete vollautomatische Blasterkanone (Feuerbereich: Bug; Schaden: 3; Kritisch: 5; Reichweite: kürzeste; Vollautomatisch).

S. 269, TIE/D-Multirollen-Sternenjäger „Verteidiger“:

- **Bisher:** Preis/Seltenheit: 3000.000 Credits (NV)/6
- **Richtig:** Preis/Seltenheit: 300.000 Credits (NV)/8

S. 272, Korvette der Vigil-Klasse und CR-90-Korvette:

- **Bisher:** bei diesen Raumschiffprofilen wurden „twin turbolaser batteries“ als Zwillingslasergeschütz-batterien übersetzt.
- **Richtig:** die richtige Übersetzung wäre Zwillings-turbolaser-geschütz-batterien.

S. 285, Tabelle 7-17: Verbesserte Waffensysteme:

- **Bisher:** Es sind nur 18 Waffen aufgeführt. Der Eintrag für die Ionenkanone (Schlachtschiff) fehlt.
- **Richtig:** Ionenkanone (Schlachtschiff) - Preis/Seltenheit: 10.000/8; Erforderl. Schiffsgröße: 8-10.

S. 292, Sonderkasten Die Dunkle Seite der Macht:

- **Bisher:** Proben werden wie gewohnt abgelegt, doch jedes ● generiert einen Machtpunkt, während ○ ignoriert werden. Wenn der Charakter ein Symbol der hellen Seite nutzen will, um zusätzliche Machtpunkte zu generieren, muss dennoch ein Schicksalspunkt der hellen Seite auf die dunkle Seite gedreht werden und der Charakter erleidet einen Punkt Erschöpfung für jedes genutzte ●. [...] - mit dem Unterschied, dass der SL einen Schicksalspunkt der dunklen Seite auf die helle Seite drehen muss, um ● für sie nutzen zu können.

- **Richtig:** ... und der Charakter erleidet einen Punkt Erschöpfung für jedes genutzte ○. [...] - mit dem Unterschied, dass der SL einen Schicksalspunkt der dunklen Seite auf die helle Seite drehen muss, um ○ für sie nutzen zu können.

## ZEITALTER DER REBELLION-SPIELLEITERSCHIRM

S. 2, Sonderkasten Abfolge von Abenteuern:

- **Hinweis:** Das Abenteuer Operation: Hütchenspiel bezieht sich auf das englische Abenteuer Operation: Shellgame, welches Teil der Age of Rebellion Beta Ausgabe war. Das Abenteuer wurde seitdem weder erneut auf Englisch veröffentlicht noch offiziell auf Deutsch übersetzt.

S. 6, S. 7, S. 8, S. 14, S. 21, S. 22, Profile aller im Abenteuer angegebener Charaktere

- **Bisher:** Begabungen
  - **Richtig:** Sonderfähigkeiten
- S. 8, S. 10, S. 11, S. 12, S. 14, S. 16, S. 17, S. 20, S. 21, S. 22, S. 23, S. 26, S. 28, S. 30, Fließtext bzw. Charakterprofile:
- **Bisher:** Computer-Probe
  - **Richtig:** Computertechnik-Probe
  - **Bisher:** [Fertigkeit] Computer
  - **Richtig:** [Fertigkeit] Computertechnik
  - **Bisher:** Wissen (Kriegsführung)
  - **Richtig:** Wissen (Kriegskunst)

S. 10, Abschnitt Das Schwarze Loch, Ende 1. Absatz:

- **Bisher:** (... findest du im Kasten TJ-11s Missionsbefehle auf Seite 10.)
- **Richtig:** (... auf Seite 14).

S. 10, Abschnitt Verstärkungen:

- **Bisher:** ...verlässt die ISD *Eisherz* den Hyperraum auf weite Entfernung zur *Greifer*,...
- **Richtig:** ... in extremer Reichweite zur *Greifer*,...

S. 11, Abschnitt Bewegung durch die *Schattengreifer*:

- **Bisher:** (verwende dafür die Profile auf Seite 11).
- **Richtig:** (... auf Seite 21).

S. 12, Abschnitt Die *Schattengreifer*:

- **Bisher:** ... wobei Cracken als Kapitän und oberster Geheimdienstoffizier fungiert.
- **Richtig:** ... fungierte.

