

Fe de erratas de Mutantes G2

1.- En la página 35 falta la fórmula para hallar la dificultad en el combate Cuerpo a Cuerpo: "El atacante resta a su Habilidad utilizada en el combate, el nivel de la misma Habilidad del atacado, hallándose una cifra (positiva o negativa) que será la que se busque en la fila de la Tabla de Acciones de Combate C/C (sea con armas o sin armas) a continuación del epígrafe "Ataque", y se cruzará con el tipo de ataque, hallándose así la dificultad para esa acción.

2.- En la pag 36 y la 139, falta el significado de POT y la mención a las características: POT- y POT+, es el máximo y mínimo que se hará con ese arma, y la cifra colocada tras la Característica (FUE o DES), es el nivel mínimo necesario para manejar ese arma y provocar el daño descrito.

3.- En la pag 38 durante el Combate Cuerpo a Cuerpo sin Armas, la CE que se obtenga en una tirada exitosa, se sumará en forma de puntos (y no de dados) al daño que se pueda producir al contrario.

4.- En la pag 39, en el apartado de Inconsciencia, falta la dificultad a la que se realiza la tirada de FUE: "Para evitar la inconsciencia, deberá realizar una tirada de FUE con la dificultad marcada en F si está Herido Leve o Herido; o en D si está Herido Grave o Mortal, y con un modificador equivalente a los PS entre 10 (redondeando hacia abajo). Los PS recibidos por una herida no son acumulativos para los siguientes impactos."

5.- En la página 43 y 131, la definición de Tabla de Modificador por Distancia para los Poderes difiere de la explicación dada en la sección correspondiente. El texto prevalece sobre todo lo demás. Por eso hay que leer en la tabla: "Si no ve al objetivo, pero sospecha su posición en un área de..." Lo que nos indica que debe concentrarse en una área determinada y, por tanto, emplear más energía en esa zona.

6.- En la pag 143 en el apartado de Chalecos Antibalas, se hace mención a datos que no corresponden con la reglamentación general, como un negativo a o positivo en el código AB. Esta indicación es inexistente y por lo tanto debe ser ignorada. La cifra AB se resta al código del chaleco que se esté utilizando. También hay que ignorar el último párrafo de esa página.

7.- En la página 156, en la Tabla de Coste de Factores, subir en 1 punto el límite de BEQ cuesta 4 PEM. También cuesta 5 PEM el subir de nivel las Capacidades Innatas, tal y como se indica en el texto de la página 128.