

ERRATA

Die folgenden regeltechnischen Punkte wurden seit der ersten Auflage der Rollenspielprodukte von *Star Wars™* aktualisiert. Jede Aktualisierung ist mit einer roten Versionsnummer versehen, die angibt, ab welcher Druckauflage die Korrektur bereits enthalten ist. Die jeweilige Auflage ist auf der Rückseite des Buches über dem Barcode zu finden. Zum Beispiel sind Korrekturen und Aktualisierungen mit [3] vorne ab der 3. Druckauflage enthalten, nicht jedoch in früheren. [2] steht für eine Korrektur der Erstauflage und gilt auch, falls noch kein Nachdruck erschienen ist. Das betrifft erst die neuen Auflagen ab 2026, die Einträge ohne rote Versionsnummer betreffen die alten Auflagen vor 2026.

AM RANDE DES IMPERIUMS

GRUNDREGELWERK

S. 48, Sonderfähigkeiten der Spezies Mensch:

Ersetze „Menschen beginnen mit je einem Rang in zwei Fertigkeiten ihrer Wahl.“ mit „Menschen beginnen mit je einem Rang in zwei Nicht-Berufsfertigkeiten ihrer Wahl.“

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

Streiche einmal Handgemenge aus der Liste der Berufsfertigkeiten

[2] S. 138 Harter Verhandlungsführer:
Heißt nun Geborener Verhandlungsführer.

[2] S. 139 Meister der Kampfkunst:
Heißt nun Geborener Schläger.

[2] S. 139 Meisterdieb:
Heißt nun Geborenes Schlitzohr.

[2] S. 143 Technikfreaks:
Heißt nun Geborener Tüftler.

[2] S. 143 Technisches Knowhow:
Heißt nun Technische Neigung.

S. 156, Überschrift Waffenfähigkeit Hochwertig:
Ersetze „HOCHWERTIG (AKTIV)“ mit „HOCHWERTIG (PASSIV)“

S. 160 / S. 161, Tabelle 5-5: Fernkampfaffen und Tabelle 5-6: Nahkampfaffen, Spalte Sonstiges:
Ersetze die Waffenfähigkeit „Benommenheit“ mit „Desorientierend“.

S. 163, Disruptorgewehr/-pistole, 3. Absatz:
Ersetze „Wenn das Opfer eines Disruptorschusses eine kritische Verletzung erleidet, hat das Ergebnis „Verkrüppelt“ auf Tabelle 6-10 noch verheerendere Folgen.“ mit „Wenn ein Ziel von einem Disruptor getroffen wird, führt eine kritische Verletzung zum Effekt „Verkrüppelt“, es sei denn, der Wurf auf Tabelle 6-10 würde zu einer noch schwereren Verletzung führen.“

S. 182, Tabelle 5-8: sonstige Ausrüstung, Kybernetische Implantate:
Ersetze „Originalgetreue Arm- oder Beinprothese | 7.500 | - | 6“ mit „Implantierte Panzerplatten | 7.500 | - | 6“;

Ersetze „Originalgetreue Organprothese | 2.000 | - | 4“ mit „Originalgetreue Arm- oder Beinprothese | 2.000 | - | 4“

Ersetze „Repli-Limb Prosthetic (organ) | 1.000 | - | 4“ mit „Originalgetreue Organprothese | 1.000 | - | 4“

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

Ersetze „Datapad | 50 | - | 0“ mit „Datapad | 75 | 1 | 1“
Ersetze „Rucksack | 50 | 1 | 2“ mit „Rucksack | 50 | - | 0“
Ersetze „Kletterausrüstung | 75 | 1 | 1“ mit „Korrektur: Kletterausrüstung | 50 | 1 | 2“

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

Korrigiere einfach von (◆◆) zu (◆) und mittelschwer (◆) zu (◆◆)

S. 259, Skipray-Kanonenboot:

Ersetze „GAT-21H SKIPRAY-KANONENBOOT“ mit „GAT-12H SKIPRAY-BLITZJÄGER“

S. 277, Machsensitiver im Exil:

Ersetze „Übernatürliche Wachsamkeit“ mit „Übersinnliche Wachsamkeit“.
Das Talent Schnellziehen ist aktiv und sollte einen roten Kasten haben.

S. 297, Würfelpool 4, 1. Absatz:

Ersetze fehlerhafte Symbole des Satzes mit „Da der ☐ die Leerseite zeigt, bleibt also nur ein ▼ auf dem ☐ übrig.“

S. 297, Würfelpool 5, 1. Absatz:

Ersetze ersten Satz mit „Der erste ◆ zeigt ein ✨ und ein ☯, was vom ▼ und ☯ des ersten ◆ negiert wird.“

S. 395, Schmugglerbaron [Erzfeind]:

Es fehlen die Abschnitte Sonderfähigkeiten und Ausrüstung:
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: Schwere Blasterpistole (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 7, Kritisch 3; Reichweite: mittel; Betäubungsschaden), gepanzerte Kleidung (Verteidigung +1, Absorption +1), YT-2400-Frachter (siehe S. 265)

JENSEITS DES RANDES

S. 34, Sicherheitsbeamter des Rads:

Ersetze Benommenheit 2 mit Desorientierend 2.

