

SEITE	ABSCHNITT	ALT	NEU
16	Zweiter Shadowtalk (von Pistons), Satz 1	As ich in DeeCee war, kannte ich einen Rigger, der mit seinem Van so pingelig war, dass man sich die Schuhe abputzen musste, bevor man einstieg.	Als ich in DeeCee war, kannte ich einen Rigger, der mit seinem Van so pingelig war, dass man sich die Schuhe abputzen musste, bevor man einstieg.
63	Satz 1	Die auffällige Körperbehaarung bildet eine Schicht aus kurzem, dunklem Fell, das den gesamten Körper und das Gesicht bedeckt und ähnlich gefärbt ist wie beim schwarzen Panther.	Die auffällige Körperbehaarung bildet eine Schicht aus kurzem, dunklem Fell, das den gesamten Körper und das Gesicht bedeckt.
65	Nartaki, Satz 2	Diese Extremitäten sind voll funktionstüchtig und machen die Nartaki zu einer der wenigen Säugetierarten, die sechs oder acht Gliedmaßen hat – etwas, das häufiger wird, aber immer noch selten ist.	Diese Extremitäten sind voll funktionstüchtig und machen die Nartaki zu einer der wenigen Säugetierarten, die sechs oder (bei von SURGE betroffenen Nartaki) sogar acht Gliedmaßen hat – etwas, das häufiger wird, aber immer noch selten ist.
68	Satz 1	Diese Variation ergibt eine interessante Gangart und führt zu einer außergewöhnlichen Laufgeschwindigkeit, vertikalen und horizontalen Sprungkraft.	Diese Variation ergibt eine interessante Gangart und führt zu einer außergewöhnlich hohen Laufgeschwindigkeit.
80	Tabelle Attribute von Metavarianten, Zeile Wakyambi, Spalte EDG	2/7	1/6
80	Tabelle Attribute von Metavarianten, Zeile Nartaki, Spalte EDG	1/6	2/7
80	Tabelle Attribute von Metavarianten, Zeile Menehune	Merkmale: Infrarotsicht, Pathogen- und Toxinresistenz, Schwimmhäute, Unterwassersicht	Merkmale: Infrarotsicht, Schwimmhäute, Unterwassersicht
82	Neu, statt der Illu		<p>BITTE KASTEN MIT FOLGENDEM TEXT EINFÜGEN:</p> <p><b>Verschwinden</b>  <b>Art:</b> M <b>Handlung:</b> Frei  <b>Reichweite:</b> Selbst <b>Dauer:</b> Speziell</p> <p>Ein Critter mit dieser Kraft kann nach Belieben und ohne eine Spur zu hinterlassen von der physischen und astralen Ebene verschwinden. Sein Verschwinden kann zwar mit Film-, Video- oder Trideokameras gefilmt werden, aber es gibt keinen bekannten Weg, ihn daran zu hindern, denn weder physische noch magische Barrieren können ein Verschwinden verhindern. Niemand weiß, wohin diese Wesen verschwinden, aber Paranaturforscher und Okkultisten vermuten, dass sie sich zu der Metaebene im Astralraum begeben, auf der die Feenwesen heimisch sind. Sie können mit einer Komplexen Handlung auch wieder erscheinen, ohne dabei durch den Astralraum gehen zu müssen. Sie können aber durchaus auch dort erscheinen, wenn sie es wünschen.</p>
82	Neu, statt der Illu		<p>BITTE KASTEN MIT FOLGENDEM TEXT EINFÜGEN:</p> <p><b>Gestaltwandel</b>  <b>Art:</b> M <b>Handlung:</b> Komplex  <b>Reichweite:</b> Selbst <b>Dauer:</b> Speziell</p> <p>Ein Critter mit dieser Kraft kann die Gestalt eines bestimmten Tiers oder Metamenschen annehmen und sich wieder zurück in seine ursprüngliche Gestalt verwandeln. Alle rein internen Deltaware-Implantate übertragen sich auf die neue Gestalt. Implantate, die keine Deltaware sind, werden während der Verwandlung automatisch abgestoßen und verursachen (Essenzkosten der Implantate x 10, abgerundet)K Schaden. Der Critter