



MORT OU VIF !

Règles pour les gangs hors-la-loi dans Necromunda

Par Jake Thornton

Traduit par Simon Fouquet VF2010_1.2

Dans les Bas-Fonds, la seule loi applicable est celle des armes. La lie de la communauté se retrouve là-bas, chassés par des crimes réels ou imaginaires dénoncée par d'autres gangs, des colons furieux ou de Marchands de la Guilde vengeurs. Ils se battent constamment contre les rats, les mutants, les Zombis de la Peste et les Fouisseurs peuplant les marais acides nauséabonds et les fosses à déchets du bas de la ruche. Chaque jour est une lutte cauchemardesque pour la survie qui fait que chaque jour passé dans une colonie ressemble à des vacances paisibles.

Les renégats Ratskins, les esclaves échappés ou les Wyrds fous errent parmi les déchets et peuvent aider ou nuire aux autres hors-la-loi selon leur humeur. Les bandes zélées de Rédemptionnistes lancent des croisades contre les forces obscures, certaines de les trouver en grand nombre, quoique l'ardeur fanatique des frères en robes rouges les rend également hors-la-loi. Bien que la Rédemption aille loin avec l'indulgence de leurs supérieurs, les hors-la-loi des Bas-Fonds craignent par-dessus tout les Spyriens. La plus grande peur pour chaque hors-la-loi est d'être traqué et tué comme un vulgaire animal, d'être mutilé pour servir de trophée et démembré pour le sport par les Spyriens.

Les comptoirs commerciaux illégaux et les repaires de bandits sont disséminés dans les Bas-Fonds parmi les puits, les monticules de déchets et les scories. Là, la lie du Sous-Monde se frotte, combat et tue n'importe qui tandis qu'elle échange ses crédits durement gagnés en femmes, alcools, drogues, armes et informations. Les trains de nuits des marchands traversent ces zones trop polluées pour être coloniser et ces caravanes lourdement armées et vont commercer avec les Ratskins et les mutants aussi aisément qu'avec n'importe qui. Tout le monde dans les Bas-Fonds se bat pour garder ce qu'il possède et garde à l'écart les autres créatures. Esclavage, maladie, misère, folie et la mort rôdent parmi les ombre et saisissent les faibles, les stupides ou ceux qui sont seuls.

Ce n'est pas vraiment un endroit où il fait bon vivre, en somme...

PERDU DANS LES PROFONDEURS...

Plus vous descendrez dans la ruche, plus dur ça sera. Ce proverbe est très bien connu des habitants de la ruche, et c'est une règle avec laquelle beaucoup vivent – cela donne une véritable importance au concept d'« ascension sociale » !

Inutile de préciser que descendre vers le bas de la ruche n'est pas vraiment une bonne chose, bien que pour certains c'est ça ou finir au bout d'une corde, le choix étant d'autant plus facile. Éventuellement, vous pouvez descendre tellement bas dans la ruche que vous vous retrouverez au-delà de la portée des lois. Bien entendu, cela peut être votre destination initiale, et cela veut dire que vous n'aurez jamais à expliquer ce qu'il est arrivé à l'oncle Festius, ou pourquoi le contrôle du stock d'arme indique le manque de centaines de munitions...

Dans les terres désolées du Sous-Monde se terrent d'innombrables gangers. La vie est pire ici et généralement courte, mais si vous vous taillez une réputation, c'est une vie à vivre. Comme dans les coins plus respectueux de la loi il y a des marchands qui vendent toute sorte de choses, plusieurs d'entre elles seraient désapprouvées ailleurs (voir les Comptoirs Illégaux). Il y a ceux qui tamisent les débris pour trouver des ressources et d'autres qui cherchent des provisions dans les déchets. Il y a toutes sortes de lois, bien que ce soit surtout la loi des armes qui prévale...



LE CHOIX DE L'ARBITRATOR

Il y a bon nombre de façons de choisir d'utiliser ces règles de Hors-la-loi dans Necromunda, largement dépendantes de la direction que vous voulez donner à vos parties. Quelques recoins du Sous-Monde sont relativement sous contrôle des forces de l'ordre alors que d'autres sont bien au-delà de leur portée. Chacun possède ses avantages et ses inconvénients comme cadre d'une partie.

