ERRATA & FAQ NECROMUNDA V.1

Malgré le soin que nous apportons à la rédaction de nos règles, il arrive que des erreurs s'y glissent, ou que la signification d'une règle ne soit pas aussi claire qu'elle le devrait. Ce document recense les correctifs aux règles et présente nos réponses aux questions les plus fréquemment posées par les joueurs. Nous avons en outre saisi l'occasion de tenir compte des remarques des joueurs et avons mis à jour plusieurs règles en conséquence. En raison du caractère régulier de ces mises à jour, chaque version possède un numéro ; lorsque des changements sont apportés, le numéro de la version sera mis à jour, et les changements par rapport à la version précédente apparaîtront en magenta.

LIVRE DE RÈGLES NECROMUNDA: UNDERHIVE ERRATA

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 – 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!"

Pages 78-79 - Traits d'Armes

Ajoutez les traits d'arme suivants :

EMPÊTREMENT : Les touches obtenues par les armes avec le trait Empêtrement ne peuvent pas être annulées par le trait Parade. De plus, si le jet de touche pour une arme avec le trait Empêtrement 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 79 - Toxine

Remplacer la première phrase par :

"Pour une attaque de Toxine, au lieu d'effectuer un jet de blessure, jetez 2D6."

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 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."

CARTES DE TACTIQUES DE GANG NECROMUNDA: UNDERHIVE

Carte Tactique Tactique de Groupe

Ne tenez pas compte de la dernière ligne qui dit :

"Chacun d'eux doit accomplir la même action."

CARTES COMBATTANT NECROMUNDA: UNDERHIVE ERRATA

Carte Combattant Skullshank (Chef)

La partie flingue du combi-pistolet de Skullshank a une caractéristique de Munitions de 4+.

FAO NECROMUNDA: UNDERHIVE

Page 39 & Page 71 - Fusil Laser

Q. Le profil du fusil laser page 39 diffère de ceux donnés ensuite. Lequel est correct ? R. Le profil de la page 71 est correct.

Page 46 - Actions

Q. Lorsque j'active un combattant, dois-je déclarer ses deux actions en même temps ?

R. Non, si vous déclarez une action Simple ou Élémentaire, vous la résolvez tout d'abord, puis vous passez à la seconde action Simple ou Élémentaire du combattant. Toutefois, si vous effectuez une action Double, la déclarer et la résoudre utilise vos deux actions!

Page 58 – Cible Prioritaire

Q. Lorsque j'effectue une Attaque de Tir, puis-je ignorer les combattants Au Tapis au regard de la règle Cible Prioritaire ?

R. Bonne question. Lorsqu'un combattant est Au Tapis, il est soit Bloqué, soit Gravement Blessé. Souvent, un combattant Bloqué peut être ignoré, car il est probablement derrière un couvert et plus difficile à toucher, ce qui signifie qu'un autre combattant peut être plus facile à toucher. Toutefois, si ce n'est pas le cas, par exemple, si le jet de touche requis pour un combattant Bloqué est le même que pour un combattant plus éloigné, le combattant Bloqué est prioritaire.

Lorsqu'un combattant est Gravement Blessé, il ne représente pas la menace la plus évidente, et peut donc être librement ignoré.

Page 62 – Mener par l'Exemple

Q. Cette règle s'applique-t-elle uniquement aux tests de Sang-froid effectués comme test de Cran, ou à tous les tests de Sang-froid ?

R. Seulement aux tests de Cran.

Page 71 – Lance-Grenades

Q: Les lance-grenades suivent-ils les mêmes règles que les grenades lorsqu'ils tombent à court de munitions après un test de Munitions ?

R: Non, un échec à un test de Munitions pour un lance-grenades représente une arme qui s'est enrayée ou une défaillance mineure, mais on estime que le porteur a sur lui assez de munitions pour la bataille et s'il peut remédier à la défaillance, il pourra recharger son arme. Cela est pris en compte dans le coût du lance-grenades.

Page 79 – Tir Rapide (x)

Q. Si j'attaque avec un pistolet au corps à corps, puis-je utiliser le trait Tir Rapide (x) ? R. Vous pouvez, en effet.

Page 85 - Volonté de Fer

Q. Dans Gang War, cette compétence dit de "soustraire 1 au résultat de tous vos tests de Cran..." Quelle version est correcte ?

R. Gang War est correct, ajouter 1 au résultat n'a manifestement rien d'avantageux!

Page 105 - Placement

Q. Quelle zone de déploiement colorée est pour l'attaquant et laquelle est pour le défenseur ?

R. La zone de déploiement rouge est pour le gang attaquant, la verte est pour le défenseur.

Cartes Piège à Frag, Piège à Fusion & Piège à Gaz

Q. Est-ce que n'importe quel combattant peut effectuer cette action?

R. Oui, tant que le combattant est Actif.

NECROMUNDA: GANG WAR

ERRATA

Page 23 – Visite au Comptoir Commercial

Le titre ("Visite au Comptoir Commercial") devrait simplement être "Commercer", pour être en accord avec la façon de désigner cette action d'après-bataille par ailleurs.

