

ERRATA & FAQ NECROMUNDA V.2

La boîte Necromunda : Underhive est une excellente entrée en matière au jeu Necromunda, et le livre de règles qu'elle contient permet aux joueurs de livrer de violents combats de tunnels entre les deux gangs inclus. Toutefois, depuis la sortie de cette boîte et la publication et quatre suppléments Gang War par la suite compilés en deux ouvrages à couverture rigide, la communauté de Necromunda a fourni de précieux retours d'expérience, ce qui nous a permis de réviser et développer certains éléments des règles d'origine pour corriger des erreurs, clarifier des formulations et rééquilibrer des règles qui engendraient des résultats meilleurs (ou pire !) qu'escomptés, et ce afin de contribuer au plaisir de jouer de chacun. Les deux livres à couverture rigide sont ainsi les deux ouvrages de référence pour les règles du jeu, bien que le corpus présent dans la boîte Necromunda : Underhive demeure un point de départ valide pour ceux qui souhaitent de plonger dans ce jeu immersif.

Le présent document permet aux joueurs n'ayant pas accès aux livres à couverture rigide d'utiliser le contenu de la boîte Necromunda : Underhive pour disputer des parties. Il corrige les erreurs du livre de règles de Necromunda : Underhive, tout en en complétant le corpus à l'aide des remarques des joueurs. La première catégorie, les errata, est à prendre en compte dans toutes vos parties, tandis que nous recommandons la deuxième afin de rendre le jeu plus fluide et amusant.

Si les joueurs ont accès aux ouvrages à couverture rigide Necromunda : Livre de Règles et Gangs du Sous-monde, ceux-ci doivent être utilisés à la place du Livre de Règles Necromunda à couverture souple fourni dans Necromunda : Underhive, car ils condensent non seulement le dur labeur des concepteurs du jeu, mais également les remarques et encouragements de la communauté des joueurs, et peuvent donc être considérés comme la version complète et définitive du jeu de base.

*Les changements par rapport à la version précédente de ce document apparaîtront en **magenta**.*

LIVRE DE RÈGLES NECROMUNDA: UNDERHIVE

ERRATA

Page 46 – Charger (Double)

Remplacez le début de la deuxième phrase par :

"Il peut se déplacer à 1" ou moins d'un ennemi debout ou Au Tapis..."

Ajoutez la phrase suivante à la fin du paragraphe :

"S'il n'a pas assez de mouvement pour arriver en contact socle à socle, il doit s'arrêter à 1".

Page 46 – Se Replier (Élémentaire)

Ne tenez pas compte de la deuxième phrase qui dit :

"En cas de réussite, il peut se déplacer de jusqu'à D6" sans passer à 1" ou moins de tout autre ennemi."

Page 47 – Ramper (Double)

Remplacez le texte par :

"Le combattant se déplace de jusqu'à la moitié de sa caractéristique de Mouvement."

Page 47 – Mouvement

Cette règle a été mise à jour en tenant compte des remarques des joueurs. Remplacez le premier paragraphe par :

“Les combattants se déplacent en effectuant des actions, et certaines actions leur permettent de se déplacer de différentes manières, comme détaillé sur cette page et la précédente. Par exemple, un combattant peut effectuer une action Se Déplacer (Simple) pour avancer prudemment, ou effectuer deux actions Se Déplacer (Simple) à la suite pour courir et ainsi couvrir une plus grande distance. Un combattant peut Charger (Double) pour aller en mêlée, ou s’il est Bloqué ou Gravement Blessé, il peut Ramper (Double) pour sortir du couloir de tir. Lorsque vous activez un combattant pour effectuer une des actions listées précédemment, déclarez la direction approximative dans laquelle il va se déplacer, puis mesurez le mouvement. Un combattant n’est pas obligé de se déplacer de la distance totale qui lui est permise, il peut se déplacer de n’importe quelle distance jusqu’au maximum qui lui est permis, mais pas plus loin.

Le mouvement n’a pas besoin de se faire en ligne droite, un combattant peut ainsi tourner ou zigzaguer autour du terrain de façon appropriée. Après son mouvement, un combattant peut pivoter pour faire face à n’importe quelle direction.

