



ERRATA: MACHT UND SCHICKSAL GRUNDREGELWERK




(STAND: 28. SEPTEMBER 2017 / ZUSAMMENGESTELLT VON LUKAS GERL)

FORMATIERUNGSFEHLER:

S. 76 Talent Machtvoller Anführer:

- o **Bisher:** °
- o **Richtig:**  /  Trainingswürfel / Machtwürfel

S. 101 Talent Gegenangriff:

- o **Bisher:** $\mu / \sum \sum$
- o **Richtig:**   

S. 101 Talent Verstörender Schlag:

- o **Bisher:** ∂
- o **Richtig:** 

S. 286 Machtfähigkeitsbaum: Festhalten, Aufwertung Meisterschaft:

- o **Bisher:** Π
- o **Richtig:** ●

S. 296 Machtfähigkeitsbaum: Kampfmeditation, Kampfmeditation: Basisform

- o **Bisher:** BATTLE MEDITATION BASIC POWER
- o **Richtig:** Kampfmeditation: Basisform

S. 296 Machtfähigkeitsbaum: Kampfmeditation, Aufwertung Meisterschaft:

- o **Bisher:** Π
- o **Richtig:** ●

S. 55, SPEZIES CEREANER:

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





S. 55, SPEZIES MIRIALANER:

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











S. 69, GESANDTER: HEILER SPEZIALISIERUNG:

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

S. 77, HÜTER: SORESU-VERTEIDIGER SPEZIALISIERUNG, TALENT IN DER 3. REIHE, 2. SPALTE (KOSTEN 15):

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









S. 77 UND S. 101: TALENT VERBESSERTES ABLENKEN:

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

S. 80, ABSCHNITT SHII-CHO-RITTER, 3. ABSATZ:

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

S. 83, S. 87 UND S. 93: TALENT VERBESSERTER PARADE:

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

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

S. 94, SUCHER: JÄGER SPEZIALISIERUNG:

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

S. 95: SUCHER: WANDERER SPEZIALISIERUNG:

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


S. 104, SONDERKASTEN SPIEL AUF DER RITTERSTUFE:

- o **Bisher:** Außerdem erhalten alle diese Charaktere ein einfaches Lichtschwert (siehe Seite 176) und 9.000 Credits,...
- o **Richtig:** Außerdem erhalten alle diese Charaktere ein einfaches Lichtschwert (siehe Seite 176) oder 9.000 Credits,...
- o **Bisher:** Mehr über das Spiel auf Ritterstufe findest du auf Seite 322.
- o **Richtig:** Mehr über das Spiel auf Ritterstufe findest du auf Seite 320.

S. 109, TABELLE 2-7: FERTIGKEITEN DES HOLOCRONS

- o **Bisher:** 7 | Wissen (Allgemeinwissen) und Lichtschwerter
- o **Richtig:** 7 | Wissen (Altes Wissen) und Lichtschwerter

S. 136, BESCHREIBUNG DER TALENTE, 4. PUNKT DER AUZÄHLUNG:

- o **Bisher:** ... oder erfordern den Einsatz eines Machtwürfels  ,...

- o **Richtig:** ... oder erfordern den Einsatz eines Machtwürfels
○,...

S. 153, TALENT WISSEN IST MACHT:

- o **Bisher:** Machttalent. Einmal pro Spielsitzung kannst du für eine Probe so viele Ränge für deinen Machtwert verwenden, wie du Talentränge in Wissen (Allgemeinbildung) hast.
- o **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):

- o **Bisher:** Ein desorientiertes Ziel erhält bei jeder Fertigkeitssprobe einen in seinen Würfelpool.
- o **Richtig:** Ein desorientiertes Ziel erhält bei jeder Fertigkeitssprobe einen in seinen Würfelpool.

S. 163, PRÄZISE (PASSIV):

- o **Bisher:**Für jeden Punkt in dieser Fähigkeit bekommt der Angreifer bei Verwendung der Waffe einen in seinen Würfelpool.
- o **Richtig:** Für jeden Punkt in dieser Fähigkeit bekommt der Angreifer bei Verwendung der Waffe einen in seinen Würfelpool.

S. 172, TABELLE 5-6: NAHKAMPFWAFFEN

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

S. 191, ABSCHNITT HOLOCRON, 6. ABSATZ:

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

S. 196, SONDERKASTEN LICHTSCHWERTKRISTALLE, 2. ABSATZ:

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

S. 291, ABSCHNITT AUFWERTUNGEN

- o **Bisher:** An zwei Stellen sind Sätze, die mit dem Schlüsselwort „Kontrolle: ...“ beginnen, Teil der Aufzählung.
- o **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. 445, CHARAKTERBOGEN

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