S. 13, S. 20, Schiffsprofile aller angegebenen Raumschiffe im gesamten Abenteuer:

- **Bisher:** Front
- **Richtig:** Bug
- **Bisher:** Rüstung
- **Richtig:** Panzerung
- **Bisher:** HS-Schwelle
- **Richtig:** Hüllenschadenslimit
- **Bisher:** SS-Schwelle
- **Richtig:** Systembelastungslimit
- **Bisher:** Rumpftyp/Klasse
- **Richtig:** Fahrzeugtyp/Modell
- **Bisher:** Schiffsbesatzung
- **Richtig:** Besatzung
- **Bisher:** Sternenjägerbesatzung
- **Richtig:** Jägerkapazität
- **Bisher:** Passagierkapazität
- **Richtig:** Passagiere
- **Bisher:** Konsumgüter
- **Richtig:** Autonomie
- **Bisher:** Ausstattungsoptionen
- **Richtig:** Aufrüstungsoptionen
- **Bisher:** Waffen
- **Richtig:** Bewaffnung

S. 14, Charakterprofil von Kapitänin Hylo Sortuli [Rivalin]

- **Bisher:** Das Talent Befehlsgewalt wird unter „Begabungen“ aufgeführt.
- **Richtig:** Das Talent Befehlsgewalt sollte unter Talente aufgeführt werden.

S. 15, Sonderkasten Besatzung der *Schattengreifer*:

- **Bisher:** (mit Wissen [Unterwelt] anstatt Wissen [Kriegsführung])
- **Richtig:** (mit Wissen [Kriegskunst] anstatt Wissen [Unterwelt])

S. 22, Charakterprofil von TJ11; Saboteur-Taktikdroide [Erzfeind]:

- **Bisher:** Talent Befehlsgewalt sowohl unter „Begabungen“ als auch unter Talente aufgeführt
- **Richtig:** Wie der Name schon sagt, sollte das Talent Befehlsgewalt unter Talente aufgeführt sein. Der Eintrag unter „Begabungen“ sollte gestrichen werden.

- **Bisher:** Talente: ... Befehlsgewalt 2 (Addiere   auf Führungsqualität-Würfe; betroffene Ziele addieren für die nächsten 24 Stunden   auf Disziplin-Proben.),...
  - **Richtig:** Talente: ... Befehlsgewalt 2 (Addiere   auf Führungsqualität-Proben; betroffene Ziele addieren für die nächsten 24 Stunden  auf Disziplin-Proben.),...
- S. 23, Abschnitt Die Romanze mit der Hutt:
- **Bisher:** Die Schwierigkeit aller Versuche, zu lauschen, steigt ab kurzer Reichweite oder näher ...
  - **Richtig:** ... steigt ab kurzer Reichweite oder größerer Entfernung ...
- S. 24, Abschnitt Eines Bimms Müll ..., 3. Absatz:
- **Bisher:** Kwiggly hat ... und einige technische Fragen ... gestellt.
  - **Richtig:** Kwiggly hat ... und einige technische Fragen ... beantwortet.
- S. 29, Tabelle 1-3, :
- **Bisher:** ... kommt es zu einer geringfügigen Kollisionen zwischen den Mitgliedern der Staffel...
  - **Richtig:** ... kommt es zu einer leichten Kollision zwischen zwei Mitgliedern der Staffel...
- S. 29, Staffelformationen, Ausweichmanöver, Effekt:
- **Bisher:** Addiere  auf alle Versuche, den Vorteil zu erlangen, und addiere  auf gegnerische Versuche, den Vorteil über die Staffel zu erlangen.
  - **Richtig:** Addiere  auf alle Versuche der Staffel, ihre Schiffe/Fahrzeuge in günstige Position zu bringen und  auf alle gegnerischen Versuche, die gegnerischen Schiffe/Fahrzeuge in günstige Position gegenüber der Staffel zu bringen.

## ANGRIFF AUF ARDA I (ABENTUERBAND)

Formatierungsfehler (siehe Tabelle 1-1): S. 68, Ermittlungen, .

S. 30, Sonderkasten Massenschlachten:

- **Bisher:** 3. Erhöhe den Wert der Würfel entsprechend des Fertigungsgrades der Führungsqualität des Kommandanten der Armee.

