

NECROMUNDA: OFFIZIELLE F&A UND ERRATA, VERSION 1

Wir bemühen uns, dafür zu sorgen, dass unsere Publikationen frei von Fehlern sind. Manchmal geschieht es aber, dass sich dennoch welche einschleichen oder dass die Absicht hinter einer Regel nicht klar erkennbar ist. In Dokumenten wie diesem sammeln wir Änderungen an den Regeln und beantworten von Spielern häufig gestellte Fragen. Da die Dokumente regelmäßig auf den neuesten Stand gebracht werden, hat jedes Dokument eine Versionsnummer. Wenn Änderungen vorgenommen werden, wird die Versionsnummer geändert und Änderungen im Vergleich zur vorherigen Version werden in Magenta hervorgehoben. Kleinbuchstaben in einer Versionsnummer (z. B. „1.1a“) bedeuten, dass zuletzt lediglich eine lokale Änderung in der jeweiligen Landessprache vorgenommen wurde, etwa um einen Druck- oder Übersetzungsfehler zu korrigieren.

REGELBUCH NECROMUNDA: UNDERHIVE

ERRATA

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 – 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 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 79 – Toxin

Der erste Satz sollte wie folgt beginnen:

„Bei einer Toxin-Attacke wird anstelle eines Verwundungswurfs“

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 89 – Scharfschütze

Ändere den zweiten Satz wie folgt:

„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 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: UNDERHIVE“-GANG-TAKTIKKARTEN

Taktikkarte „Gruppentaktik“

Streiche den Satz:

„Jeder von ihnen muss die gleiche Aktion ausführen.“

Taktikkarte „Abmurksen“

Ersetze den folgenden Satz:

„Spiele diese Karte, nachdem beide Gangs zu Beginn des Spiels aufgestellt wurden, bevor die erste Runde beginnt.“

Durch:

„Spiele diese Karte, nachdem einer deiner Kämpfer einen Feind im Nahkampf ausgeschaltet hat.“

KÄMPFERKARTEN NECROMUNDA: UNDERHIVE

ERRATA

Kämpferkarte Schädelklinge (Anführer)

Die Automatikpistolen-Komponente von Schädelklinges Kombipistole hat einen Muniwert von 4+.

Kämpferkarte Brakk

Brakks Automatikpistole hat einen Muniwert von 4+.

F&A

Seite 39 & Seite 70 – Lasergewehr

F: Die Werte des Lasergewehrs auf Seite 39 weichen von den später angegebenen ab. Welche sind korrekt?

A: Die Werte auf Seite 70 sind korrekt.

Seite 46 – Aktionen

F: Wenn ich einen Kämpfer aktiviere, muss ich dann beide Aktionen sofort ansagen?

A: Nein, wenn du eine Grundaktion oder eine Einfache Aktion ansagst, führst du diese vollständig aus und kannst dann mit der zweiten Grundaktion oder Einfachen Aktion des Kämpfers weitermachen. Wenn du jedoch eine Doppelaktion ausführst, werden beide Aktionen durch das Ansagen und Durchführen verbraucht!

Seite 58 – Zielpriorität

F: Darf ich Kämpfer am Boden für die Zielpriorität bei Fernkampfattacken ignorieren?

A: Gute Frage. Wenn ein Kämpfer am Boden liegt, ist er entweder niedergehalten oder schwer verletzt. Ein niedergehaltener Kämpfer wird oft ignoriert werden können, da er sich wahrscheinlich in Deckung befindet und schwerer zu treffen ist. Ist das jedoch nicht der Fall, zum Beispiel, weil der erforderliche Wurf für einen niedergehaltenen Kämpfer der gleiche wie für einen weiter entfernten Kämpfer ist, so hat der niedergehaltene Kämpfer Zielpriorität. Ist ein Kämpfer schwer verletzt, stellt er nicht die offensichtlichste Gefahr dar und darf daher ignoriert werden.

Seite 62 – Durch Beispiel anführen

F: Bezieht sich diese Regel nur auf Kaltblütigkeitstests, die als Teil eines Abhauen-Tests abgelegt werden, oder auf alle Kaltblütigkeitstests?

A: Diese Regel bezieht sich nur auf Abhauen-Tests.

Seite 69 – Granatwerfer:

F: Gelten für Granatwerfer die gleichen Regeln wie für Granaten, wenn ihnen nach einem misslungenen Munitionstest die Munition ausgeht?

A: Nein, ein misslungener Munitionstest für einen Granatwerfer könnte etwa darstellen, dass sich die Waffe verklemmt hat oder eine andere kleinere Fehlfunktion aufgetreten ist, aber wir gehen davon aus, dass der Träger ausreichend viel Munition für den Kampf mit sich führt und den Fehler beheben kann, wenn er zum Nachladen kommt. Das schlägt sich im Preis der Waffe nieder.

Seite 79 – Schnellfeuer (x)

F: Kann ich das Waffenmerkmal Schnellfeuer (x) verwenden, wenn ich mit einer Pistole im Nahkampf attackiere?

A: Das darfst du in der Tat.

Seite 95 & Seite 105 – Aufstellung

F: Welche Farbe markiert die Aufstellungszone des Angreifers und welche die des Verteidigers?

A: Rote Aufstellungszonen sind für die angreifende Gang vorgesehen, grüne für die verteidigende.

Melterfallen-, Fragmentfallen- und & Gasfallenkarte

F: Kann jeder Kämpfer diese Aktion ausführen?

A: Ja, solange er aktiv ist.

NECROMUNDA: GANG WAR

ERRATA

Seite 24 – Handelsposten besuchen

Die Überschrift („Den Handelsposten besuchen“) sollte aus Gründen der Konsistenz nur „Handeln“ lauten.

