

NECROMUNDA

F&A

UND ERRATA

Das Set Necromunda: Underhive ist eine großartige Einführung in das Spiel Necromunda, und das darin enthaltene Regelbuch erlaubt Spielern, brutale Tunnelkämpfe zwischen den beiden enthaltenen Gangs auszufechten. Seit das Spielset vor ungefähr einem Jahr veröffentlicht wurde und die vier folgenden Gang-War-Erweiterungen zu zwei Hardcoverbüchern gesammelt wurden, hat die Community eine Menge Rückmeldung gegeben und wir waren in der Lage, bestimmte Elemente der ursprünglichen Regeln zu revidieren und weiterzuentwickeln, um Fehler zu beheben, Regeln klarzustellen, die unklar waren, Regeln auszugleichen, die besser (oder schlechter!) funktionierten als gewollt und im Allgemeinen die Spielerfahrung für alle zu verbessern. Die beiden Hardcoverbände sind dementsprechend die definitive Quelle für die Regeln des Spiels, aber die Regeln im Spielset Necromunda: Underhive bleiben immer noch ein großartiger Startpunkt für jene, die in dieses aufregende Spiel einsteigen wollen.

Dieses Dokument ermöglicht es Spielern, die keinen Zugang zu den Hardcoverbänden haben, den Inhalt des Sets Necromunda: Underhive zum Spielen zu verwenden. Es korrigiert Fehler im Regelbuch von Necromunda: Underhive und bietet einige neue Updates zu diesen Regeln, die auf Rückmeldungen der Spieler basieren. Die erste Kategorie – die Errata – sollte in allen Spielen verwendet werden, die zweite wird dazu empfohlen, den Spielfluss zu verbessern.

Wenn die Spieler Zugang zu den Hardcoverbänden des Necromunda-Regelbuchs und Gangs der Unterwelt haben, sollten sie diese anstelle des Softcoverregelbuchs aus Necromunda: Underhive verwenden, da sie eine Menge harter Arbeit nicht nur der Entwickler des Spiels, sondern auch der Community durch ihre Rückmeldung und Ermutigung darstellen. Sie sollten als die vollständige, definitive Version des Grundspiels betrachtet werden.

Änderungen zur zuletzt veröffentlichten Version der Errata sind in **Magenta** hervorgehoben.

REGELBUCH NECROMUNDA: UNDERHIVE

ERRATA

Seite 46 – Angreifen (Doppel)

Der zweite Satz sollte wie folgt lauten:

„Er kann sich innerhalb von 1 Zoll um einen aufrechten Feind oder Feind am Boden bewegen ...“

Füge am Ende des Absatzes folgende Zeile hinzu:

„Wenn er nicht genügend Bewegung hat, um in Basekontakt zu kommen, muss er 1 Zoll vorher anhalten.“

Seite 46 – Rückzug (Grund)

Streiche den zweiten Satz, der wie folgt lautet:

„Wenn er bestanden wird, kann er eine Bewegung von bis zu W6 Zoll ausführen – er muss aber mehr als 1 Zoll Abstand zu anderen Feinden wahren.“

Seite 47 – Kriechen (Doppel)

Ersetze den Satz durch den Folgenden:

„Der Kämpfer darf sich bis zu seinem halben Bewegungswert weit bewegen.“

Seite 47 – Bewegen

Diese Regel ist verändert worden, um das Feedback der Spieler einzuarbeiten. Ersetze den ersten Absatz wie folgt:

„Kämpfer bewegen sich mit Aktionen und es gibt eine Reihe Aktionen, die ihnen erlauben, sich auf verschiedene Arten zu bewegen, wie auf dieser und der vorangegangenen Seite im Detail beschrieben wird. Ein Kämpfer kann beispielsweise eine „Bewegen (Einfach)“-Aktion durchführen, um vorsichtig vorzurücken, oder zwei „Bewegen (Einfach)“-Aktionen unmittelbar nacheinander, um zu rennen und dabei weiter voranzukommen. Ein Kämpfer kann Angreifen (Doppel), um in den Nahkampf zu kommen, oder, wenn er niedergehalten oder schwer verletzt ist, Kriechen (Doppel), um dem Beschuss zu entgehen. Wenn du einen Kämpfer aktivierst, um eine der weiter vorne aufgezählten Aktionen durchzuführen, sage die Richtung an, in die er sich bewegen soll, und miss dann seine Bewegung ab. Ein Kämpfer muss sich nicht die volle Distanz weit bewegen, die er sich bewegen kann, er darf sich beliebig weit bis zu maximal seinem Bewegungswert in Zoll bewegen, jedoch nicht weiter.