- **Richtig:** 3. Werte die Begabungswürfel entsprechend des Fertigungsgrades der Führungsqualität des Kommandanten der handelnden Armee auf.
  - **Bisher:** 4. Erhöhe die Schwierigkeit des Würfelpools entsprechend des Fertigungsgrades der Führungsqualität des gegnerischen Kommandanten.
  - **Richtig:** 4. Werte die Schwierigkeit des Würfelpools entsprechend des Fertigungsgrades der Führungsqualität des gegnerischen Kommandanten auf.
- S. 38, Captain Balrekk [Erzfeind]:
- **Bisher:** Ausrüstung: Schwere Blasterpistole
  - **Richtig:** Ausrüstung: Schweres Blastergewehr
- S. 39, Karte der Rebellenbasis auf Arda I:
- **Hinweis:** Leider gibt es keine Legende für die nummerierten Räume auf der Karte. Hier folgt die Legende: 1 = Haupthangar, 2 = Quartiere, 3 = Kantine, 4 = Krankenstation, 5 = Kommandozentrale, 6 = Waffenkammer, 7 = Nebenhangar.
- S. 40, Imperialer Sandtruppler-Unteroffizier [Rivale]:
- **Bisher:** Ausrüstung: Schwere Blasterpistole
  - **Richtig:** Ausrüstung: Schweres Blastergewehr
- S. 51, Evarrianischer Jäger [Rivale]:
- **Bisher:** Verteid. N/F | o | o
  - **Richtig:** Verteid. N/F | 1 | o
- S. 52, Evarrianische Larve [Handlanger]:
- **Bisher:** Ausrüstung: Klauen (Handgemenge; Schaden 4; Kritisch 4; Reichweite: Nahkampf; Defensiv 1, Gekoppelt 1, kann mit  ein Nervengift mittlerer Stärke [...] aufbringen)
  - **Richtig:** Ausrüstung: Klauen (Handgemenge; Schaden 4; Kritisch 4; Reichweite: Nahkampf; kann mit  ein Nervengift mittlerer Stärke [...] aufbringen)
- S. 58, Ermittlungsbeginn, Beobachtungen aus den Schatten, Wahrnehmung:
- **Hinweis:** Die erwähnte Fremdweltlerin ist die bothanische Spionin Lt. Masi Quall (siehe Angriff auf Arda I S. 64)

S. 62, Dorrian Vodani, dresselianischer Pilot [Rivale]:

- **Bisher:** Talente: Feintuning 2 (reduziert die Erschöpfung auf einem Fahrzeug oder Raumschiff um einen zusätzlichen Erschöpfungspunkt pro Rang)
- **Richtig:** Talente: Feintuning 2 (wenn Dorrian Vodani die Systembelastung eines Raumschiffes oder Fahrzeugs reduziert, wird pro Talentrang 1 zusätzlicher Punkt Systembelastung abgebaut)

S. 62, Ermittlungen, 2. Absatz:

- **Bisher:** Wissen(Bildung)-Proben
- **Richtig:** Wissen(Allgemeinbildung)-Proben

## MACHT UND SCHICKSAL GRUNDREGELWERK

Formatierungsfehler (siehe Tabelle 1-1): S. 76 Talent Machtvoller Anführer; S. 101 Talent Gegenangriff; S. 101 Talent Verstörender Schlag; S. 284 Machtfähigkeitsbaum: Beherrschung, Basisform; S. 286 Machtfähigkeitsbaum: Festhalten, Aufwertung Meisterschaft; S. 296 Machtfähigkeitsbaum: Kampfmeditation, Aufwertung Meisterschaft.

S. 55, Spezies Cereaner:

- **Bisher:** Erschöpfungslimit: 10 + Willenskraft
- **Richtig:** Erschöpfungslimit: 13 + Willenskraft

S. 55, Spezies Mirialaner:

- **Bisher:** Start-Erfahrungspunkte: 110 EP
- **Richtig:** Start-Erfahrungspunkte: 100 EP

S. 62, Spezies Twi'leks:

- **Bisher:** Wüstenbewohner: [...], der aufgrund von trockener oder heißer Umweltbedingungen hinzugefügt wurde.
- **Richtig:** Wüstenbewohner: [...], der aufgrund von trockenen oder heißen Umweltbedingungen hinzugefügt wurde.

