

ERRATA: ZEITALTER DER REBELLION GRW

(STAND: 16. AUGUST 2017 / ZUSAMMENGESTELLT VON LUKAS GERL)

Abkürzungen: AoR = Age of Rebellion; ARdI = Am Rande des Imperiums; GRW = Grundregelwerk; ZdR = Zeitalter der Rebellion
Fehler des ZdR-Grundregelwerks, 1. Auflage:

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. 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 Zwillingblasterkanone (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 Protontorpedowerfer (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 Zwillinglasergeschützbatterien übersetzt.
- o **Richtig:** die richtige Übersetzung wäre Zwillingsturbolasergeschützbatterien.