Die Bewegung muss nicht in einer geraden Linie erfolgen und ein Kämpfer kann sich drehen und um Gelände herum bewegen, wenn dies erforderlich ist. Nach der Bewegung kann der Kämpfer beliebig ausgerichtet werden.

Manchmal kann es während des Abmessens der Bewegung offensichtlich werden, dass der Kämpfer sich nicht so weit wie gehofft bewegen kann und seine Bewegung ihn nicht dahin bringt, wo du ihn haben wolltest. Bewege den Kämpfer in diesem Fall so weit wie möglich in die angestrebte Richtung und versuche so gut es geht, die vorhandene Deckung auszunutzen! Im Fall einer „Angreifen (Doppel)“-Aktion beendet der Kämpfer seine Bewegung außerhalb des Nahkampfs, wenn seine Bewegung nicht ausreicht, und befindet sich dann oft in einer äußerst gefährlichen Position!“

Seite 57 – In Deckung gehen (Grund)

Der zweite Satz sollte wie folgt lauten:

„Der Kämpfer bewegt sich bis zur Hälfte seines Bewegungswerts und ist dann niedergehalten.“

Seite 66 – Fallen

Ersetze den zweiten Absatz durch den Folgenden:

„Eine Falle wird durch einen Marker dargestellt, der zu Beginn des Spiels, nachdem das Schlachtfeld aufgebaut wurde, aber bevor Kämpfer aufgestellt wurden, platziert wird. Wenn beide Gangs Fallen besitzen und einsetzen wollen, platziert der Verteidiger oder der Gewinner eines vergleichenden Wurfs (wenn es keinen Verteidiger gibt) seine Fallen zuerst.

Wenn ein Kämpfer, befreundet oder feindlich, sich aus beliebigen Gründen einer Falle auf weniger als 2 Zoll nähert, riskiert er, die Falle auszulösen. Werf einen W6. Bei einer 1 ist die Falle ein Blindgänger und wird vom Schlachtfeld entfernt. Bei 2 oder 3 wird die Falle nicht ausgelöst, bleibt aber an Ort und Stelle. Bei 4, 5 oder 6 wird die Falle ausgelöst und explodiert. Die Profile für Fallen sind auf Seite 67 zu finden. Die Bewegung eines sich bewegenden Kämpfers wird unterbrochen, während dieser Wurf abgehandelt wird. Wenn die Falle nicht ausgelöst wird, wird die Bewegung nach dem Wurf wieder aufgenommen. Wenn die Falle explodiert und der Kämpfer als Ergebnis niedergehalten oder verletzt wird, endet seine Bewegung.

Jeder Kämpfer kann eine Falle als Ziel von Fernkampfattacken wählen. Dies verursacht einen Modifikator von -1 auf den Trefferwurf auf Kurze Reichweite oder -2 auf Lange Reichweite. Wird die Falle getroffen, wirf einen W6. Bei 1-2 geschieht der Falle nichts. Bei 3-4 wird sie sofort ausgelöst. Bei 5-6 wird sie entschärft und entfernt.“

Seite 71– Nadler-/Bolter-Kombiwaffe

Der Stärkewert der Nadelgewehrkomponente dieser Waffe sollte „-“ sein.

Seite 71 – Plasma-/Automatik-Kombipistole

Füge dem Profil der Automatikpistolenkomponente das Waffenmerkmal Häufig hinzu.

Seite 72 – Sturmgewehr

Die Kurze Reichweite dieser Waffe sollte 8 Zoll sein.

Seite 73 – Brutales Hackebeil

Der Reichweitenmodifikator der Langen Reichweite sollte „-“ sein.

Seite 74 – Schockpeitsche

Der Stärkewert dieser Waffe sollte S+1 sein.

Seite 75 – Stilet

Der Modifikator für Lange Reichweite, der Stärkewert und der Schadenswert sollten „-“ sein.