Page 26 - La Confrontation

Les étapes que les gangs doivent suivre en vue de la confrontation sont :

2, 4, 5 et 6 de la séquence d'après-bataille.

Page 36 – Suspenseur

Remplacez la description de cet objet par :

"Une arme de tir Encombrante équipée d'un suspenseur devient bien plus maniable. Tirer avec devient une action Élémentaire au lieu de Double."

Pages 37-38 - Traits d'Arme

Ajoutez les traits d'arme suivants :

EMPÊTREMENT : Les touches obtenues par les armes avec le trait Empêtrement ne peuvent pas être annulées par le trait Parade. De plus, si le jet de touche pour une arme avec le trait Empêtrement 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 39 - Toxine

Remplacer la première phrase par :

"Pour une attaque de Toxine, au lieu d'effectuer un jet de blessure, jetez 2D6."

Page 40 – Biceps Saillants (Muscle)

Remplacez la description de cette compétence par :

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

Page 41 – Grand Bond (Agilité)

Remplacez la description de cette compétence par :

"Lorsque vous mesurez la distance du vide par-dessus lequel ce combattant souhaite sauter, ignorez les premiers 2" de distance. Cela signifie qu'un combattant avec cette compétence peut sauter par-dessus le vide de 2" ou moins sans faire de test d'Initiative. Toutes les autres règles pour sauter par-dessus le vide s'appliquent."

Page 42 – Négociateur (Savoir)

Remplacer les deux première lignes par :

"Lorsque ce combattant effectue une action d'après-bataille Commercer (voir page 23)..."

Page 43 - Relations (Savoir)

Remplacer la première phrase par :

"Ce combattant peut effectuer une action d'après-bataille Commercer gratuite (voir page 23) en plus de toute autre action (il peut même effectuer deux actions Commercer)."

Page 53 – Attaque Furtive

Ce titre devrait être écrit plus gros, car les sous-titres "Sentinelles" et "Donner l'Alarme" font partie de la section Attaque Furtive. Lorsqu'un scénario stipule que les règles d'Attaque Furtive sont utilisées, cela signifie que les règles Sentinelles et Donner l'Alarme le sont également.

Pages 62 & 64 – Équipes

Dans les deux cas, ajoutez ceci avant le premier paragraphe :

"Ce scénario utilise les règles d'Attaque Furtive (Sentinelles & Donnez l'Alarme) page 53."

FAQ

Page 12 – Gazette de Campagne

Q. Cette section suggère un classement basé sur la Valeur de Gang ou la Taille du Territoire, mais la section Apothéose page 26 précise que les Caïds dont déterminés par la Réputation, en départageant les égalités avec la Valeur de Gang. Quelle est la méthode correcte et est-il possible d'utiliser différentes méthodes comme cela est suggéré ?

R. La Réputation est en effet ce qui importe et qui est pris en compte à la fin de la campagne pour déterminer quels sont les Caïds, donc la page 26 est juste. Toutefois, au cours de la campagne, il est amusant d'inclure d'autres façons de classer les gangs, et cette section donne simplement des idées pour agrémenter la gazette de campagne.

Page 24 – Distribuer l'Équipement

Q. Un nouveau combattant peut-il être équipé d'armes et équipement conservés dans le Magot du gang ?

R. Oui. De même que les armes et équipement conservés dans le Magot peuvent être redistribuées parmi les autres combattants, un nouveau combattant peut être équipé gratuitement en puisant dans le Magot du gang, en respectant les restrictions normales de types d'armes qu'il peut recevoir. Par exemple, un Novice Goliath tout juste recruté ne peut pas recevoir un bolter lourd conservé dans le Magot. Il vous suffit d'effacer les objets du Magot et les ajouter sur la carte Combattant du nouveau combattant.

Pages 26-27 – Les Effets du Temps Mort

Q. À l'étape 2, les combattants Captifs sont relâchés pour la moitié de leur valeur en Crédits. Qui paye cette somme ?

R. Pendant le temps mort entre deux campagnes, les amis et la famille réunissent des fonds pour payer la rançon. Ils ne peuvent pas en payer la totalité, mais le ravisseur n'en a cure ; il est las de nourrir son otage et soulagé de s'en débarrasser.

Page 39 – Tir Rapide (x)

Q. Si j'attaque avec un pistolet au corps à corps, puis-je utiliser le trait Tir Rapide (x) ? R. Vous pouvez, en effet.

CARTES DE GANG GOLIATH

ERRATA

Un Bon Jour

Remplacer le deuxième paragraphe par le suivant :

"Choisissez une figurine de Champion ou de Chef parmi votre équipe. Glissez cette carte sous la carte Combattant de cette figurine. Jusqu'à la fin de la partie, les tests de Sang-froid des autres combattants de votre gang se font avec un modificateur de +2 tant que ces combattants sont à 3" ou moins du champion ou Chef choisi."