

# NECROMUNDA, FAQ ED ERRATA V.1A

*Nonostante proviamo ad assicurarci sempre che i nostri supplementi siano perfetti, a volte qualche errore ci sfugge, o la descrizione di una regola non è chiara come dovrebbe essere. Questi documenti uniscono le correzioni alle regole e le nostre risposte alle domande più frequenti dei giocatori. Abbiamo anche approfittato dell'opportunità per ascoltare i suggerimenti dei giocatori e aggiornare diverse regole di conseguenza. Dal momento che vengono aggiornati regolarmente, ciascuna versione ha un numero; quando vengono apportati cambiamenti, il numero della versione viene aggiornato e le modifiche dalla versione precedente sono colorate in **magenta**. Quando il numero della versione include una lettera, ad esempio 1.1a, vuol dire che c'è un aggiornamento locale, riguardante solo quella lingua, per chiarire un problema di traduzione o altri dettagli minori.*

## NECROMUNDA: UNDERHIVE, LIBRETTO DELLE REGOLE

### ERRATA

#### **Pagina 2 – Segnalini**

Cambia il nome del Segnalino Fiamma in 'Segnalino Vampa'

#### **Pagina 11 – Muoversi**

Questa regola è stata aggiornata per riflettere i consigli dei giocatori. Sostituisci il primo paragrafo con il seguente:

'I combattenti si muovono effettuando azioni, e ci sono diverse azioni che permettono loro di muoversi in modi differenti, come descritto in questa pagina. Per esempio, un combattente può effettuare un'azione Muoversi (Semplice) per avanzare con cautela o due azioni Muoversi (Semplice) in rapida successione per correre in avanti e percorrere una distanza maggiore. Un combattente può Caricare (Doppia) per ingaggiare un nemico o, quando è Inchiodato o Gravemente Ferito, Strisciare (Doppia) per togliersi dalla linea di tiro.

Quando attivi un combattente per effettuare qualsiasi delle azioni appena elencate, dichiara la direzione verso cui si muoverà, poi misura il movimento. Un combattente non è obbligato a muoversi dell'intera distanza di movimento che ha a disposizione, può muoversi fino a quella distanza di movimento ma non di più. Il movimento non deve per forza avvenire in linea retta, un combattente può girare e zigzagare intorno agli elementi di terreno se necessario. Dopo che si è mosso, il combattente può voltarsi in qualsiasi direzione.

A volte, quando misuri il movimento appare chiaro che il combattente non ha abbastanza movimento quanto speravi e non è in grado di raggiungere la posizione desiderata. In questo caso, muovilo il più lontano possibile nella direzione desiderata, e cerca di sfruttare al meglio le coperture disponibili!

Nel caso di un'azione Carica (Doppia), se un combattente non ha abbastanza movimento termina il movimento a pochi passi dal nemico e, quindi, spesso in una posizione molto pericolosa!'

## Pagina 25 – Tratti delle Armi

Aggiungi i seguenti tratti delle armi:

**DILANIANTE:** se il risultato del tiro per ferire di un'arma Dilaniante è 6, l'attacco infligge 1 punto di danno addizionale.

**INTRALCIARE:** i colpi messi a segno da armi con il tratto Intralciare non possono essere negati dal tratto Parata. Inoltre, se il tiro per colpire di un'arma con Intralciare è un 6 naturale, qualsiasi attacco di Reazione del bersaglio ha un modificatore addizionale di -2 per colpire.

**PAURA:** anziché effettuare un tiro per gli Infortuni per un attacco con il tratto Paura, l'avversario effettua un test di Panico per il bersaglio, sottraendo 2 dal risultato. Se fallisce il test, il bersaglio è immediatamente In Rotta e Cerca Riparo.

## Pagina 26 – Tossina

Cambia la prima riga in:

'Invece di effettuare un tiro per ferire per un attacco tossina,'

## FAQ

### Pagina 10 – Azioni

D. Quando attivo un combattente, devo dichiarare entrambe le sue azioni contemporaneamente?

R. No. Se dichiari un'azione Semplice o Base la devi risolvere completamente prima di passare alla seconda azione Semplice o Base del combattente. Tuttavia, se stai effettuando un'azione Doppia, dichiararla e risolverla consuma entrambe le azioni!