S. 60, Mechanik-Probe:

Sollte **Medizin-Probe** sein.

S. 64, Cratala:

Arzt 3 sollte Chirurg 3 sein.

S. 87, Trandoshanischer Söldner:

Klauen fehlen als Waffe: Klauen (Handgemenge; Schaden 4; Kritisch 3; Reichweite: Nahkampf)

S. 94, Kapitän Shorwarr:

Jagdbeute sollte Jagdfieber sein.



DAS JUWEL VON YAVIN

Generell:

Wolkenjäger heißen jetzt Wolkenwagen.

S. 9, Tabelle 0-1, Sich beweisen:

Abhängigkeit heißt nun Sucht.

S. 9, Tabelle 0-1, Wie Pech und Schwefel:

Abhängigkeit heißt nun Sucht.

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

Im unteren Abschnitt des Buches wurde der Absatz verdoppelt. Dafür fehlt der eigentliche 1. Absatz an dieser Stelle: 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.

S. 14, Ugnaught-Arbeiter Fertigkeiten:

Computerkenntnisse müsste Computertechnik heißen.


S. 16–17, Überschriften zu den Orten:

Setze „2.“ vor „Figg-Halle“ und „4.“ vor „Wolkenland-schaftstouren & Landeplattform P4“



S. 24, Tabariths Schläger Fertigkeiten:

Nahkampf müsste Nahkampfwaffen heißen.

S. 25, zweiter Absatz:

Das „µ“ müsste ein  sein.

S. 52, Kasten:

„Weil fast die gesamte Stadt den Großen Preis von den Tribünen aus oder in einer der zahllosen Cantinas oder Kasinos verfolgt, sollte der SL  auf alle verstorbenen Proben während dieser Zeit gewähren.“ ändern in „Weil fast die gesamte Stadt den Großen Preis von den Tribünen aus oder in einer der zahllosen Cantinas oder Kasinos verfolgt, sollte der SL  auf alle versteckten Proben während dieser Zeit gewähren.“


S. 63, erster Absatz:

Hier gehören vier Schwierigkeitssymbole hin, nicht nur drei.

S. 63, Vorse Tabarith Fertigkeiten:

Nahkampf müsste Nahkampfwaffen heißen.

S. 76, dritter Absatz von unten (rechte Spalte):

Das „ð“ müsste ein  sein.

S. 78, Burr Naxis & Gantel Dro Fertigkeiten:

Nahkampf müsste Nahkampfwaffen heißen.

S. 82, Elaiza Fertigkeiten:

Nahkampf müsste Nahkampfwaffen heißen.

S. 88, Captain Selis und die Schwingengarde Fertigkeiten:

Bei Ausrüstung fehlt die Waffenfertigkeit „Hochwertig“. „Betäubungskeule“ heißt zudem nun „Betäubungsschlagstock“.

S. 88, Captain Bialar Selis

Nahkampf müsste Nahkampfwaffen heißen.

S. 89, Aris Shen:

Hier fehlten die folgenden Werte: Stärke: 2; Gewandtheit: 3; Intelligenz: 2; List: 4; Willenskraft: 3; Charisma: 3; Absorption: 3; Wundenlimit: 12; Erschöpfungslimit: 14; Verteidigung N/F: 0, 0.

REISE INS UNBEKANNTE

S. 25, Zähigkeit:

Heißt inzwischen Abgehärtet.

S. 25, Niederwerfen:

Heißt inzwischen Niederwerfend.

S. 27, Pilotenass:

Heißt inzwischen Begabter Pilot.

S. 27, Blitzschnelle Reflexe:

Heißt inzwischen Schnelle Reflexe.

S. 27, Zähigkeit:

Heißt inzwischen Abgehärtet.

S. 27, Rennfahrer:

Heißt inzwischen Geborener Fahrer.

S. 27, Fahrkunst:

Heißt inzwischen Fahrkünstler.

S. 29, Zähigkeit:

Heißt inzwischen Abgehärtet.

S. 29, Naturbursche:

Heißt inzwischen Geborener Naturbursche.

S. 29, Übermenschliche Reflexe:

Heißt inzwischen Überraschende Reflexe.

S. 30, Fahrkunst:

Heißt inzwischen Fahrkünstler.

S. 30, Rennfahrer:

Heißt inzwischen Geborener Fahrer.

S. 38, LBR-9:

Ersetze Benommenheit 2 durch Desorientierend 2.

S. 57, Wanderer-Geländescout:

Addiert 20, nicht 10 auf alle kritischen Verletzungswürfe. Ersetze Benommenheit 3 durch Desorientierend 3.

S. 60, A-36-Kampfaufklärer:

Ersetze Explosion 4 durch Explosiv 4 und Lenkflugkörper 3 durch Gelenkt 3.

SONNEN DER VERHEISSUNG

Generell:

Siedende See heißt jetzt Kochendes Meer.

Schlitten und teilweise Swoopschlitten heißt jetzt Swoop, es sei denn, es handelt sich tatsächlich um Swoopschlitten.