gewinnt den Essenzverlust durch auf diese Weise verlorene Implantate nicht zurück. Rein kosmetische Veränderungen wie Piercings und Tätowierungen gehen ebenfalls verloren, auch wenn dies dem Critter keinen Schaden zufügt. In seiner neuen Gestalt erhält der Critter Zugang zu allen nicht paranormalen Fähigkeiten der entsprechenden Rasse, einschließlich Panzer, Natürlichen Waffen und Gesteigerten Sinnen, sofern vorhanden. Der Critter behält in seiner neuen Gestalt alle seine ursprünglichen paranormalen Kräfte. Sobald er die Kraft Gestaltwandel einsetzt, bleibt er in seiner neuen Gestalt, bis er sich entscheidet, zurückzuwechseln. Der Critter erleidet nicht den üblichen Modikator von -2 für das Aufrechterhalten dieser Kraft. Diese Kraft wirkt nur auf die körperliche Gestalt des Critters, nicht auf seine Kleidung oder Ausrüstung; der Wandlungsvorgang zerstört die meisten Stoffe.</p>

83	Tabelle Karmakosten für metamenschliche Gestalt, Zeile Oger	Oger 13	Oger 13 -
138	Wertetabelle, Zeile Startkapital	2.225 + (3W6 + 60) ¥	2.225 + (3W6 x 60) ¥
139	Wertetabelle, Zeile Startkapital	1.020 + (4W6 + 100) ¥	1.020 + (4W6 x 100) ¥
142	Wertetabelle, Zeile Nachteile	Ehrenkodex (Kriegerkodex), Lieblingsspielzeug (Crockett EBR)	Ehrenkodex (Credo des Assassinen), Lieblingsspielzeug (Crockett EBR)
142	Wertetabelle, Zeile Zauber		LÖSCHE ZEILE
142	Wertetabelle, Zeile Ausrüstung	Camouflageseil (100 m), Chamäleonanzug [9], DocWagon-Vertrag (Standard), Enterhakenkanone, Fernglas (optisch), gefälschte SIN 3, Ghillie-Anzug (Stadt), Ghillie-Anzug (Wald/Dschungel), Katalysatorstab, Kletterausrüstung, Kletterhandschuhe, Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4], Lizenz (Erwachter, professioneller Söldner), Mittelschicht-Lebensstil (1 Monat), Periskop, Sichtgerät [Kapazität 2; Restlichtverstärkung, Smartlink], Subvokales Mikrofon, Survival-Kit, Tarnholster, Taschenlampe [Restlichtverstärkung], Werkzeugkiste (Waffenbau)	Camouflageseil (100 m), Chamäleonanzug [9], DocWagon-Vertrag (Standard), Enterhakenkanone, Fernglas (optisch), gefälschte Lizenzen 3 (Erwachter, professioneller Söldner), gefälschte SIN 3, Ghillie-Anzug (Stadt), Ghillie-Anzug (Wald/Dschungel), Katalysatorstab, Kletterausrüstung, Kletterhandschuhe, Kommlink [Erika Elite; Gerätestufe 4], Mittelschicht-Lebensstil (1 Monat), Periskop, Sichtgerät [Kapazität 2; Restlichtverstärkung, Smartlink], Subvokales Mikrofon, Survival-Kit, Tarnholster, Taschenlampe [Restlichtverstärkung], Werkzeugkiste (Waffenbau)
142	Wertetabelle, Zeile Startkapital	5.815 + (4W6 x 100) ¥	4.570 + (4W6 x 100) ¥
143	Wertetabelle, Zeile Bodytech	Cyberarm [offensichtlich; Geschicklichkeit 4, Stärke 4; Schockhand], Cyberohren [Stufe 3; Audioverbesserung 1, Audioverbindung, Dämpfer, Richtungsdetektor, Selektiver Geräuschfilter 4], Datenbuchse, Reaktionsverbesserung 2	Cyberarm [rechts, offensichtlich; Geschicklichkeit 4, Stärke 4; Schockhand], Cyberohren [Stufe 3; Audioverbesserung 1, Dämpfer, Richtungsdetektor, Selektiver Geräuschfilter 4], Datenbuchse, Reaktionsverbesserung 2
143	Wertetabelle, Zeile Startkapital	5.710 + (3W6 + 60) ¥	5.710 + (3W6 x 60) ¥
150	Tabelle CAS im Detail, Zeile Seattle		LÖSCHE ZEILE
155	Tabelle Konzernausbildung; neue Zeile unter "Attribute"		Vor- und Nachteile Eingeschränkte Konzern-SIN (15)
