

Errata: Fragged Empire Grundregelwerk

Stand: 2. Februar 2017

Seite 34

Attribute

Original: Wenn du einen Charakter erschaffst, hast du 18 Punkte, die du auf die 6 Attribute verteilen kannst. Jedes Attribut kann auf einen Wert von 0 bis 5 gesetzt werden – außer, deine Spezies reduziert deine Maximale Attributzahl.

Ersetze durch folgende Klarstellung: Wenn du einen Charakter erschaffst, hast du 18 Punkte, die du auf die 6 Attribute verteilen kannst. Jedes Attribut kann auf einen Wert von 0 bis 5 gesetzt werden – *außer, deine Spezies reduziert deine Maximale Attributzahl.*

Seite 35

Wiederholung von Würfelwürfen

Original: Du kannst in jeder Sitzung einen Schicksalspunkt ausgeben, um alle Würfel in einem Wurf (zum Beispiel Fertigungs-, Angriffs- oder Freizeitwurf) neu zu werfen. Du kannst auch einen bereits wiederholten Wurf wiederholen. Ungenutzte Schicksalspunkte sammeln sich zwischen Spielsitzungen nicht an.

Ersetze durch: Du kannst in jeder Sitzung einen Schicksalspunkt ausgeben, um alle Würfel in einem Wurf (zum Beispiel Fertigungs-, Angriffs- oder Freizeitwurf) neu zu werfen. Du kannst auch einen bereits wiederholten Wurf wiederholen. Ein Wurf darf nicht wiederholt werden, nachdem ein Starker Treffer benutzt wurde.

Seite 56

Ressourcen

Original: Ressourcen repräsentieren, wie viel persönliche Ausrüstung dein Charakter instand halten und besitzen kann. Jeder Charakter startet mit Aktuellen Ressourcen entsprechend seiner Stufe +2. Die Maximalen Ressourcen entsprechen ebenfalls der Stufe +2 (letzterer Wert erhöht sich jedoch bei jedem Stufenaufstieg, während die Aktuellen Ressourcen durch Aktivitäten im Spiel erhöht werden müssen (s.u.)).

Ersetze durch: Ressourcen repräsentieren, wie viel persönliche Ausrüstung dein Charakter instand halten und besitzen kann. Jeder Charakter startet mit Aktuellen Ressourcen entsprechend seiner Stufe +2. Die Maximalen Ressourcen entsprechen der Stufe +3 (letzterer Wert erhöht sich jedoch bei jedem Stufenaufstieg, während die Aktuellen Ressourcen durch Aktivitäten im Spiel erhöht werden müssen (s.u.)).

(Anm.: Hierbei handelt es sich um eine Empfehlung vom Erfinder des Spiels, damit Charaktere ohne Stufenaufstieg bereits Erwerbungen erlangen können).

Seite 64

Handelsgüter verkaufen

Der Verkauf von 16 Handelsboxen derselben Art gibt 2 Aktuelle Ressourcen*. *(Das Sternchen hat keine Funktion.)*

Seite 84

Panzerung

Original: Jeder Punkt Panzerung reduziert den Attributsschaden um 1.

Ersetze durch: Jeder Punkt Panzerung reduziert den Attributsschaden um 1. Wenn der Rüstungswert negativ ist, wird jeglicher Attributsschaden um diesen Wert erhöht.

Seite 115

Überladen-Beispiel

Original: Sedrick hat Stärke 2 und trägt einen großen Raketenwerfer (Gewicht 4) mit sich. Wann immer er diese Waffe zieht (sie aktiviert), wird er überladen und reduziert seine Verteidigung um 2. Wenn er auch noch Panzerung mit Gewicht 3 tragen würde, wäre seine Verteidigung um weitere 3 reduziert.

Ersetze durch: Sedrick hat Stärke 2 und trägt einen großen Raketenwerfer (Gewicht 4) mit sich. Wann immer er diese Waffe zieht (sie aktiviert), wird er überladen und reduziert seine Verteidigung um 2. Wenn er auch noch Panzerung mit Gewicht 3 tragen würde, wäre seine Verteidigung insgesamt um 3 reduziert. 2 von der Waffe (Gewicht 4 – Stärke 2) und 1 von der Panzerung (Gewicht 3 – Stärke 2).

Seite 294

Original: Warum lähmen, anstatt zu töten? Fragged Empire spielt vor einem düsteren, post-apokalyptischen Hintergrund, in dem die Spieler dazu ermutigt sind, die Langzeitwirkungen ihrer Aktionen zu bedenken und zukunftsfähige Entscheidungen zu treffen. Lähmung wurde dazu gewählt, häufiger als Tod vorzukommen, da Lähmung für die Spieler oft erschreckender ist. Das ermutigt die Spieler, vorsichtiger mit tödlicher Gewalt vorzugehen, und gibt den Charakteren die Chance, einen verzweifelten Rückzug anzutreten (falls nötig). Achte darauf, die Spieler nicht zu häufig zu lähmen. Lähmen ist ein bedeutendes Ereignis.