S. 47, Baron Kaldo:

Charmeur heißt inzwischen Geborener Schmeichler.



- S. 92, Schwanzschlag:**
Niederwerfen heißt inzwischen Niederwerfend.
- S. 102, Löschdroide Sonderfähigkeiten:**
Verbrennung heißt inzwischen Verbrennend.
- S. 107, Stahlkriecher Bewaffnung:**
Explosion heißt inzwischen Explosiv.
- S. 117, Catrinna Talente:**
Charmeur heißt inzwischen Geborener Schmeichler.
- S. 124, Gorn Vorrox Fertigkeiten:**
„Leichte Fernkampf-Waffe“ statt „Schwere Fernkampf-Waffe“.
- S. 128, Abschnitt Das Rennen:**
„Pro , das die Falle ausgelöst hat, kommt ein Schwierigkeitswürfel hinzu (◆◆◆)“ ändern in „Die Schwierigkeit entspricht der Anzahl der beim ersten Wurf erzielten , bis zu einem Maximum von **schwierig** (◆◆◆).“
- S. 129, Abschnitt Das Rennen:**
„Einmal pro Streckenabschnitt legen alle Konkurrenten in einer Geschwindigkeitsgruppe eine Wettbewerbsprobe auf Pilot (Planetar) ab.“ ändern in „Einmal pro Streckenabschnitt legen alle Teilnehmer eine konkurrierende Pilot (Planetar)-Probe ab.“
- S. 130, Sunny Bounder Talente:**
Verbessertes Vollgas heißt inzwischen Vollgas (verbessert). Rennfahrer heißt inzwischen Geborener Fahrer.

GEFÄHRLICHE VERTRÄGE

Generell:

„Schergen“ wurde als „Handlanger“ vereinheitlicht.

- S. 32, Gezielte Sprengung:**
Explosion heißt inzwischen Explosiv.
- S. 33, Verbesserte improvisierte Detonation:**
Heißt jetzt „Improvisierte Detonation (verbessert)“.
- S. 33, Verbessertes Nichts wie weg:**
Heißt jetzt „Nichts wie weg (verbessert)“.
- S. 42, Flechettewerfer:**
Hinter „Begrenzte Munition“ gehört eine 4, keine 3.
- S. 45, Abschnitt Granaten:**
Verstricken müsste Verstrickend heißen.
- S. 47, Abschnitt Tragbare Raketen:**
Verstricken müsste Verstrickend heißen.
- S. 61, Ablenkungsrakete:**
Hinter „leichte“ ein Schwierigkeitssymbol entfernen.
- S. 63, Wächter 5E Waffen:**
Hinter „Kritisch“ gehört eine 5, keine 4.
- S. 68, Leichter Frachter YV-929 Waffen:**
„Ein am vorwärts und ein rückwärts gerichteter Erschütterungsraketenwerfer“ in „zwei vorwärts und ein rückwärts gerichteter Erschütterungsraketenwerfer“ ändern.
- S. 68, Mittlerer Frachter YZ-775:**
Der erste Wert unter „Verteidigung“ müsste 1 statt 2 sein.
- S. 69, Waffen:**
Traktorstrahler heißen jetzt schwere Traktorstrahlemitter.
- S. 70, Keldabe-Klasse Schlachtschiff:**
Hinter „Sternenjäger“ gehören 36 Sternenjäger, nicht 38. Traktorstrahlen heißen jetzt Traktorstrahlemitter.
- S. 70, Starbolt-Trägerschiff Waffen:**
Bei den Doppelprotonentorpedowerfern fehlt der Eintrag „Gekoppelt 1“. Traktorstrahl müsste schwerer Traktorstrahlemitter sein.
- S. 71, Tabelle 2-10, Fahrzeuge:**
Swoopschlitten heißt jetzt Swoop.
- S. 74, vorletzter Absatz:**
Durch Folgendes ersetzen: „Wenn man für eine Organisation arbeitet, bringt dies zusätzliche Vorteile mit sich. Deren Umfang hängt jedoch von der konkret gewählten Organisation und der Zustimmung des SL ab. Wie oben beschrieben, sollten Spielleiter und Spieler diese Vorteile im Vorfeld besprechen.“
- S. 74, letzter Absatz:**
Dieser Absatz gehört hinter die Stichpunkte auf der nächsten Seite. Zudem wird er durch Folgendes ersetzt: „Organisationen bieten eine Fülle an Möglichkeiten für Handlung, Drama und Rollenspiel. Sie können gewissermaßen zu eigenständigen Charakteren werden, indem sie auf Ereignisse reagieren und selbst aktiv werden. Zudem können sie dem SL eine konstante Quelle für neue NSC, zufällige Ereignisse und verpflichtungsbezogene Handlungsstränge liefern. In jeder längerfristigen Kampagne sollten Organisationen außerdem eine bedeutende Rolle spielen.“
- S. 82, Absatz Haltet das Sternenschiff auf:**
Bei „Gegner“ hinter „Imperialer Moff“ müsste Erzfeind, nicht Nemesis stehen.