Seite 76 – Armaplastrüstung

Ändere den zweiten Satz des zweiten Absatzes von:

„Gegen Waffen, die eine Explosivschablone verwenden, erhöht sich dieser auf 5+.“

zum Folgenden:

„Gegen Waffen, die eine Explosivschablone oder Flammenschablone verwenden, erhöht sich dieser auf 5+.“

Seite 78 – Waffenmerkmale

Füge hier das folgende Waffenmerkmal hinzu:

ANGST: Anstatt einen Verwundungswurf für eine Attacke mit dem Merkmal Angst abzulegen, legt der gegnerische Spieler einen Nerventest für das Ziel ab und zieht 2 vom Ergebnis ab. Wenn der Test misslingt, gerät das Ziel sofort in Panik und rennt auf Deckung zu.

Seite 78 – Energie

Der zweite Satz sollte lauten:

„Mit Energiewaffen ausgeführte Attacken können nicht pariert werden, außer durch andere Waffen mit dem Merkmal Energie.“

Seite 79 – Waffenmerkmale

Füge hier die folgenden Waffenmerkmale hinzu:

RÜSTUNGSBRECHEND: Bei einem Verwundungswurf von 6 für eine Waffe mit dem Merkmal Rüstungsbrechend verursacht die Attacke einen zusätzlichen Punkt Schaden.

VERHEDDERN: Treffer durch eine Waffe mit dem Merkmal Verheddern können nicht durch das Merkmal Parieren verhindert werden. Wenn der Trefferwurf für eine Waffe mit dem Merkmal Verheddern eine natürliche 6 ergibt, erleiden außerdem alle Reaktionsattacken des Ziels einen zusätzlichen Modifikator von -2 auf den Trefferwurf.

Seite 79 – Toxin

Der erste Satz sollte wie folgt beginnen:

„Bei einer Toxin-Attacke wird anstelle eines Verwundungswurfs ...“

Seite 89 – Eindrucksvolle Präsenz

Ändere den Text zum Folgenden:

„Wenn dieser Kämpfer aktiviert wird, um eine Gruppenaktivierung auszuführen, darf er einen Kämpfer mehr als üblich als Teil der Gruppe aktivieren (d. h. ein Champion könnte zwei Kämpfer aktivieren anstatt einen oder ein Anführer könnte drei aktivieren).“

Seite 89 – Scharfschütze

Der zweite Satz sollte lauten:

„Zudem wird, wenn beim Trefferwurf für eine Fernkampfattacke dieses Kämpfers eine natürliche 6 gewürfelt wird (und er eine Waffe einsetzt, die nicht über das Merkmal Explosiv verfügt), der Schadenswert der Attacke verdoppelt (wenn der Kämpfer mit einer Schnellfeuerwaffe schießt, wird nur der Schadenswert des ersten Treffers verdoppelt).“

Seite 89 – Sprinten

Der zweite Satz sollte lauten:

„Dies erlaubt ihm, sich für die zweite Aktion Bewegen (Einfach) mit dem Doppelten seines Bewegungswerts zu bewegen.“

Seite 105 – Aufstellung

Füge am Ende des Absatzes „Aufstellung“ den folgenden Satz hinzu:

„Der Verteidiger stellt dann seine gesamte Crew innerhalb der grünen Aufstellungszone auf. Danach stellt der Angreifer seine Crew in der roten Aufstellungszone auf.“

NECROMUNDA: REGELBUCH

ERRATA

Seite 75 – Kontrolle behalten (Einfach)

Der zweite Satz sollte wie folgt lauten:

„Der dauerhafte Effekt läuft zu Beginn der Aktivierung dieses Kämpfers ab.“

NECROMUNDA: GANGS DER UNTERWELT

ERRATA

Page 124 – Donnerbüchse

Füge den Profilen von Traubhagel und Purgator-Geschoss das Waffenmerkmal Flammen hinzu.

UPDATES

Die folgenden Änderungen sind in den Hardcoverbänden Necromunda-Regelbuch und Gangs der Unterwelt zu finden und entstammen einer Kombination aus Feedback aus der Community, Neugewichtung und Klarstellungen. Es ist nicht notwendig, diese Änderungen in deinen Spielen mit dem Set Necromunda: Underhive zu verwenden, aber wir empfehlen es für einen besseren Spielfluss.

Manche Änderungen enthalten Anmerkungen der Designer dazu, wie und warum diese Änderungen entstanden – diese sind in kursiver Schrift gedruckt.