Parfois, lorsque vous mesurez un mouvement, il peut être évident qu’un combattant n’a pas autant de distance de mouvement qu’escompté et ne pourra pas atteindre l’endroit que vous aviez prévu. Dans ce cas, déplacez le combattant du maximum dans la direction désirée, et tâchez de mettre à profit le couvert disponible ! Dans le cas d’une action Charger (Double), si un combattant n’a pas assez de distance de mouvement, il terminera son mouvement sans pouvoir combattre et souvent dans une position dangereuse !”

Page 57 – Se Mettre à Couvert (Élémentaire)

Remplacer la première phrase par :

“Le combattant se déplace de jusqu’à la moitié de sa caractéristique de Mouvement, puis il est Bloqué.”

Page 66 – Pièges

Remplacez le deuxième paragraphe par :

“Un piège est représenté par un pion placé sur le champ de bataille au début de la partie, une fois ce dernier disposé mais avant de déployer le moindre combattant. Si les deux gangs possèdent et souhaitent utiliser des pièges, le défenseur ou le gagnant d’un tir au dé (en l’absence de défenseur) place les siens en premier.

Si un combattant, ami ou ennemi, s’approche à 2" ou moins d’un piège pour une quelconque raison, il risque de le déclencher. Jetez un D6. Sur 1, le piège ne fonctionne pas et est retiré du champ de bataille. Sur 2 ou 3, le piège ne se déclenche pas mais est laissé en place. Sur 4, 5 ou 6, le piège est déclenché et explose. Les profils des pièges se trouvent page 67. Le mouvement d’un combattant qui se déplace est interrompu tant que ce jet n’est pas résolu. Si le piège n’explose pas, ce mouvement continue après que le jet a été effectué. Si le piège explose, et que le combattant est Bloqué ou Gravement Blessé en conséquence, son mouvement prend fin.

Tout combattant peut cibler un piège avec des attaques de tir. Ce faire impose un modificateur de -1 au jet de touche à portée Courte, ou un modificateur de -2 à portée Longue. Si le piège est touché, jetez un D6. Sur 1-2, il n’est pas affecté. Sur 3-4, il se déclenche immédiatement. Sur 5-6, il est désamorcé et retiré du champ de bataille.”

Page 69 – Combi-bolter à Aiguilles

Remplacez la caractéristique de Force de la partie fusil à aiguille de cette arme par -.

Page 70 – Combi Plasma/Flingue

Ajoutez le trait Abondance au profil du flingue.

Page 73 – Électrofouet

Remplacez la caractéristique de Force de cette arme par F+1.

Page 74 – Hachoir de Brute

Remplacez le modificateur de portée Longue par -.

Page 75 – Stylet

Remplacez le modificateur de portée Longue, et les caractéristiques de Force et de Dégâts par -.

Page 76 – Armure Flak

Remplacez la deuxième phrase du deuxième paragraphe :

“Contre les armes qui utilisent un gabarit d’Explosion, ce jet de sauvegarde passe à 5+.”

Par la phrase suivante :

“Contre les armes qui utilisent un Gabarit d’Explosion ou de Souffle, ce jet de sauvegarde passe à 5+.”

Page 78-79 – Traits d’Armes

Ajoutez les traits d’arme suivants :

EMPÊTREMENT : Les touches obtenues par les armes avec le trait Empêchement ne peuvent pas être annulées par le trait Parade. De plus, si le jet de touche pour une arme avec le trait Empêchement est 6 naturel, les attaques de Réaction éventuelles de la cible ont un modificateur additionnel de -2 pour toucher.

PERFORANT : Si le jet de blessure avec une arme avec le trait Perforant est un 6, l’attaque inflige 1 point de dégât supplémentaire.

PEUR : Au lieu d’effectuer un jet de blessure pour une attaque avec le trait Peur, le joueur adverse effectue un test de Nervosité pour la cible, en soustrayant 2 au résultat. En cas d’échec au test, la cible est immédiatement Démoralisée et court à couvert.

Page 78 – Énergétique

Remplacez la deuxième phrase par :

“Les attaques effectuées avec des armes Énergétiques ne peuvent être parées que par d’autres armes avec le Trait Énergétique.”

Page 79 – Toxine

Remplacer la première phrase par :

“Pour une attaque de Toxine, au lieu d’effectuer un jet de blessure, jetez 2D6.”