S. 69, Gesandter: Heiler Spezialisierung:

- **Bisher:** Zusätzliche Berufsfertigkeiten: Disziplin, Führungsqualität, Lichtschwerter, Verhandeln
- **Richtig:** Zusätzliche Berufsfertigkeiten: Disziplin, Medizin, Wissen (Allgemeinbildung), Wissen (Xenologie)

S. 77, Hüter: Soresu-Verteidiger Spezialisierung, Talent in der 3. Reihe, 2. Spalte (Kosten 15):

- **Bisher:** Talent Verbessertes Ablenken
- **Richtig:** Talent Verbesserte Parade (Wenn du erfolgreich pariert hast, kannst du  oder  einsetzen, um den Angreifer einmal mit einer Handgemenge-, Lichtschwert- oder Nahkampfwaffe zu treffen (mit Grundschaden). Der Angriff wird nach dem ursprünglichen Angriff abgewickelt.)

S. 77 und S. 101: Talent Verbessertes Ablenken:

- **Bisher:** Wenn du erfolgreich einen Treffer abgelenkt hast, kannst du  [bzw. an einigen Textstellen ] oder  einsetzen,...
- **Richtig:** Wenn du erfolgreich einen treffer abgelenkt hast, kannst du  oder  einsetzen,...

S. 80, Abschnitt Shii-Cho-Ritter, 3. Absatz:

- **Bisher:** Shii-Cho-Ritter zählen Athletik, Koordination, Lichtschwerter und ...
- **Richtig:** Shii-Cho-Ritter zählen Athletik, Körperbeherrschung, Lichtschwerter und ...

S. 83, S. 87 und S. 93: Talent Verbesserte Parade:

- **Bisher:** Wenn du erfolgreich pariert hast, kannst du  oder  einsetzen,...
- **Richtig:** Wenn du erfolgreich pariert hast, kannst du  oder  einsetzen,...

S. 88, Mystiker: Ratgeber Spezialisierung, Talent Wissen Ist Macht in der 2. Reihe, 3. Spalte (Kosten 10):

- **Bisher:** Einmal pro Spielsitzung kannst du bei einer Probe deinen Machtwert als gleich hoch behandeln wie deinen Fertigerangs auf Wissen (Allgemeinbildung)
- **Richtig:** ... wie deinen Fertigerangs auf Wissen (Altes Wissen)

S. 93, Sucher: Ataru-Kämpfer Spezialisierung, Talent Fledermaus-Falkenangriff in der 4. Reihe, 2. Spalte (Kosten 20):

- **Bisher:** ... und verbliebene  in  umwandeln.
- **Richtig:** ... und verbliebene  in  umwandeln.

S. 94, Sucher: Jäger Spezialisierung:

- **Bisher:** Zusätzliche Berufsfertigkeiten: Leichte Fernkampfwaffen, Medizin, Überleben, Widerstandskraft.
- **Richtig:** Zusätzliche Berufsfertigkeiten: Heimlichkeit, Körperbeherrschung, Schwere Fernkampfwaffen, Wachsamkeit