### Pagina 13 – Priorità dei Bersagli

D. Quando effettuo un attacco da tiro posso ignorare i combattenti Proni ai fini della Priorità dei Bersagli?

R. Bella domanda. Quando un combattente è Prono potrebbe essere Inchiodato oppure Gravemente Ferito. Spesso puoi ignorare un combattente Inchiodato, dato che probabilmente si trova dietro una copertura e costituisce un bersaglio più difficile, quindi un altro combattente potrebbe essere più facile da colpire. Tuttavia, se non è così, per esempio se il tiro necessario per colpire il combattente Inchiodato è lo stesso di quello per colpire un combattente più lontano, il combattente Inchiodato ha la priorità.

Quando un combattente è Gravemente Ferito, non rappresenta il pericolo più immediato, quindi può essere ignorato liberamente.

### Pagina 18 – Dare l'Esempio

D. Questa regola si applica solo ai test di Sangue Freddo effettuati come parte dei test di Coraggio oppure a tutti i test di Sangue Freddo?

R. Si applica solo ai test di Coraggio.

### Pagina 23 – Lanciagranate

D. I lanciagranate seguono le stesse regole delle granate quando esauriscono le munizioni dopo aver fallito un test di Munizioni?

R. No, un test di Munizioni fallito per un lanciagranate potrebbe rappresentare l'arma che si inceppa o un malfunzionamento minore, ma possiamo presumere che il portatore abbia con sé munizioni sufficienti per l'intera battaglia e, se è in grado di riparare il guasto, può ricaricare il lanciagranate. Questo aspetto è considerato nel costo dell'arma.

### **Pagina 24 – Cadenza Rapida (x)**

D. Se attacco con una pistola in corpo a corpo, posso usare il tratto Cadenza Rapida (x)?

R. Sì, certamente.

## **NECROMUNDA: GANG WAR**

### **ERRATA**

#### **Pagina 20 – Abbandonare il Campo**

Cambia la prima frase del secondo paragrafo in:

‘Dopo che una gang ha Perso Coraggio (volontariamente o perché ha fallito un test di Coraggio), all’inizio di qualsiasi fase di Azione il giocatore che controlla quella gang può dichiarare che abbandonerà il campo.’

#### **Pagina 26 – Resa dei Conti**

Le fasi che le gang devono seguire in preparazione al confronto finale sono i passi 2, 4, 5 e 6 della sequenza post-battaglia.

#### **Pagina 33 – Armi Speciali, Lanciagranate, Granata a gas terrificante**

Cambia i tratti in: ‘Area (3”), Paura, Gas, Limitata’

#### **Pagina 33 – Granate, Granata a gas terrificante**

Cambia i tratti in: ‘Area (3”), Paura, Gas, Limitata’

#### **Pagina 36 – Cinturone**

Sostituisci la descrizione degli effetti di questo oggetto con:

‘Un’arma da tiro Ingombrante dotata di cinturone è molto più maneggevole. Sparare con essa diventa un’azione Base invece che un’azione Doppia.’

#### **Pagina 36 – Tratti delle Armi**

Aggiungi i seguenti tratti delle armi:

**INTRALCIARE:** i colpi messi a segno da armi con il tratto Intralciare non possono essere negati dal tratto Parata. Inoltre, se il tiro per colpire di un’arma con Intralciare è un 6 naturale, qualsiasi attacco di Reazione del bersaglio ha un modificatore addizionale di -2 per colpire.

**PAURA:** anziché effettuare un tiro per gli Infortuni per un attacco con il tratto Paura, l’avversario effettua un test di Panico per il bersaglio, sottraendo 2 dal risultato. Se fallisce il test, il bersaglio è immediatamente In Rotta e Cerca Riparo.

**DILANIANTE:** se il risultato del tiro per ferire di un’arma Dilaniante è 6, l’attacco infligge 1 punto di danno addizionale.

#### **Pagina 39 – Tossina**

Cambia la prima riga in:

‘Invece di effettuare un tiro per ferire per un attacco tossina,’

#### **Pagina 40 – Bicipiti Possenti (Forza Fisica)**

Sostituisci la descrizione degli effetti di questa abilità con:

‘Questo combattente può impugnare un’arma Ingombrante con una mano sola invece che con due come di consueto. Nota che l’arma Ingombrante occupa comunque lo spazio di due armi relativamente al numero di armi che un combattente può trasportare.’