Page 89 – Présence Autoritaire

Remplacez le texte par :

“Lorsque ce combattant est activé pour effectuer une activation de groupe, il peut inclure un combattant de plus que la normale dans le groupe (c’est-à-dire qu’un Champion peut activer deux autres combattants au lieu d’un et qu’un Chef peut en activer trois).”

Page 89 – Tireuse d'Élite

Remplacez la deuxième phrase par :

"De plus, si le jet de touche pour une attaque de tir effectuée par la combattante est 6 naturel (en utilisant une arme qui n'a pas le trait Explosion), les Dégâts de l'attaque sont doublés (si elle utilise une arme à Tir Rapide, seuls les Dégâts de la première touche sont doublés)."

Page 89 – Sprint

Remplacez la deuxième phrase par :

"Cela lui permet d'effectuer un mouvement au double de sa caractéristique de Mouvement pour la seconde action Se Déplacer (Simple)."

Page 105 – Placement

Ajoutez les lignes suivantes à la fin du paragraphe Placement :

"Le défenseur place alors son équipe entière dans la zone de déploiement verte. Enfin, l'attaquant place son équipe dans la zone de déploiement rouge."

NECROMUNDA: LIVRE DE RÈGLES

ERRATA

Page 75 – Maintenir le Contrôle (Simple)

Remplacez la deuxième phrase par :

"L'Effet Continu expire au début de l'activation du combattant."

NECROMUNDA: GANGS DU SOUS-MONDE

ERRATA

Page 124 – Tromblon

Ajoutez le Trait Souffle aux profils grappe et Purgation.

MISES À JOUR

Les changements suivants se trouvent dans les ouvrages à couverture rigide *Necromunda: Livre de Règles* et *Necromunda: Gangs du Sous-monde* et ont été motivés par une combinaison de remarques, de rééquilibrages et de clarifications. Utiliser ces changements dans les parties utilisant le matériel fourni dans la boîte *Necromunda: Underhive* n'est pas nécessaire mais nous les recommandons pour rendre le jeu plus fluide. Certains changements contiennent des notes du concepteur sur la raison de leur apparition, en italique.

Page 70 – Fusil laser

Remplacez la portée Courte de cette arme par 18".

Page 76 – Chimiosynth

Remplacez le deuxième paragraphe par :

"Au début de son activation, un combattant Actif ou Engagé avec un chimiosynth peut effectuer un test d'Intelligence. En cas de réussite, les armes à Gaz ou Toxine qu'il utilise jusqu'à la fin de son activation sont améliorées et l'Endurance de la cible est réduite de 1 quand on résout ces attaques."

Note du Designer: Le Chimiosynth ne requérant plus d'action, il peut être utilisé à chaque tour sans pénalité. Il requiert toujours un test, mais celui-ci est désormais d'Intelligence et non plus de Sang-froid, pour mieux refléter l'aptitude requise pour améliorer un gaz ou une toxine.

Page 76 – Planque de Stim'

Ajoutez ceci au début de la première phrase du deuxième paragraphe :

"Une fois par partie,..."

Note du Designer: Le changement d'une fois par partie s'appuie sur les retours d'expérience de la communauté des joueurs. Une Planque de Stim' apporte un puissant boost chez n'importe quel combattant et doit être préservée jusqu'au moment le plus crucial.

Page 78 – Encombrant

Remplacez la deuxième phrase par :

"En outre, un combattant qui utilise au corps à corps une arme avec les traits Encombrant et Mêlée ne peut pas utiliser une autre arme en même temps, car celle-ci requiert les deux mains pour être utilisée."

Page 79 – Incendiaire

Remplacez le texte par le suivant :

"Une fois qu'une attaque avec le trait Incendiaire a été résolue, jetez un D6 si la cible a été touchée mais pas mise Hors de Combat. Sur 4, 5 ou 6, elle prend feu ; placez un pion Incendie sur sa carte Combattant.

Lorsqu'il est activé, un combattant avec un pion Incendie subit une touche immédiate de Force 3, PA -1, Dégâts 1 avant d'agir comme suit :

- S'il est Bloqué, le combattant devient aussitôt Debout et agit comme décrit ci-dessous.
- S'il est Debout, le combattant se déplace de 2D6" dans une direction aléatoire déterminée par le jet d'un dé de Déviation. Le combattant s'arrête si ce mouvement doit l'amener à 1" ou moins d'un combattant ennemi ou mettre son socle en contact avec du terrain infranchissable. À la fin de ce mouvement, le combattant peut choisir d'être Bloqué. Le combattant peut alors tenter d'étouffer le feu.
- S'il est Engagé ou Gravement Blessé, le combattant ne se déplace pas et tente d'étouffer le feu.

