

GAMMASLAYERS GRUNDREGELWERK

- ERRATA -

Stand: 07.09.2013

Version: 1.3

Autor: Stefan Bushuven

Seite

- 8 Der Höchstwert an Mutationen beträgt „Stufe+HÄ“ nicht „Stufe“
- 16 Stufe 14 wird bei 9100, nicht 9600 EP erreicht.
- 19 Telepathieresistent V statt III bei Stufe 18 des Agenten
- 20 Der Ranger kann das Talent Scharfschütze auf Rang V nicht III, erlernen
Der Robotiker kann „Cybernetischer Vertrauter V“ erlernen
- 22 Die Talente des Neodruiden sind „Herr der Fliegen - V“, „Herr des Rudels V“,
„Tiermeister V“ und „Treuer Begleiter V“
Das Talent „Seelenbund“ steht dem Gedankenschmied mit 12(III) zur Verfügung
- 25 Die Abkürzung MED (Medium) ist die alte für NEO (Neodruiden).
Das Talent Abklingen steht Paramentals nur bis Stufe III zur Verfügung
- 30 Das Talent „Demontieren“ ist das Talent „Einstecker“
- 34 Das Talent „Herr der Rudels“ fehlt in der Liste. Pro Talentrang erhält der Neodruiden einen Bonus von +2 auf die telepathische Beeinflussung von Tieren.
- 41 Das Talent „Scharfschütze“ ist dem Ranger bis Stufe V zugänglich
- 43 Das Talent „Starker Arm“ ist auch dem Supertrooper mit Rang I zugänglich
- 56 Im Beispiel ist das Wort „Sturmangriff“ ist durch „Salvenangriff“ auszutauschen
- 59 In der Tabelle der Slayerpunkte muss bei Sp1 stehen: „2 Punkte Schaden ignorieren“
statt „Schaden ignorieren“
- 62 In der Rechnung ist der PW 3 und nicht 5, da De-Emp 2 statt 3 Punkte pro Rang gibt
- 66 Hier wird der Paramental als „Volk“ angesehen. Dies ist so korrekt.
- 105 Die Konstruierenprobe bei der Upgradeinstallation erfolgt auf GEI+GE nicht AGI+GE
Bei der Dauer des „Bauplanentwickelns“ fehlt die Zeitangabe. Es sind Monate.

- 107 Der Feuermodus des Sonicblasters und Lasergewehrs ist HF nicht BF
- 108 Der Feuermodus bei Atom- und Fusionszellen ist HF nicht BF
- 109 Raketenwerfer und Granatwerfer benutzen normale Standardgranaten und Raketen. Sie erhöhen damit nur die Reichweite der Granaten
- 110 Bei den Munitionssorten I und J wurden keine Preise angegeben. Diese entsprechen dem Ausrüstungsgegenstand Granate (S.111-112). Ungelenkte Raketen kosten dreimal so viel wie eine Granate und haben den doppelten WB der Granate. Gelenkte Raketen reduzieren die GA des Ziels um 8 und sind 5x so teuer wie eine Granate.
- 111 Der Kampfstab hat keine GA
- 117 Die Upgradestufe D ist mangelhaft erklärt. Pro Stufe des Upgrades erhöht sich die LK um den LK Bonus durch die Größe: also 5 bei klein, 10 bei mittel, 20 bei groß usw.
- 125 Die Stufen der drei Banditen (Anfänger, erfahren, Profi) betragen 1,5 und 10.
- 127 Bei den Powerritten sind in der Fähigkeitenspalte falsche Werte für „Einstecker“
Sowie beim Subkomtur ein falscher Schützenbonus angegeben. Die endgültigen Kampfwerte stimmen allerdings.
- 130 Das Talent Heimlichkeit des Zwielfichtigen und Gedankenkommissars bringt 2 statt 1 Bonuspunkt auf Verbergen und Tarnung
- 200 In Tabelle O-3 ist „Antipersonengranate“ eine normale Splittergranate
In Tabelle X wurden die ursprünglichen Medikamentennamen verwendet.
Haptopromazin = Expromazin, Vermex=Wormex, Thoras Hammer= Rage,
Gammahammer = X-Treme, Ultracillin=Supracillin, Neuronenstaub= Neurodust und
Gammazepam = Apozepam
- 219 Bei den Kulturen entspricht das Talent „Wildnisleben“ dem Talent „Jäger“
Das Talent „Vertrauter“ entspricht dem „Treuen Begleiter“

Aufgrund der mehrfachen Anfragen: Wir befinden uns in der Entwicklung einer alternativen Munitionsregel, die vor allem das vermeintliche „Erratum“ in den Ausrüstungstabellen (Langmagazin bei EF Waffen) erklärt.

Vielen Dank an die Community!

In der Hoffnung, dass der verstrahlte Fehlerteufel nicht noch mehr Mutationen hervorgerufen hat...

Stefan Bushuven