Seite 70 – Lasergewehr

Die Kurze Reichweite dieser Waffe wird auf 18 Zoll geändert.

Seite 76 – Chem-Synth

Der zweite Absatz sollte lauten:

„Zu Beginn seiner Aktivierung kann ein aktiver oder gebundener Kämpfer mit einem Chem-Synth sich entscheiden, einen Intelligenztest abzulegen. Besteht er diesen Test, werden alle Waffen mit den Merkmalen Gas und/oder Toxin, die er bis zum Ende seiner Aktivierung einsetzt, verbessert, und der Widerstand des Ziels wird beim Abhandeln dieser Attacken um 1 gesenkt. „

Anmerkung des Designers: *Da der Chem-synth keine Aktion mehr benötigt, kann er in jedem Zug ohne Nachteil eingesetzt werden. Er benötigt immer noch einen Test, aber dieser wurde von Kaltblütigkeit zu Intelligenz geändert, um das Können zu repräsentieren, das notwendig ist, um Gase oder Gifte zu verbessern.*

Seite 76 – Stimm-Patronenvorrat

Ändere den ersten Satz des zweiten Absatzes so, dass er beginnt mit:

„Einmal pro Spiel kann ein Kämpfer mit einem Stimm-Patronenvorrat ihn zu Beginn seines Zuges anwenden, ...“

Anmerkung des Designers: Die Änderung hin zu einer Anwendung pro Spiel basiert auf Rückmeldungen aus der Community. Ein Stimm-Patronenvorrat ist eine mächtige Verstärkung für jeden Kämpfer und sollte für den richtigen taktischen Moment aufgespart werden.

Seite 78 – Brand

Ändere den Text wie folgt:

„Nachdem eine Attacke mit dem Merkmal Brand abgehandelt wurde, wirf einen W6, wenn das Ziel getroffen, aber nicht ausgeschaltet wurde. Bei einer 4, 5 oder 6 gerät das Ziel in Brand – platziere einen Brand-Marker auf seiner Kämpferkarte.“

Wenn er aktiviert wird, erleidet ein Kämpfer mit einem Brand-Marker sofort einen Treffer mit Stärke 3, DS -1, SW 1, bevor er wie folgt handelt:

- Wenn er niedergehalten ist, wird der Kämpfer sofort aufrecht und handelt wie unten beschrieben.
- Wenn er aufrecht ist, bewegt der Kämpfer sich 2W6 Zoll in eine zufällig mit dem Abweichungswürfel ermittelte Richtung. Der Kämpfer beendet seine Bewegung, wenn sie ihn näher als 1 Zoll an einen feindlichen Kämpfer oder in Basekontakt mit unpassierbarem Gelände führen würde. Am Ende dieser Bewegung darf der Kämpfer sich entscheiden, niedergehalten zu werden. Der Kämpfer darf dann versuchen, das Feuer zu löschen.
- Wenn der Kämpfer gebunden oder schwer verletzt ist, bewegt sich der Kämpfer nicht und versucht, das Feuer zu löschen.

Um das Feuer zu löschen zu versuchen, wirf einen W6 und addiere 1 für jeden anderen aktiven befreundeten Kämpfer innerhalb von 1 Zoll auf das Ergebnis. Bei 6 oder mehr geht das Feuer aus und der Brand-Marker wird entfernt. Niedergehaltene oder schwer verletzte Kämpfer addieren 2 auf das Wurfergebnis, mit dem ermittelt wird, ob die Flammen verlöschen.“

Anmerkung des Designers: Die Änderungen am Merkmal Brand stellen die gefährliche Situation, in Flammen zu stehen, besser dar. Ein Kämpfer mit einem Brand-Marker erleidet nun einen Treffer und muss sich in eine zufällige Richtung bewegen, BEVOR er versuchen darf, die Flammen zu löschen. Dies bedeutet mindestens einen Zug mit negativen Effekten, bevor das Feuer gelöscht wird.

