

Necromunda Kampagnenregeln

Es wird nur mit den Regeln aus dem Rule- und Sourcebook gespielt. Alle Erweiterungen werden erst später in die Kampagne einfließen!

Jeder Spieler erstellt seine Gang normal nach den Regeln aus dem Rulebook und denkt sich eine Story für seine Gang sowie ein schlichtes Gangsymbol aus mit dem die Gang ihr Revier markiert.

Da einige der normalen Regeln für die Gangs während einer Kampagne etwas unausgewogen sind, werden sie wie folgt modifiziert:

1. Underdog Bonus

Es gilt jetzt die folgende Tabelle:

Unterschied im Gang Rating	Erfahrungspunkte Bonus bei	
	Sieg	Niederlage
1-49	1	0
50-99	2	1
100-149	3	2
150-199	4	3
200-249	5	4
250-299	6	5
300-349	7	6
350-399	8	7
400-499	9	8
500-599	10	9
600-699	11	10
700-799	12	11
800-999	13	12
1000-1199	14	13
1200-1399	15	14
1400-1499	16	15
1500+	18	16

2. Erfahrungstabelle

Es gilt jetzt die folgende Tabelle:

Erfahrungspunkte	Titel	Bemerkungen
0-7 Green Juve	Green Juve	Startlevel für Juves
8-15	Juve	
16-23	Juve	
24-30	Top Juve	
31-40	New Ganger	Startlevel für Ganger. Juves, die diese Stufe erreichen werden Ganger.
41-50	Ganger	
51-60	Ganger	
61-70	Ganger	
71-90	Gang Champion	Startlevel für Leaders & Heavies
91-110	Gang Champion	
111-130	Gang Champion	
131-150	Gang Champion	
151-170	Gang Champion	
171-190	Gang Champion	
191-210	Gang Champion	
211-240	Gang Hero	
241-280	Gang Hero	
281-320	Gang Hero	
321-360	Gang Hero	
361-400	Gang Hero	
401+	Mighty Ganger	Ganger, die dieses Level erreichen, können keine weitere Erfahrung sammeln.

3. Einkommenstabelle

Alte Tabelle__

Einkommen	Anzahl der Gangmitglieder						
	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19+
0-29	15	10	5	0	0	0	0
30-49	25	20	15	5	0	0	0
50-79	35	30	25	15	5	0	0
80-119	50	45	40	30	20	5	0
120-169	65	60	55	45	35	15	0
170-229	85	80	75	65	55	35	15
230-299	105	100	95	85	75	55	35
300-379	120	115	110	100	90	65	45
380-459	135	130	125	115	105	80	55
460-559	145	140	135	125	115	90	65
560-669	155	150	145	135	125	100	70

Es gilt jetzt die folgende Tabelle:

Einkommen	Anzahl der Gangmitglieder						
	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19+
0-15	10	5	0	0	0	0	0
16-30	15	10	5	0	0	0	0
31-45	25	15	10	5	0	0	0
46-60	35	25	15	10	5	0	0
61-75	45	35	25	15	10	0	0
76-90	55	45	35	25	15	0	0
91-105	60	55	45	35	25	5	0
106-120	65	60	55	45	35	5	0
121-135	70	65	60	55	45	10	5
136-150	75	70	65	60	55	10	5
151-165	85	75	70	65	60	15	5
166-180	95	85	75	70	65	25	10
181-195	100	95	85	75	70	35	10
196-210	105	100	95	85	75	45	15
211-225	110	105	100	95	85	55	25
226-240	115	110	105	100	95	60	35
241-255	120	115	110	105	100	65	45
256-270	125	120	115	110	105	70	55
271-285	130	125	120	115	110	75	60
286-300	135	130	125	120	115	85	65
301-320	140	135	130	125	120	95	70
321-340	145	140	135	130	125	100	75
341-360	150	145	140	135	130	105	85
361-380	155	150	145	140	135	110	95
381-400	160	155	150	145	140	115	100
401-420	165	160	155	150	145	120	105
421-440	170	165	160	155	150	125	110
441-460	175	170	165	160	155	130	115
461-480	180	175	170	165	160	135	120
481-500	185	180	175	170	165	140	125
501-530	190	185	180	175	170	145	130
531-560	195	190	185	180	175	150	135
561-590	200	195	190	185	170	155	140
591-620	205	200	195	190	175	160	145
621-650	210	205	200	195	180	165	150
651-680	215	210	205	200	185	170	155
681+	220	215	210	205	190	175	160

4. Verwundungserfahrungspunkte

Statt wie bisher 5 Erfahrungspunkte für jede Verwundung zu erhalten gelten folgende Regeln:

Für die erste verursachte Verwundung in einem Spiel erhält man 3 Erfahrungspunkte. Für die zweite verursachte Verwundung in einem Spiel erhält man 2 Erfahrungspunkte. Für die dritte und weitere verursachte Verwundungen in einem Spiel erhält man jeweils 1 Erfahrungspunkt.

5. Gangrating und Herausfordern

Eine Gang kann eine andere Gang jederzeit herausfordern.

Allerdings dürfen Gangs nur andere Gangs herausfordern, die mehr Gangratingpunkte oder max. 300 Gangratingpunkte weniger als sie selbst haben!!!

Beide Seiten würfeln dann 1W6, die Gang mit dem höheren Ergebnis darf sich aussuchen, ob sie ein bestimmtes Gebiet der gegnerischen Gang angreifen oder normal kämpfen will (dieses Gebiet, statt einem zufälligen, würde dann an den Herausforderer fallen, wenn er dreimal so viele Ganger ausgeschaltet wie sein Gegner).

Eine Gang, die mehr als 300 Gangratingpunkte als eine andere Gang hat, darf diese also nicht herausfordern, aber selber von ihr herausgefordert werden!! Die Underdoggang darf sogar automatisch aussuchen, ob sie ein bestimmtes Gebiet der gegnerischen Gang angreifen oder normal kämpfen will!

6. Auswahl der Startgebiete für neue Gangs

Jede Gang die neu startet, darf sich 6 beliebige Gebiete auswählen, die für Gangs verfügbar sind. Es spielt dabei keine Rolle, ob diese Gebiete bereits von anderen Gangs besetzt sind!

Sollte das Gebiet besetzt sein, werfen beide Gangs 1W6 und der mit dem höheren Ergebnis erhält das Gebiet! Die andere Gang erhält einen Gilder Contact, wenn sie noch keinen hat, oder sucht sich als Ersatz ein anderes **freies** Gebiet aus.

Diese Regelung verhindert, dass sich die Ersten die besten Gebiete ohne weiteres schnappen und behalten können!