- S. 94: Sucher: Jäger Spezialisierung, Talent Fährtenleser in der 2. Reihe, 2. Spalte (Kosten 10):
- **Bisher:** Remove ■ per rank of Expert Tracker from checks to find tracks or track targets. Decrease time to track a target by half.
  - **Richtig:** Bei allen Fertigungsproben, mit denen du Spuren findest oder verfolgst, wird ein ■ pro Talentrang entfernt. Außerdem brauchst du dafür nur halb so lang wie normal.
- S. 94: Sucher: Jäger Spezialisierung, Talent Jäger in der 2. Reihe, 3. Spalte (Kosten 10):
- **Bisher:** Wenn du mit Tieren oder Kreaturen interagierst, kannst du allen Proben einen ■ pro Talentrang hinzufügen ...
  - **Richtig:** Wenn du mit Tieren oder Kreaturen interagierst, kannst du allen Proben einen ■ pro Talentrang hinzufügen ...
- S. 94: Sucher: Jäger Spezialisierung, Talent Übernatürliche Sinne in der 2. Reihe, 4. Spalte (Kosten 10):
- **Bisher:** Bei allen Wahrnehmung-Proben wird deinem Pool ein ■ pro Talentrang hinzugefügt.
  - **Richtig:** Bei allen Wahrnehmung-Proben wird deinem Pool ein ■ pro Talentrang hinzugefügt.
- S. 95: Sucher: Wanderer Spezialisierung:
- **Bisher:** Zusätzliche Berufsfertigkeiten: Körperbeherrschung, Schwere Fernkampfwaffen, Heimlichkeit, Wachsamkeit
  - **Richtig:** Zusätzliche Berufsfertigkeiten: Leichte Fernkampfwaffen, Medizin, Überleben, Widerstandskraft
- S. 95: Sucher: Wanderer Spezialisierung, Talent Gedankentrick in der 3. Reihe, 4. Spalte (Kosten 15):
- **Bisher:** Du fügst deinen Heimlichkeit-Proben einen ■ pro Talentrang hinzu...
  - **Richtig:** Du fügst deinen Heimlichkeit-Proben einen ■ pro Talentrang hinzu...
- S. 104, Sonderkasten Spiel auf der Ritterstufe:
- **Bisher:** Außerdem erhalten alle diese Charaktere ein einfaches Lichtschwert (siehe Seite 176) und 9.000 Credits,...
  - **Richtig:** Außerdem erhalten alle diese Charaktere ein einfaches Lichtschwert (siehe Seite 176) oder 9.000 Credits,...
- **Bisher:** Mehr über das Spiel auf Ritterstufe findest du auf Seite 322.
  - **Richtig:** Mehr über das Spiel auf Ritterstufe findest du auf Seite 320.
- S. 109, Tabelle 2-7: Fertigkeiten des Holocrons
- **Bisher:** 7 | Wissen (Allgemeinwissen) und Lichtschwerter
  - **Richtig:** 7 | Wissen (Altes Wissen) und Lichtschwerter
- S. 136, Beschreibung der Talente, 4. Punkt der Aufzählung:
- **Bisher:** ... oder erfordern den Einsatz eines Machtwürfels ●...
  - **Richtig:** ... oder erfordern den Einsatz eines Machtwürfels ◊,...
- S. 142, Talent Entwaffnendes Lächeln:
- **Bisher:** Du entfernst bei allen Führungsqualität- und Charmeproben einen ■ pro Talentrang aus dem Würfelpool.
  - **Richtig:** Du entfernst bei allen Führungsqualität- und Charmeproben einen ■ pro Talentrang aus dem Würfelpool.
- S. 153, Talent Wissen Ist Macht:
- **Bisher:** *Machttalent.* Einmal pro Spielsitzung kannst du für eine Probe so viele Ränge für deinen Machtwert verwenden, wie du Talentränge in Wissen (Allgemeinbildung) hast.
  - **Richtig:** *Machttalent.* Einmal pro Spielsitzung kannst du für eine Probe so viele Ränge für deinen Machtwert verwenden, wie du Fertigkeitstränge in Wissen (Altes Wissen) hast.
- S. 162, Desorientierend (Aktiv):
- **Bisher:** Ein desorientiertes Ziel erhält bei jeder Fertigungsprobe einen ■ in seinen Würfelpool.
  - **Richtig:** Ein desorientiertes Ziel erhält bei jeder Fertigungsprobe einen ■ in seinen Würfelpool.
- S. 163, Präzise (Passiv):
- **Bisher:** Für jeden Punkt in dieser Fähigkeit bekommt der Angreifer bei Verwendung der Waffe einen ■ in seinen Würfelpool.
  - **Richtig:** Für jeden Punkt in dieser Fähigkeit bekommt der Angreifer bei Verwendung der Waffe einen ■ in seinen Würfelpool.

S. 172, Tabelle 5-6: Nahkampfwaffen:

- **Bisher:** Schockhandschuhe | +0 | 5 | Nahkampf | 0 | 1 | 300 | 2 | Betäubend |
- **Richtig:** Schockhandschuhe | Handgemenge | +0 | 5 | Nahkampf | 0 | 1 | 300 | 2 | Betäubend 3
- **Bisher:** Cortosis-Schwert | Nahkampfwaffen | +4 | ...
- **Richtig:** Cortosis-Schwert | Nahkampfwaffen | +2 | ...

S. 181, Abschnitt Rauschmittel und Gifte, 2. Absatz:

- **Bisher:** Wenn nichts Gegenteiliges angeführt ist, widersetzt man sich den Auswirkungen von Gift mit Widerstand.
- **Richtig:** ... mit Widerstandskraft.