Vous pouvez commencer avec des gangs respectueux de la loi et voir comment ils deviennent Hors-la-loi puis comment ils s'en sortent ; vous pouvez complètement ignorer les règles des Hors-la-loi et supposer qu'un certain nombre de tirs suspects sont acceptables pour les forces de l'ordre locales, ou vous pourriez même déclarer que tout le monde est hors-la-loi dès le début et ainsi voir qui atteindra la prime la plus élevée. Chaque choix définira la suite de la campagne et dépend vraiment uniquement de ce que vous et vos joueurs pensent de ce qui est le plus fun.

DEVENIR UN HORS-LA-LOI

Personne ne souhaite devenir hors-la-loi, ça vous tombe dessus sans prévenir. Bien sûr, les Rédemptionnistes savent qu'ils vont probablement se placer au-delà des lois de leur Maison et de la Ruche quand ils portent leurs robes rouges et leurs masques, mais ils ne s'en soucient guère. Ça n'aide pas d'être né Ratskins, Fousseurs ou tout être tordu dont la survie est si intimement liée aux Bas-Fonds. Les Spyriens pensent que les lois du Sous-Monde ne s'appliquent pas à eux et ils ont probablement raison. En fait, être un Hors-la-loi c'est être juste assez malchanceux pour se faire attraper...

Après chaque bataille entre gang, il y a toujours une chance pour que le gang soit déclaré « Hors-la-loi » par la Guilde, en supposant qu'il ne soit pas déjà hors-la-loi ou Vigiles (qui ne sera jamais hors-la-loi). Un gang peut n'avoir jamais commis un seul crime et être déclaré hors-la-loi parce qu'ils ont été accusés à tort par quelqu'un qui a peur d'eux ou tout simplement jaloux. Beaucoup plus souvent c'est le gang qui a outrepassé la loi et qui a l'infortune de se faire attraper et punir. La loi est intransigeante dans le Sous-Monde et n'importe quel gang hors-la-loi doit quitter ses quartiers rapidement ou ils devront s'habituer à voir leurs têtes ornant des poteaux comme un avertissement aux autres hors-la-loi.

TABLEAU DE STATUT HORS-LA-LOI

Gang	Hors-la-loi ?
Orlock	Parfois
Goliath	Parfois
Escher	Parfois
Van Saar	Parfois
Delaque	Parfois
Cawdor	Parfois
Spyriens	Souvent
Ratskins	Souvent
Fousseurs	Souvent
Rédemptionnistes	Souvent
Vigiles	Jamais

Parfois : utilisez les règles des pages suivantes.

Souvent : ces gangs ne sont pas du tout appréciés et la loi pense toujours le pire d'eux. Quand ils font un jet sur la Table Hors-la-loi, ils lancent 3D6 et gardent les deux plus bas résultats. Appliquez les modificateurs comme normalement.

Jamais : les Vigiles ne peuvent normalement pas être déclarés hors-la-loi (un Arbitrator pourrait décider de les déclarer hors-la-loi comme un événement spécial pour une campagne). Notez qu'ils ne pourront jamais **choisir** de jouer un scénario hors-la-loi, ils pourront seulement se battre dans le cadre de l'un d'eux (mais seulement comme un défenseur).

TABLEAU DE MISE HORS-LA-LOI

Quand deux joueurs livrent une partie de Necromunda, chaque joueur peut décider de reporter un incident aux Gardiens de la Guilde des Marchands. Cette accusation peut engendrer une mise hors-la-loi, particulièrement si l'autre gang est engagé dans des affaires douteuses ou s'il est d'une taille et d'une renommée importantes.

Rien ne peut empêcher les deux joueurs de prévenir les Gardiens, en fait de telles calomnies sont très fréquentes. Naturellement, des gangs hors-la-loi ne peuvent faire de rapport auprès des autorités, ils les tueraient à vue ou emprisonnerait tout individu qu'ils enverraient.

Dans la séquence d'après bataille, après avoir fait les jets pour les revenus, compétences et autres, chaque joueur accusé lance 2D6 pour voir si les accusations lancées contre leur gang attire l'attention des Gardiens. Notez qu'il est possible que les deux gangs d'être déclaré hors-la-loi si chacun joueur dénonce l'autre aux autorités.