Seite 26 – Der Entscheidungskampf

Die Schritte, denen die Gangs in Vorbereitung auf den Entscheidungskampf folgen, sind: 2, 4, 5 und 6 der Sequenz nach der Schlacht.

Seite 36 – Suspensor

Ersetze den Text der Beschreibung dessen, was der Suspensor bewirkt, durch den folgenden: „Eine Unhandliche Waffe, die mit einem Suspensor ausgestattet wird, ist viel manövrierfähiger. Sie abzufeuern wird zu einer Grundaktion anstatt einer doppelten Aktion.“

Seite 37 – 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 39 – Toxin

Der erste Satz sollte wie folgt beginnen:

„Bei einer Toxin-Attacke wird anstelle eines Verwundungswurfs“

Seite 39 – 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 42 – Praller Bizeps (Muskeln)

Ersetze die Beschreibung dessen, wie diese Fertigkeit funktioniert, durch die folgende:

„Dieser Kämpfer darf Unhandliche Waffen in einer Hand halten anstatt wie üblich in zwei. Beachte, dass Unhandliche Waffen immer noch als zwei Waffen zählen, wenn es darum geht, wie viele Waffen ein Kämpfer tragen kann.“

Seite 43 – Verbindungen (Gelehrtheit)

Ersetze:

„Seltene Ausrüstung suchen“

Durch:

„Handeln“

Seite 43 – Springen (Geschick)

Ersetze die Beschreibung dessen, wie diese Fertigkeit funktioniert, durch die folgende:

„Ignoriere die ersten 2 Zoll, wenn du ermittelst, wie groß die Lücke ist, die dieser Kämpfer zu überspringen versucht. Das bedeutet, dass ein Kämpfer mit dieser Fertigkeit über Lücken von 2 Zoll Länge oder weniger springen kann, ohne einen Initiativetest abzulegen. Alle anderen Regeln für das Springen über Lücken bleiben davon unberührt.“

Seite 53 – Überraschungsangriffe

Die Überschrift sollte größer sein und sowohl die Unter-Überschrift „Wachposten“ als auch „Den Alarm auslösen“ sind Teil der Sektion Überraschungsangriffe. Wenn ein Szenario vorsieht, dass die Regeln für Überraschungsangriffe eingesetzt werden, dann gilt dies auch für die Regeln für Wachposten und Den Alarm auslösen.

Seite 59 – Ruf

Ändere den ersten Satz wie folgt:

„Wenn mehr Verteidiger entkommen sind als ausgeschaltet wurden, verbessert sich der Ruf der Verteidiger um 2. Wenn mehr Verteidiger ausgeschaltet wurden als entkommen sind, verbessert sich der Ruf der Angreifer um 1.“

Seite 62 und 64 – Crews

Stelle in beiden Fällen dem ersten Absatz den folgenden Satz voran:

„In diesem Szenario gelten die Regeln für Überraschungsangriffe (Wachposten & Den Alarm auslösen) auf Seite 53.“

F&A

Seite 12 – Kampagnen-Rundbriefe

F: Diese Sektion empfiehlt eine Tabelle anhand des Gangwerts oder der Gebietsgröße, aber die Sektion Apotheose auf Seite 26 bestimmt, dass die Bosse anhand des Rufs bestimmt werden und Unentschieden über den Gangwert aufgelöst werden. Welche Methode ist die richtige und ist es möglich, andere Methoden zu verwenden, wie hier angedeutet wird.

A: Der Ruf ist tatsächlich das, worauf es ankommt, und er wird am Ende der Kampagne verwendet, um zu bestimmen, wer die Bosse sind. Seite 26 ist also korrekt. Doch während der Kampagne macht es Spaß, die Gangs nach anderen Gesichtspunkten zu bewerten, und diese Sektion zielt darauf ab, dir einige Ideen für den Kampagnen-Rundbrief zu geben.

Seite 22 – Aufstellung

F: Diese Sektion spricht sowohl von Crews als auch Gangs bei der Aufstellung. Was davon stimmt?

A: Crews. Wie immer wählen Spieler für ein Spiel eine Crew aus und stellen sie auf.

Seite 24 – Ausrüstung zuteilen

F: Können einem neuen Kämpfer Waffen und Ausrüstung aus der Reserve der Gang zugeteilt werden?

A: Ja. Aus der Reserve einer Gang können neben den anderen Kämpfern auch neue Kämpfer ausgerüstet werden, wobei natürlich die normalen Einschränkungen hinsichtlich des Waffentyps zu beachten sind. Zum Beispiel könnte ein neu angeheuertes Goliath-Kid keinen Schwere Bolter aus der Reserve erhalten. Trage die Gegenstände einfach aus der Reserve aus und füge sie der Kämpferkarte des neuen Kämpfers hinzu.

Seite 39 – Schnellfeuer (x)

F: Kann ich das Waffenmerkmal Schnellfeuer (x) verwenden, wenn ich mit einer Pistole im Nahkampf attackiere?

A: Das darfst du in der Tat.

TAKTIKKARTENSET DER GOLIATH-GANG

ERRATA

Ein guter Tag

Ersetze den Text auf der Karte durch den folgenden:

„Wähle ein Champion- oder Anführermodell in deiner Crew. Stecke diese Karte unter die Kämpferkarte des gewählten Champions oder Anführers. Bis zum Ende des Spiels werden Kaltblütigkeitstests anderer Kämpfer aus deiner Gang mit +2 modifiziert, wenn sie sich innerhalb von 3 Zoll um diesen Champion oder Anführer befinden.“