157	Weiterführende Bildung	Die nächste Auswahl an Modulen bildet ab, ob Ihr Charakter in einer Bildungseinrichtung weiterführende Bildung erhalten hat. Stattdessen können Sie aber auch gleich in das wahre Leben weitergehen. Wenn Sie sich für weiterführende Bildung entscheiden, können Sie danach auch ins wahre Leben weitergehen. Wenn Sie aber einmal im wahren Leben sind, können Sie nicht zu einer weiterführenden Bildung zurückkehren. Die Module der weiterführenden Bildung erhöhen das Alter des Charakters auf 19 oder 21, je nach dem, ob er eine Volkshochschule/Berufsschule (2 Jahre) oder eine Militärakademie/Universität (4 Jahre) besucht. Die Karmakosten sind bei den jeweiligen Modulen angegeben.	Die nächste Auswahl an Modulen bildet ab, ob Ihr Charakter in einer Bildungseinrichtung weiterführende Bildung erhalten hat. Stattdessen können Sie aber auch gleich in das wahre Leben weitergehen. Wenn Sie sich für weiterführende Bildung entscheiden, können Sie danach auch ins wahre Leben weitergehen. Wenn Sie aber einmal im wahren Leben sind, können Sie nicht zu einer weiterführenden Bildung zurückkehren. Die Module der weiterführenden Bildung erhöhen das Alter des Charakters auf 19 oder 21 Jahre, je nach dem, ob er eine Volkshochschule/Berufsschule (2 Jahre) oder eine Militärakademie/Universität (4 Jahre) besucht. Die Karmakosten sind bei den jeweiligen Modulen angegeben. Für den Besuch einer der hier angegebenen Bildungseinrichtungen ist eine (nicht kriminelle) SIN Voraussetzung.
158	Tabelle Berufsschule, Zeile Architektur	Handwerk-Spezialisierung: Zeichnen, Industriemechanik +1, Berufswissen: Gebäude +6	Handwerk +1 (zusätzlich Spezialisierung Zeichnen), Industriemechanik +1, Berufswissen: Gebäude +6
158	Tabelle Eliteuniversität, Zeile Architektur	Handwerk-Spezialisierung: Zeichnen; Erste Hilfe +1, Industriemechanik +1, Akademisches Wissen: Gebäude +6	Erste Hilfe +1, Handwerk +1 (zusätzlich Spezialisierung Zeichnen), Industriemechanik +1, Akademisches Wissen: Gebäude +6
158	Tabelle Eliteuniversität, Zeile Mathematik	Gebräuche +1, Software +, Akademisches Wissen: Mathematik +6	Gebräuche +1, Software +1, Akademisches Wissen: Mathematik +6
159	Tabelle Militärakademie, Zeile Architektur	Handwerk-Spezialisierung: Zeichnen; Erste Hilfe +1, Industriemechanik +1, Akademisches Wissen: Gebäude +5	Erste Hilfe +1, Handwerk +1 (zusätzlich Spezialisierung Zeichnen), Industriemechanik +1, Akademisches Wissen: Gebäude +5
160	Tabelle Volkshochschule, Zeile Architektur	Handwerk-Spezialisierung: Zeichnen; Erste Hilfe +1, Industriemechanik +1, Akademisches Wissen: Gebäude +5	Erste Hilfe +1, Handwerk +1 (zusätzlich Spezialisierung Zeichnen), Industriemechanik +1, Akademisches Wissen: Gebäude +5
160	Tabelle Volkshochschule, Zeile Literatur	Handwerk-Spezialisierung: Schreiben; Gebräuche +1, Akademisches Wissen: Literatur +5	Gebräuche +1, Handwerk +1 (zusätzlich Spezialisierung Schreiben), Akademisches Wissen: Literatur +5
161	Tabelle Geheimagent, Zeile Vor- und Nachteile	Adlerauge (3), Schlechte Verbindung (8)	Adlerauge (3), Schwache Verbindung (8)