Pour tenter d'étouffer le feu, jetez un D6, en ajoutant 1 au résultat pour chaque autre combattant ami Actif à 1" ou moins. Sur 6 ou plus, les flammes disparaissent et le pion Incendie est retiré. Les combattants Bloqués ou Gravement Blessé ajoutent 2 au résultat pour voir si les flammes disparaissent."

Note du Designer: Ce changement apporté au trait Incendiaire illustre la situation périlleuse d'avoir pris feu. Un combattant avec un pion Incendie subit à présent une touche, et doit se déplacer dans une direction aléatoire AVANT de tenter d'étouffer les flammes. Cela engendre au moins un tour d'effets négatifs avant que les flammes puissent être éteintes.

Page 79 – Polyvalent

Remplacez le texte par :

"Le porteur d'une arme Polyvalente n'a pas besoin d'être en contact socle à socle avec un combattant ennemi pour l'Engager en mêlée à son activation. Il peut Engager et effectuer des attaques de corps à corps contre un combattant ennemi lors de son activation, tant que la distance entre son socle et

celui de l'ennemi est inférieure ou égale à la distance indiquée pour la caractéristique portée Longue de l'arme Polyvalente. Par exemple, un combattant armé d'une arme Polyvalente avec une portée Longue de 2" peut Engager un combattant ennemi jusqu'à 2" de lui.

Le combattant ennemi est considéré comme Engagé, mais peut, quant à lui, être dans l'incapacité d'Engager le combattant armé de l'arme Polyvalente à moins d'être également armé d'une arme Polyvalente, et peut ainsi se trouver dans l'incapacité d'effectuer des attaques de Réaction.

À tout moment hors de l'activation de ce combattant, le trait Polyvalent n'a aucun effet."

Note du Designer: Les armes Polyvalentes confèrent à un combattant l'aptitude d'engager les combattant ennemis sans être en contact socle à socle, ce qui élimine la possibilité d'attaques de réaction dans la plupart des cas. Cela ajoute un élément aux armes Polyvalentes leur permettant d'occuper une niche singulière.

Page 79 – Toxine

Remplacez le texte par:

"Pour une attaque de Toxine, au lieu d'effectuer un jet de Blessure, jetez un D6. Si le résultat est supérieur ou égal à l'Endurance de la cible, ou si c'est un 6 naturel, effectuez un jet de Trauma pour elle (sans tenir compte de sa caractéristique Points de Vie). Si le jet est inférieur à l'Endurance de la cible, elle ignore les effets de la toxine."

Note du Designer: Les changements apportés au trait Toxine clarifient et fluidifient le processus visant à déterminer si un jet de Trauma est effectué.

Page 85 – Biceps Saillants

Remplacez le texte par:

"Ce combattant peut manier une arme Encombrante d'une main au lieu de deux. Notez que les armes Encombrantes comptent toujours pour deux au regard du nombre d'armes que peut porter un combattant."

Page 85 – Effrayant

Remplacez le texte par:

"Si un ennemi souhaite effectuer une action Charger (Double) dans le but d'effectuer une ou plusieurs attaques de corps à corps contre ce combattant, il doit effectuer un test de Volonté avant de se déplacer. En cas d'échec, il ne peut pas se déplacer et son action prend fin immédiatement."

Note du Designer: Effrayant ne se déclenche à présent que lorsqu'un combattant qui charge a suffisamment de mouvement pour Engager le combattant avec la compétence Effrayant. S'il n'a pas assez de mouvement, le combattant se déplace ainsi devant lui, ce qui le laissera potentiellement dans une position exposée.

Page 85 – Inexorable

Remplacez le texte par:

"Avant d'effectuer un test de Récupération pour ce combattant à la phase de Fin, jetez un D6. Sur un résultat de 4 ou plus, 1 Blessure Légère qu'il a subi est défaussée. S'il n'a aucune Blessure Légère et que le résultat est 4 ou plus, jetez un dé supplémentaire pour le test de Récupération et défaussez-en un au choix."