

OFFIZIELLE ERRATA ZUM GRUNDREGELWERK

SEITE 141: SCHWERES FRACHTSCHIFF

Die Bewaffnung des Schweren Frachtschiffs ist fehlerhaft auf Seite 141 angegeben. Anstelle der dort angegebenen Strahlenlaser sind Puls laser richtig.

SEITE 70: RÜCKSTOSS

Es muss Dauerfeuerwert und nicht Automatikwert im letzten Satz heißen:

Wenn man mit einer vollautomatischen Waffe schießt, erhöht sich der Rückstoß um die Hälfte des Dauerfeuerwertes.

SEITE 71: AUTOMATISCHE WAFFEN

Der Abschnitt ist so richtig:

Alle Waffen, die in der Zeile "Dauerfeuer" einen Wert haben (siehe Seite 111), besitzen drei verschiedene Schussmodi: Einzelschuss, Feuerstoß und Dauerfeuer.

- Geben Sie einzelne Schüsse ab, würfeln Sie den Angriff ganz normal.
- Wollen Sie einen Feuerstoß abgeben, zählen Sie den Dauerfeuerwert zum Schaden hinzu. Die Anzahl der Munitionseinheiten, die ein Feuerstoß benötigt, entspricht dem Dauerfeuerwert.
- Wenn Sie ein Dauerfeuer abgeben wollen, würfeln Sie mit einer Anzahl an Würfeln, die dem Dauerfeuerwert der Waffe entspricht, und teilen Sie sie nach Belieben in Paare auf. Jedes Paar ist ein Angriff. Dauerfeuer kann auf eine beliebige Anzahl an Zielen angewendet werden, wobei nicht mehr Ziele benannt werden können, als Angriffe zur Verfügung stehen. Zudem dürfen alle Ziele höchstens 6m voneinander entfernt sein. Ein Angriff mit Dauerfeuer erhält von einer Waffenfertigkeit maximal einen Bonus von +1. Hat ein Charakter Stufe 2 oder höher in der entsprechenden Waffenfertigkeit, wird bei Dauerfeuer trotzdem nur eine Stufe gewertet. Das Dauerfeuer verbraucht eine Anzahl von Munitionseinheiten, die dem 3-fachen des Dauerfeuerwertes entspricht.

CHARAKTERBOGEN

Eine berichtigte Version ist auf der nächste Seite abgedruckt.

DECKPLÄNE

Berichtigte Versionen befinden sich auf www.traveller-rpg.de unter Downloads.

SEITE 77F.: WAFFENSYSTEME

Der zweite Treffer ist nicht angegeben. Es ist zu ergänzen:

Zweiter Treffer: Die Waffe oder das Gerät sind zerstört worden.

SEITE 108: MEDIZINISCHE VERSORGUNG

Die Kosten sind mit 1W6 x 5 x Technologielevel in Credits angeben.

Richtig ist aber:

Die Kosten sind 1W6 x 50 x Technologielevel in Credits.

SEITE 116: LASERZIELFERNROHR

Die Kosten sind nicht angegeben. Diese lauten: 100 Credits.

SEITE 75: FAHRZEUGARTEN

Bei den geschlossenen Fahrzeugen ist die Deckung nur mit direkte und indirekte angegeben. Die indirekte ist 1/2 Deckung und eine direkte volle Deckung im Sinne der Regel "Deckung" auf Seite 72.

SEITE 81: HETZER (WOLF)

Es fehlt die Angabe: Rudel +2

SEITE 86: CHIRURGIE

Es ist zu ergänzen:

Sobald sich ein Attribut wieder auf seinem maximalen Wert befindet, kann der Charakter von medizinischer Versorgung profitieren.

SEITE 157

WÜRFELMODIFIKATOREN FÜR BEGEGNUNGEN

Gebiet	WM	Reichweite	Beschreibung
HighPort	+3 WM	46–96	Der Raum in der Nähe eines orbitalen Raumhafens.
Verkehrszone	+2 WM	31–86	Der Raum in der Nähe einer Industrielwelt mit einem hochklassigen Raumhafen.
Besiedelter Raum	+1 WM	21–76	Die meisten Kernwelten des Imperiums.
Grenz-Systeme	+0 WM	11–66	Abseitsgelegene Welten nahe den Grenzen, wie die Spinwärts Marken.
"Zonen-Raum"	-1 WM	01–56	Gelbe und Rote Reisezonen.
Unerforschter Raum	-4 WM	01–26	Unbekannter Raum und nicht-erforschte Welten.

Hinweis: In diesem Buch wurden die bis zur Druckbelegung bekannten offiziellen Errata eingearbeitet.

Sollten zukünftig weitere Fehler gefunden werden, dann finden sich auf der Traveller-Webseite www.traveller-rpg.de aktualisierte Errata.