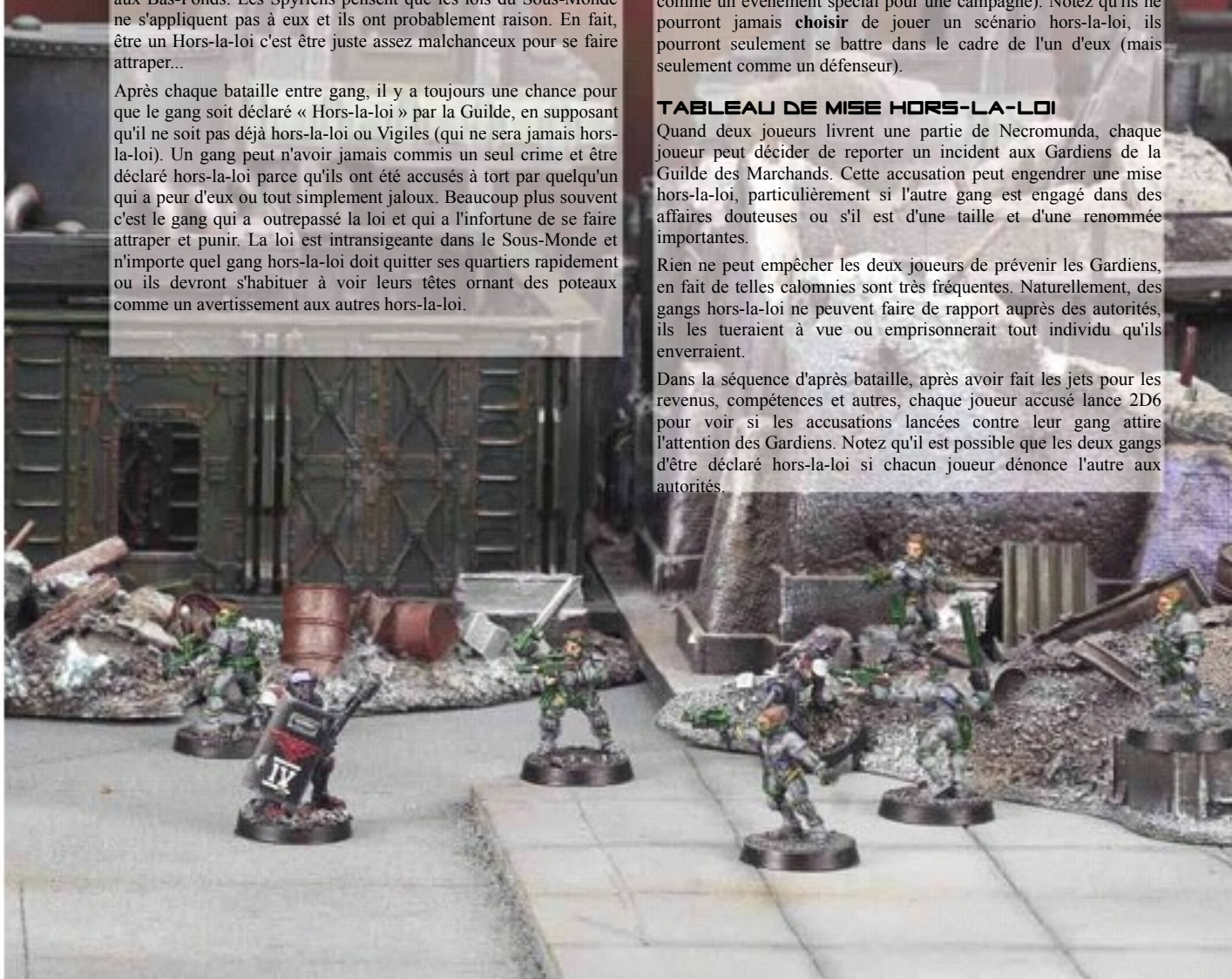


TABLEAU DE MISE HORS-LA-LOI

2D6 Résultats

- 2 **Hors-la-loi !** Il est temps de quitter la colonie. Vous devez choisir un de vos territoires pour le garder comme cachette et effacer tous les autres (lesquels sont saisis par la Guilde).
- 3-11 **Tranquille.** Vous êtes de bons citoyens, circulez.
- 12 **Vigiles.** La Guilde est tellement impressionné (ou flouée) par vos manières si respectueuses de la loi qu'elle vous donne la chance de devenir des Vigiles et l'aider à maintenir la paix. Si vous acceptez, vous gagnerez un bonus de 25 crédits chaque fois que vous combattrez un gang hors-la-loi, et vous infligerez un malus de -1 aux autres gangs lorsqu'ils font leur jet sur la Table Hors-la-loi après une bataille contre vous. Notez sur votre feuille de bande que vous êtes un désormais un Vigile. Vous pouvez décider de ne plus être un Vigile n'importe quand en affirmant votre choix à l'Arbitrator de la campagne.

