NECROMUNDA®
UNDERHIVE

AKTIONEN

AKTIVE KÄMPFER

ANGREIFEN (DOPPEL)
Der Kämpfer führt eine Standardbewegung aus und addiert W3 Zoll zur Distanz, über die er sich bewegen kann. Er kann sich innerhalb von 1 Zoll um einen aufrechten oder niedergehaltenen Feind bewegen (oder mehr als einen, sofern gewünscht), aber wenn er dies tut, muss er Basekontakt herstellen und wird gebunden. Wenn er dies tut und am Ende der Aktion gebunden ist, kann er sofort eine kostenlose „Kämpfen (Grund)"-Aktion ausführen.

(BEUTEKISTE) AUFBRECHEN (GRUND)
Wirf einen W6 und addiere die Stärke des Kämpfers. Wenn das Ergebnis bei 6 oder höher liegt, wurde die Kiste geöffnet; ziehe in diesem Fall aber 1 vom Wurf für die Bestimmung des Inhalts der Kiste ab (bis zu einem Minimum von 1).

(BEUTEKISTE) SCHLOSS KNACKEN (GRUND)
Lege einen Intelligenztest für den Kämpfer ab. Wenn er gelingt, wird die Kiste geöffnet.

(BEUTE-/MUNITIONSKISTE) TRAGEN (EINFACH)
Der Kämpfer führt eine Standardbewegung durch und trägt die Beutekiste oder Munitionskiste mit sich. Wenn die Bewegung abgeschlossen ist, wird die Beutekiste in Basekontakt mit dem Träger aufgestellt. Die Kiste darf nicht auf etwas anderes gestellt werden.

BEWEGUNG (EINFACH)
Der Kämpfer führt eine Standardbewegung aus (siehe Seite 47).

IN DECKUNG GEHEN (GRUND)
Der Kämpfer taucht ab in Deckung, um sich aus der Feuerlinie zu begeben. Er kann eine Halbe Bewegung durchführen und ist dann niedergehalten.

NACHLADEN (EINFACH)
Wähle eine der Waffen des Kämpfers, die keine Munition mehr hat, und lege einen Munitionstest ab. Wenn der Test bestanden wird, ist die Waffe nachgeladen und der Keine-Munition-Marker wird entfernt. Wenn der Test misslingt, schafft es der Kämpfer nicht, die Waffe nachzuladen, weil er entweder keine Munition griffbereit hat oder vom Kampf zu abgelenkt ist, um nachzuladen. Ein Kämpfer kann in einem Zug mehrmals versuchen, die gleiche Waffe nachzuladen.

(SCHACHT) DURCHKRIECHEN (DOPPEL)
Bewege den Kämpfer zur anderen Seite der Wand, wobei er innerhalb von 1 Zoll um den Schacht und nicht innerhalb von 1 Zoll um feindliche Modelle aufgestellt wird. Wenn dies nicht möglich ist, kann die Aktion nicht gewählt werden.

(SCHACHT) DURCHSCHIESSEN (GRUND)
Der Kämpfer führt eine Fernkampfattacke gegen einen feindlichen Kämpfer innerhalb von 1 Zoll um die andere Seite des Schachts durch. Unabhängig von der Ballistischen Fertigkeit des Attackierenden oder eventuellen Modifikatoren trifft diese Attacke nur auf 5+. Waffen, die normalerweise eine Flammenschablone verwenden, tun dies hier nicht. Stattdessen treffen sie automatisch jeden Kämpfer innerhalb von 2 Zoll um die andere Seite des Schachts.

SCHIESSEN (GRUND)
Der Kämpfer führt eine Attacke mit einer Fernkampfwaffe aus. Schießen wird auf Seite 48 genauer erklärt.

TODESSTOSS (EINFACH)
Wähle einen schwer verletzten Kämpfer innerhalb von 1 Zoll und im Sichtbereich des Kämpfers, der die Aktion ausführt. Dieser Kämpfer wird sofort ausgeschaltet.

Ein Kämpfer, der eine Angreifen-Aktion ausführt, seine Bewegung innerhalb von 1 Zoll um einen schwer verletzten Feind beendet und nicht mit anderen Feinden gebunden ist, kann eine Todesstoß-Aktion anstatt einer Kämpfen-Aktion ausführen.

TÜR AUFBRECHEN (GRUND)
Wirf einen W6 und addiere die Stärke des Kämpfers. Addiere außerdem auf das Ergebnis 2 für jeden anderen befreundeten Kämpfer in Basekontakt mit der Tür. Bei einem Ergebnis von 9 oder mehr wird die Tür geöffnet.

TÜR BEDIENEN (EINFACH)
Entweder kann eine Tür innerhalb von 1 Zoll um den Kämpfer geöffnet werden oder eine offene Tür innerhalb von 1 Zoll um den Kämpfer geschlossen werden.

(TÜR-)BEDIENFELD BENUTZEN (GRUND)
Lege für den Kämpfer einen Intelligenztest mit einem Modifikator von -2 ab. Wenn der Test bestanden wird, führt der Kämpfer eine Tür-Bedienen-Aktion auf die Tür des Bedienfelds aus.

ZIELEN (GRUND)
Wenn der Kämpfer nachfolgend im gleichen Zug eine Schießen-Aktion ausführt, darf er 1 zu den Ergebnissen aller Trefferwürfe addieren, die er ausführt.