Ersetze durch: Warum verkrüppeln anstatt zu töten? Fragged Empire spielt vor einem düsteren, post-apokalyptischen Hintergrund, in dem die Spieler dazu ermutigt sind, die Langzeitwirkungen ihrer Aktionen zu

bedenken und zukunftsfähige Entscheidungen zu treffen. Verkrüppelungen sollten häufiger als der Tod vorkommen, da Verkrüppelungen für die Spieler oft erschreckender sind. Das ermutigt die Spieler, vorsichtiger mit tödlicher Gewalt umzugehen, und gibt den Charakteren die Chance, einen verzweifelten Rückzug anzutreten (falls nötig). Achte darauf, die Spieler nicht zu häufig zu verkrüppeln. Verkrüppelungen sind ein bedeutendes Ereignis.

Seite 340

Spezies Corporation

Original: Reduziere alle Abzüge auf Ungeübte Primärfertigkeitswürfe um 1 (außer Wohlstand).

Streiche diesen Satz

Spezies Kaltoraner

+ 1 Entschlossenheit, Geschütze und Schwere Waffen.

Streiche diesen Satz und ergänze:

Reduziere alle Abzüge auf Ungeübte Primärfertigkeitswürfe um 1 (außer Wohlstand).

Spezies Legion

+ 1 Biotech, Technik und Exotisches.

Streiche diesen Satz und ergänze:

+ 1 Entschlossenheit, Geschütze und Schwere Waffen.

Spezies Nephilim

Füge hinzu: + 1 Biotech, Technik und Exotisches.

Seite 348

Akrobatik

Original: Durch eine In-Deckung-gehen-Aktion wirst du nicht Liegend durch Treffer mit dem Merkmal: Langsam. Stattdessen erhältst du sofort eine freie Bewegung.

Ersetze durch: Du erhält durch die Aktion „Deckung beziehen“ nicht den Kampfeffekt „Liegend“. Stattdessen erhältst du sofort eine freie Bewegung.

Gravspiegelung

Original: Starker Treffer: Gravspiegelung (Blocken, Treffer) Bis zu deinem nächsten Zug: wenn du mit einer Elektroschwerkraftwaffe, -bekleidung oder -bedarfsgegenstand ausgestattet bist und einem Charakter ein Treffer mit einem Nicht-Analysieren-Angriff misslungen ist, dann führe einen freien Angriff mit deiner eigenen Waffe durch (FR 1, kostet 0 Munition und Reichweite wird von dir aus gemessen).

Ersetze durch: Starker Treffer: Gravspiegelung (Blocken, Treffer) Bis zu deinem nächsten Zug: wenn du mit einer Elektroschwerkraftwaffe, -bekleidung oder -bedarfsgegenstand ausgestattet bist und einem Charakter ein Treffer auf dich mit einem Nicht-Analysieren-Angriff misslungen ist, dann führe einen freien Angriff mit seiner eigenen Waffe durch (FR 1, kostet 0 Munition und Reichweite wird von dir aus gemessen).

Seite 361

Befestigte Waffe

Original: ****Nur Waffen mit Gewicht 1-3.**

*Ersetze durch ****Nur Waffen mit Gewicht 1-3, Gewicht reduziert auf 0***

Seite 362

Bajonett

Original: Wähle eine Waffe mit Gewicht 2 oder mehr, auf der diese Waffe befestigt ist. Die befestigte Waffe hat -1 Treffer und +1 Gewicht.

Ersetze durch: Wähle eine Hauptwaffe mit Gewicht 2 oder mehr, auf der diese Waffe befestigt ist. Diese Hauptwaffe hat -1 Treffer und +1 Gewicht.

Original: *Ziehen mit befestigter Waffe (0 Hände für diese Waffe), ***+1 Laden, **Nur Waffen mit Gewicht 1-3.**

*Ersetze durch: *Ziehen mit befestigter Waffe (0 Hände für diese Waffe), ***+1 Laden, **Nur Waffen mit Gewicht 1-3, Gewicht reduziert auf 0***

Seite 373

Schrottkiste

Original: Voraussetzung: Min. Hülle 3 / Kein NSC

Streiche "Kein NSC"

Zusammengestellt von Tim Charzinski
als Fan-Produkt für die deutsche Ausgabe
von Fragged Empire

Unter Mitwirkung von: Beleva, Boli, Illadrión, Laserhead,
Miraskadu, Mirko Bader, Suratarius

Fragged Empire Rulebook, Copyright (C) 2016 von Design Ministries.

Fragged Empire, Regelbuch (deutsche Ausgabe), Copyright (C) 2016 von Ulisses Spiele

„Fragged Empire“ ist markenrechtlich geschützt durch Wade Dyer.