S. 183, Tabelle 5-10: Sonstige Ausrüstung, Kybernetische Implantate:

- **Bisher:** Cyberscanner-Arm | 3.000 | - | 7 |
- **Richtig:** Cyberscanner-Arm | 4.000 | - | 7 |

S. 191, Abschnitt Holocron, 6. Absatz:

- **Bisher:** Wissen (Allgemeinwissen)-Probe
- **Richtig:** Wissen (Altes Wissen)-Probe

S. 196, Sonderkasten Lichtschwertkristalle, 2. Absatz:

- **Bisher:** Wie man anhand des Abschnitts Grundmodifikatoren sieht,...
- **Richtig:** Wie man anhand des Abschnitts Basismodifikatoren sieht,...

S. 260, Scoutschiff der Pfadfinder-Klasse

- **Bisher:** Aufrüstungspunkte fehlen.
- **Richtig:** Aufrüstungspunkte: 2

S. 291, Abschnitt Aufwertungen:

- **Bisher:** An zwei Stellen sind Sätze, die mit dem Schlüsselwort „Kontrolle: ...“ beginnen, Teil der Aufzählung.
- **Richtig:** Bei beiden Sätzen sollten ganz normale neue Absätze beginnen, die beiden Sätze sind nicht teil der Aufzählung. Die beiden Aufzählungspunkte mit dem Anfang „Heilung: ...“ und „Verletzung: ...“, die jeweils auf den Aufzählungspunkt „Kontrolle: ...“ folgen, beziehen sich jeweils auf den Satz „Kontrolle: ...“ direkt über ihnen.

S. 296, Machtfähigkeitsbaum: Kampfmeditation, Überschrift Basisform:

- **Bisher:** BATTLE MEDITATION BASIC POWER
- **Richtig:** KAMPFMEDITATION: BASISFORM

S. 405, Hutt-Sklavenhändler [Erzfeind], Fertigkeiten:

- **Bisher:** Widerstandsfähigkeit 8
- **Richtig:** Widerstandskraft 8
- **Bisher:** Wissen (Äußerer Rand) 2
- **Richtig:** Wissen (Äußerer Rand) 2

S. 411, Fähiger Mechaniker [Rivale], Talente:

- **Bisher:** Machtsensitiv 1
- **Richtig:** Machtwert 1

S. 413, Flüchtiger Mörder [Erzfeind], Sonderfähigkeiten:

- **Bisher:** (... Er kann Ⓛ ausgeben, um den Schaden um 3 zu erhöhen, und Ⓛ, um auf mittlere Reichweite zu erhöhen.)
- **Richtig:** (... Er kann Ⓛ ausgeben, um den Schaden um 3 zu erhöhen, und Ⓛ, um die Reichweite auf mittlere Reichweite zu erhöhen.)

S. 445, Charakterbogen:

- **Bisher:** Anstronavigation (IN)
- **Richtig:** Astronavigation (IN)
- **Bisher:** Lichtschwert (ST)
- **Richtig:** Lichtschwerter (ST)
- **Bisher:** Nahkampf (ST)
- **Richtig:** Nahkampfwaffen (ST)

Bei fast allen Talentbäumen der Spezialisierungen und Machtfähigkeitsbäumen haben einige der Überschriften der einzelnen Talente bzw. Aufwertungen die falsche Schriftart bzw. sind fälschlicherweise fett gedruckt worden. Über das gesamte Buch verteilt gibt es auch immer wieder Stellen, an denen die Textformatierung vom üblichen Text abweicht (z.B. S. 15, S. 289, S. 378).

Auf S. 192, Beginn der 2. Spalte wurden 2 Absätze zu viel eingefügt.

## MACHT UND SCHICKSAL-SPIELLEITERSCHIRM

Bisher keine bekannten Fehler.

## DAS ERWACHEN DER MACHT EINSTEIGERSET

Charakterbogen Tiras, S. 3 und 5, Waffen & Ausrüstung:

- **Bisher:** Vibrokniife | Melee | Engaged | 3 | 
- **Richtig:** Vibromesser | Nahkampfwaffen | Nahkampf | 3 | 

Charakterbogen Tiras, S. 5:

- **Bisher:** Critical Injuries
- **Richtig:** Kritische Verletzungen