© Copyright Games Workshop Limited 2017

GEBUNDENE KÄMPFER

KÄMPFEN (GRUND)

Der Kämpfer führt Nahkampfattacken gegen einen oder mehrere Feinde aus, mit denen er gebunden ist – siehe Seite 50 für die vollständige Erklärung von Nahkampfattacken.

RÜCKZUG (GRUND)

Lege einen Initiativetest für den Kämpfer ab. Wenn er bestanden wird, kann er eine Bewegung von bis zu W6 Zoll ausführen – er darf sich aber nicht innerhalb von 1 Zoll um andere Feinde bewegen. Wenn er bestanden wird, kann der Kämpfer eine Standardbewegung ausführen und sich ungeachtet seines Bewegungswertes bis zu W6 Zoll weit bewegen. Außerdem darf jeder mit ihm gebundene Feind einen Initiativetest ablegen. Wird dieser bestanden, darf er Reaktionsattacken ausführen (siehe Seite 51), als ob der Kämpfer, der den Rückzug versucht, ihn attackiert hätte.

NIEDERGEHALTENE KÄMPFER

AUFSTEHEN (GRUND)

Der Kämpfer steht auf und kehrt in den Aktiv-Status zurück. Der kontrollierende Spieler darf die Ausrichtung des Kämpfers bestimmen.

BLINDES FEUER (DOPPEL)

Der Kämpfer führt eine Fernkampfattacke aus und behandelt dabei seinen Sichtbereich als 360°. Ziehe 2 vom Ergebnis aller Trefferwürfe ab.

KRIECHEN (DOPPEL)

Der Kämpfer führt eine Halbe Bewegung aus.

NACHLADEN (EINFACH)

Wähle eine der Waffen des Kämpfers, die keine Munition mehr hat, und lege einen Munitionstest ab (wie weiter vorne beschrieben). Wenn der Test bestanden wird, ist die Waffe nachgeladen und der Keine-Munition-Marker wird entfernt. Wenn der Test misslingt, schafft es der Kämpfer nicht, die Waffe nachzuladen, weil er entweder keine Munition griffbereit hat oder vom Kampf zu abgelenkt ist, um nachzuladen. Ein Kämpfer kann in einem Zug mehrmals versuchen, die gleiche Waffe nachzuladen.

SCHWER VERLETZTE KÄMPFER

KRIECHEN (DOPPEL)

Der Kämpfer führt eine Halbe Bewegung aus.

FERNKAMPFSEQUENZ (SEITE 48)

1. Schuss ansagen
2. Reichweite prüfen
3. Trefferwurf ablegen
4. Ziel wird niedergehalten
5. Auswirkungen der Treffer abhandeln

TREFFERMODIFIKATOREN

- Teilweise in Deckung (-1)
- Vollständig in Deckung (-2)
- Genauigkeitsmodifikator (+/-?)
- Gebunden (-1)
- Am Boden (-1, nur Lange Reichweite)

NAHKAMPFSEQUENZ (SEITE 50)

1. Ausrichten
2. Waffe wählen
3. Attackenwürfel ermitteln
4. Ziele ansagen
5. Trefferwürfe ablegen
6. Treffer abhandeln
7. Feinde führen Reaktionsattacken durch
8. Nachsetzen

BONUS-ATTACKENWÜRFEL

- Angreifer (+1)
- Zwei Waffen (+1)

TREFFER ABHANDELN (SEITE 52)

1. Verwundungswurf ablegen
2. Rüstungswurf des Gegners
3. Schaden anrichten

VERWUNDUNGSWURF

Stärke gegen Widerstand	Mindestergebnis
Stärke DOPPELT so hoch wie Widerstand oder höher?	2+
Stärke GRÖSSER als Widerstand?	3+
Stärke GLEICH Widerstand?	4+
Stärke NIEDRIGER als Widerstand?	5+
Stärke HALB SO HOCH wie Widerstand oder niedriger?	6+

VERLETZUNGEN (SEITE 61)

AUSGESCHALTET

Der Kämpfer wird sofort ausgeschaltet und aus dem Spiel entfernt.

FLEISCHWUNDE

Der Kämpfer erleidet eine Fleischwunde. Dies wird durch einen Fleischwunden-Marker auf der Kämpferkarte des Ziels festgehalten. Jeder Fleischwunden-Marker auf der Karte eines Kämpfers reduziert seinen Widerstandswert um 1. Wenn der Widerstand eines Kämpfers auf 0 fällt, wird er ausgeschaltet.

SCHWERE VERLETZUNG

Der Kämpfer wird mit dem Gesicht nach unten hingelegt – er ist schwer verletzt (siehe Seite 43), bis er sich in einer späteren Endphase erfolgreich erholt.

Wenn die Verletzung im Nahkampf verursacht wurde und der Attackierende nicht mit anderen feindlichen Kämpfern gebunden ist, kann er sofort eine kostenlose Todesstoß-Aktion (siehe Seite 57) ausführen. Nahkampf kann tödlich sein!

NAME DER GANG

1

HAUS

2

GANGWERT	RUF	GEBIETS-GRÖSSE
3	4	5

BESONDERE TERRITORIEN

6

RESERVE

7

NAME DES KÄMPFERS	TYP	KOSTEN	ERF	AUF	ERH	GEFANGEN VON
8	9	10	11	12	13	14

Darf zum ausschließlich persönlichen Gebrauch fotokopiert werden. © Copyright Games Workshop Limited 2017.