### **Pagina 41 – Abilità, Spaventoso (Ferocia)**

Cambia il testo in:

'Se un nemico effettua un'azione Caricare che prende di mira questo combattente, deve effettuare un test di Forza di Volontà prima di muoversi. Se lo fallisce, non può muoversi e la sua azione termina immediatamente.'

### **Pagina 43 – Grande Salto (Agilità)**

Sostituisci la descrizione degli effetti di questa abilità con:

'Quando misuri l'ampiezza del cratere che questo combattente sta cercando di saltare, ignora i primi 2" di distanza. Questo significa che un combattente con questa abilità può saltare attraverso un cratere largo 2" o meno senza aver bisogno di effettuare un test di Iniziativa. Si continuano ad applicare tutte le altre regole per saltare le aperture.'

### **Pagina 43 – Mercante Esperto (Erudizione)**

Cambia la prima riga in:

'Quando questo combattente compie un'azione Commerciale nella sequenza post-battaglia (vedi pagina 23)...'

### **Pagina 53 – Attacchi a Sorpresa**

Il titolo di questa sezione dovrebbe essere più grande: sia la sottosezione "Sentinelle" che quella "Dare l'Allarme" fanno parte della sezione Attacchi a Sorpresa. Quando uno scenario indica di utilizzare le regole degli Attacchi a Sorpresa, significa che bisogna utilizzare anche le regole per le Sentinelle e Dare l'Allarme.

### **Pagine 62 e 64 – Bande**

In entrambi i casi, aggiungi la frase seguente prima del primo paragrafo:

'Questo scenario usa le regole per gli Attacchi a Sorpresa (Sentinelle e Dare l'Allarme) a pagina 53.'

## **FAQ**

### **Pagina 12 – Newsletter sulla campagna**

D. Questa campagna suggerisce di stilare una classifica basata sul Valore della gang o sulla dimensione del Territorio, ma la sezione Apoteosi a pagina 13 specifica che i Principali contendenti sono determinati in base alla Reputazione, usando il Valore in caso di parità. Qual è il metodo corretto? È possibile utilizzare metodi diversi come sembra suggerire questo riquadro?

R. La Reputazione è quella che conta, e viene usata alla fine della campagna per determinare i Principali contendenti, quindi pagina 13 è corretta. Tuttavia, durante la campagna è divertente usare altri metodi per classificare le gang, e questa sezione ti fornisce alcune idee da usare nelle newsletter.

### **Pagina 24 – Scorta**

D. Un nuovo combattente può essere armato con armi ed equipaggiamenti che fanno parte della Scorta della gang?

R. Sì. Oltre a essere ridistribuiti fra gli altri combattenti, gli equipaggiamenti della Scorta di una gang possono essere assegnati a un nuovo combattente, sempre ammesso che le normali restrizioni sui tipi di armi vengano rispettate. Un Juve della casata Goliath appena reclutato, ad esempio, non può ricevere dalla Scorta un requiem pesante. Cancella semplicemente gli oggetti dalla Scorta e aggiungili alla carta Combattente del nuovo combattente.

### **Pagina 27 – Gli Effetti della Pausa**

D. Durante la Fase 2, i prigionieri vengono liberati in cambio di metà del loro valore in Crediti. Chi paga questa somma?

R. *Nel periodo di pausa fra le campagne, amici e familiari fanno una colletta per pagare il riscatto. Non possono pagare la cifra intera, ma ai carcerieri non importa, si sono stufati di dover sfamare l'ostaggio e sono ansiosi di liberarsene.*

### **Pagina 39 – Cadenza Rapida (x)**

D. Se attacco con una pistola in corpo a corpo, posso usare il tratto Cadenza Rapida (x)?

R. *Sì, certamente.*

## **CARTE DELLA GANG GOLIATH**

### **ERRATA**

#### **Ottima Giornata**

Cambia il testo di questa carta in:

'Scegli un modello di Champion o Leader della tua banda. Metti questa carta sotto la carta di quel combattente. Per la durata della partita, gli altri combattenti della tua gang hanno un modificatore di +2 nelle prove di Sangue Freddo se si trovano entro 3" dal Champion o Leader scelto.'