

# ERRATA: ZEITALTER DER REBELLION GRW

(STAND: 29. AUGUST 2017 / ZUSAMMENGESTELLT VON LUKAS GERL)

**A**bkürzungen: AoR = Age of Rebellion; ARdI = Am Rande des Imperiums; GRW = Grundregelwerk; ZdR = Zeitalter der Rebellion

Fehler des ZdR-Grundregelwerks, 1. Auflage:

## S. 29, 1. ABSATZ IM TEXT:

- o **Fehler:** Die Symbole für einen Begabungs- und einen Trainingswürfel werden nicht richtig dargestellt.

## S. 57, SONDERFÄHIGKEITEN DER SPEZIES MENSCH:

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

## S. 59, SPEZIES MON CALAMARI

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

## S. 60, SPEZIES SULLUSTANER

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

## S. 75, TALENTBAUM DES STAFFELFÜHRERS, TALENT TAKTISCHER ÜBERBLICK:

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

## S. 75, TALENTBAUM DES STAFFELFÜHRERS, TALENT ZU MIR:

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

## S. 146, TALENT GEBORENER ARZT:

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

## S. 149, TALENT KOORDINIERTER ANGRIFF:

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

## S. 155, TALENT TAKTISCHER ÜBERBLICK:

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

## S. 157, TALENT ZU MIR:

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

## S. 238, TABELLE 7-1: RAUMSCHIFF- UND FAHRZEUGWAFFEN:

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

## S. 261, T-47-LUFTGLEITER DER ALLIANZ

- o **Bisher:** Aufrüstungsoptionen: 3.
- o **Bisher:** Teil der Bewaffnung fehlt.
- o **Richtig:** Aufrüstungsoptionen: 2.
- o **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“

- o **Bisher:** Teil der Bewaffnung fehlt.
- o **Richtig:** zusätzlich zu den auferüsteten leichten Ionenkanonen 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 auferüstete vollautomatische Blasterkanone (Feuerbereich: Bug; Schaden: 3; Kritisch: 5; Reichweite: kürzeste; Vollautomatisch).

## S. 269, TIE/D-MULTIROLLEN-STERNENJÄGER „VERTEIDIGER“

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

## S. 272, KORVETTE DER VIGIL-KLASSE UND CR-90-KORVETTE

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

## S. 285, TABELLE 7-17: VERBESSERTETE WAFFENSYSTEME:

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

## S. 292, SONDERKASTEN DIE DUNKLE SEITE DER MACHT:

- o **Bisher:** Proben werden wie gewohnt abgelegt, doch jedes [Symbol der dunklen Seite] generiert einen Machtpunkt, während [Symbol der hellen Seite] 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 [Symbol der dunklen Seite]. [...] - mit dem Unterschied, dass der SL einen Schicksalspunkt der dunklen Seite auf die helle Seite drehen muss, um [Symbol der dunklen Seite] für sie nutzen zu können.
- o **Richtig:** ... und der Charakter erleidet einen Punkt Erschöpfung für jedes genutzte [Symbol der hellen Seite]. [...] - mit dem Unterschied, dass der SL einen Schicksalspunkt der dunklen Seite auf die helle Seite drehen muss, um [Symbol der hellen Seite] für sie nutzen zu können.