Seite 79 – Toxin

Ändere den Text wie folgt:

„Anstatt einen Verletzungswurf für eine Toxin-Attacke abzulegen, wirf einen W6. Ist das Ergebnis gleich hoch oder höher als der Widerstand des Ziels oder eine natürliche 6, lege einen Verletzungswurf für das Ziel ab (unabhängig von dessen Lebenspunktwert). Ist der Wurf niedriger als der Widerstand des Ziels, so schüttelt es den Effekt des Toxins ab.“

Anmerkung des Designers: Die Änderungen am Merkmal Toxin machen den Prozess klarer und einfacher, mit dem ermittelt wird, ob ein Verletzungswurf abgelegt wird.

Seite 79 – Unhandlich

Ändere den zweiten Satz wie folgt:

„Außerdem kann ein Kämpfer, der eine Waffe mit den Merkmalen sowohl Unhandlich als auch Nahkampf im Nahkampf einsetzt, nicht gleichzeitig eine zweite Waffe einsetzen – diese Waffe benötigt beide Hände, um sie einzusetzen.“

Seite 79 – Vielseitig

Ändere den Text wie folgt:

„Ein Kämpfer, der eine vielseitige Waffe einsetzt, muss nicht in Basekontakt mit einem feindlichen Kämpfer sein, um ihn während seiner Aktivierung im Nahkampf zu binden. Er darf einen feindlichen Kämpfer während seiner Aktivierung binden und gegen ihn Nahkampfattacken ausführen, solange die Entfernung zwischen seinem Base und dem des feindlichen Kämpfer gleich hoch oder niedriger ist als die Reichweite, die als Lange Reichweite der Waffe mit dem Merkmal Vielseitig angegeben ist. Beispielsweise kann ein mit einer Waffe mit dem Merkmal Vielseitig und einer Langen Reichweite von 2 Zoll bewaffneter Kämpfer einen bis zu 2 Zoll entfernten feindlichen Kämpfer binden.

Der feindliche Kämpfer gilt als gebunden, darf aber selbst den mit der Waffe mit dem Merkmal Vielseitig bewaffneten Kämpfer nicht binden, es sei denn, er ist selbst mit einer Waffe mit dem Merkmal Vielseitig bewaffnet; daher kann es sein, dass er keine Reaktionsattacken ausführen kann.

Zu allen anderen Zeitpunkten während der Aktivierung dieses Kämpfers hat das Merkmal Vielseitig keine Auswirkungen.“

Anmerkung des Designers: Waffen mit dem Merkmal Vielseitig geben einem Kämpfer die Möglichkeit, feindliche Kämpfer außerhalb des Basekontakts zu binden, was in den meisten Fällen die Möglichkeit von Reaktionsattacken verhindert. Dies erweitert die Fähigkeiten von Waffen mit dem Merkmal Vielseitig und erlaubt ihnen, eine gewisse Nische zu füllen.

Seite 85 – Praller Bizeps

Ändere den Text wie folgt:

„Dieser Kämpfer kann eine Waffe mit dem Merkmal Unhandlich mit einer Hand führen anstatt mit den üblichen zwei Händen. Beachte, dass Waffen mit dem Merkmal Unhandlich trotzdem den Platz von zwei Waffen belegen im Hinblick darauf, wie viele Waffen ein Kämpfer tragen kann.“

Seite 85 – Furchterregend

Ändere den Text wie folgt:

„Wenn ein Feind eine Aktion Angreifen (Doppel) ausführen will, die dazu führen würde, dass er eine oder mehrere Nahkampfattacken gegen diesen Kämpfer ausführen würde, muss er einen Willenskrafttest ablegen, bevor er sich bewegt. Misslingt dieser, so kann er sich nicht bewegen und seine Aktivierung endet sofort.“

Anmerkung des Designers: Furchterregend setzt nun erst ein, wenn ein angreifender Kämpfer genügend Bewegung hatte, um den Kämpfer mit der Fertigkeit Furchterregend zu binden. Wenn dies nicht der Fall ist, bewegt sich der Kämpfer immer noch auf sein Ziel zu, wodurch er eventuell in einer gefährlichen Position strandet.

Seite 85 – Unaufhaltbar

Ändere den Text wie folgt:

„Bevor für diesen Kämpfer in der Endphase ein Erholen-Test abgelegt wird, wirf einen W6. Bei 4 oder mehr wird eine vorher erlittene Fleischwunde abgelegt. Wenn er keine Fleischwunden hat und das Ergebnis 4 oder mehr ist, wirf einen zusätzlichen Würfel für den Erholen-Test und wähle einen, der abgelegt wird.“