165	Tabelle Normaler Job	Führung +1, Gebräuche +1, Verhandlung +1, Berufswissen: [Job] +1, Berufswissen: [Job +2] +2, Hobbywissen: [beliebig] +1, +6 Punkte auf für den Job typische Fertigkeiten (nicht mehr als +3 pro Fertigkeit)	Führung +1, Gebräuche +1, Verhandlung +1, Berufswissen: [Job] +1, Berufswissen: [Job] +2, Hobbywissen: [beliebig] +1, +6 Punkte auf für den Job typische Fertigkeiten (nicht mehr als +3 pro Fertigkeit)
165	Tabelle Organisiertes Verbrechen, 1. Zeile, 1. Spalte	Attribute	Vor- und Nachteile
165	Tabelle Politaktivist, Überschrift	Organisiertes Verbrechen	Politaktivist

168	Rechte Spalte, Abschnitt 1	Wenn Ihr Charakter in den Lebensmodulen denselben Vor- oder Nachteil mehr als einmal erhalten hat, erhöhen Sie für jedes weitere Mal dessen Stufe. Wenn dieser Vor- oder Nachteil keine Stufen hat, wählen Sie für dieselben Karmakosten/denselben Karmabonus einen anderen. Sie können Nachteile, die Ihr Charakter durch Module erhalten hat, auch mit dem restlichen Karma entfernen oder neue Vor- und Nachteile erwerben, solange das Maximum von 25 Karma für Nachteile nach allen Lebensmodulen noch nicht überschritten ist. Wenn Sie durch das Entfernen von Nachteilen wieder unter dieses Maximum kommen, können Sie auch neue erwerben.	Wenn Ihr Charakter in den Lebensmodulen denselben Vor- oder Nachteil mehr als einmal erhalten hat, erhöhen Sie für jedes weitere Mal dessen Stufe. Wenn dieser Vor- oder Nachteil keine Stufen hat, wählen Sie für dieselben Karmakosten/denselben Karmabonus einen anderen. Sie können Nachteile, die Ihr Charakter durch Module erhalten hat, auch mit dem restlichen Karma entfernen oder neue Vor- und Nachteile erwerben, solange das Maximum von jeweils 25 Karma nach allen Lebensmodulen noch nicht überschritten ist. Wenn Sie durch das Entfernen von Nachteilen wieder unter das Maximum kommen, können Sie auch neue erwerben.
169	1. Tabelle, Zeile "Vor- und Nachteile"	Berüchtigt (7), Feind (10), SIN-Mensch (5)	Berüchtigt (7), Paranoia (7), SIN-Mensch (5)
169	2. Tabelle, Zeile "Vor- und Nachteile"	Berüchtigt (7), Feind (10), Kriminelle SIN (10)	Berüchtigt (7), Kriminelle SIN (10), Paranoia (7)
219	Abschnitt Wohngegend, Shadowtalk	Wenn ich wirklich wenig Geld habe, fahre ich herum, bis ich eine hübsche Seitengasse oder einen abgelegenen Parkplatz finde. Um der Paranoia Genüge zu tun, muss man auch ein paar Abwehrmaßnahmen in dem Gebiet installieren.	Wenn ich wirklich wenig Geld habe, fahre ich herum, bis ich eine hübsche Seitengasse oder einen abgelegenen Parkplatz finde. Um der Paranoia Genüge zu tun, muss man auch ein paar Abwehrmaßnahmen in dem Gebiet installieren.
226	Tabelle Garagen, Spalte Fahrzeug	Auto (Rumpf 4 oder weniger)	Auto (Rumpf 14 oder weniger)
226	Tabelle Garagen, Spalte Fahrzeug	Auto (Rumpf 5 oder mehr)	Auto (Rumpf 15 oder mehr)
231	Kein Schönes Heim, Überschrift	Kein Schönes Heim	Kein Schönes Heim (negativ)
241	Tabelle Patronengurt-Set	10 Gurte mit jeweils 100 Schuss Standardmunition für Maschinengewehre 5 Spliterraketen	10 Gurte mit jeweils 100 Schuss Standardmunition für Maschinengewehre
262	Tabelle Vorteile, über Zeile Adlerauge		FÜGE ZEILE HINZU: Abschluss einer Berufsfachschule 4 123
264	Tabelle Vorteile, letzte Zeile (Zweisprachig)		LÖSCHE ZEILE (Zweisprachig ist doppelt vorhanden)
264	Tabelle Vorteile, zwischen Zeile Programmiergenie und Raumfahrer		FÜGE ZEILE HINZU: Rang 5 bis 30 171
266	Tabelle Nachteile, Zeile SIN-Mensch, 2. Spalte	5 bis 15	5 bis 25