MODIFICATEURS

Scénarios

- 1 Si la partie que vous venez de jouer était Embuscade et que vous étiez l'attaquant.
- 1 Si la partie que vous venez de jouer était Premier Sang et que vous avez dégainé en second.
- 2 Si la partie que vous venez de jouer était Premier Sang et que vous avez dégainé en premier.
- 3 Si dans la partie que vous venez de jouer était un scénario Hors-la-loi et que vous étiez l'attaquant.

Gang

- 1 Pour chaque Wyrd ou Esclave dans votre gang.
- +1 Si votre gang fait moins de 1000 pts.
- 1/+1 Si votre gang fait plus de 2000 pts (lancez 1D6 à chaque partie : 1-3 = -1 ; 4-6 = +1).
- 2/+2 Si votre gang fait plus de 3000 pts (lancez 1D6 à chaque partie : 1-3 = -2 ; 4-6 = +2).

AUTRES

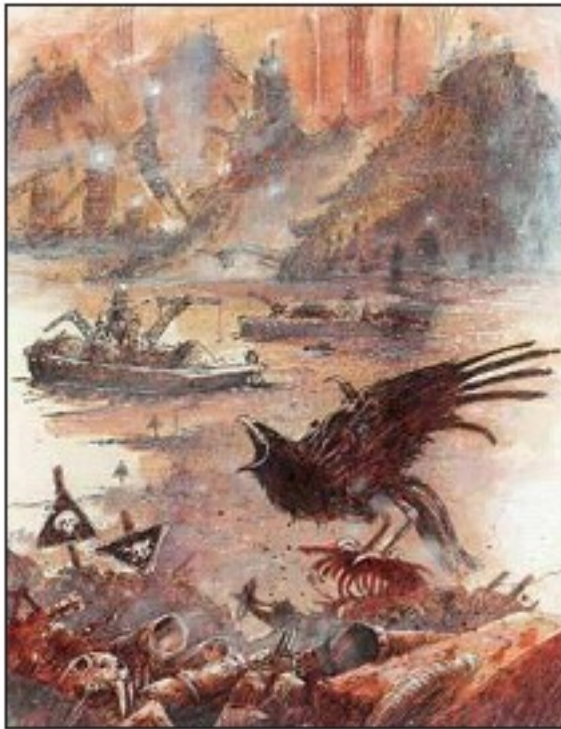
- 3 Si vous attaquez la Guilde, des Arbites, des Patrouilles de Maintien de l'ordre ou tout autre « officiels » lors de la partie que vous venez de jouer.
- +1 Si aucun modificateur négatif donné ci-dessus s'applique à votre gang.



DEVENIR UN HORS-LA-LOI

Devenir un hors-la-loi rend la vie bien différente. La nourriture doit être ramassée dans les ordures au milieu des rochers et des conduits éventrés, à base de rats, de serpents, de champignons ou de vase nutritive. Bien entendu, ramasser assez de nourriture peut être problématique. Tout commerce doit se faire dans les comptoirs illégaux ou avec les trains de nuit où une bonne arme à feu sert bien mieux que des compétences de négociant. Le bon côté des choses est qu'il y a une multitude de Mercenaires dans les Bas-Fonds qui ne montrent jamais leur visage et de puissants alliés peuvent être recruté parmi les Wyrds et les esclaves.

Quelques gangs hors-la-loi arrive à se créer un petit royaume dans les Bas-Fonds, quelques kilomètres carrés où le chef de gang est le roi et où tous survivent tant bien que mal. D'autres payent leur prime et retournent dans leurs quartiers pour reprendre leurs anciens territoires. D'autres amassent une fortune énorme disparaissent en haut de la ruche, certaines rumeurs parlent disent même qu'ils serviraient les grandes familles. D'autres disparaissent sans laisser aucunes traces...



TERRITOIRES

Un gang a le droit de garder un de ses territoires lorsqu'il est déclaré hors-la-loi ; les autres sont confisqués par la Guilde. Même si le territoire que garde le gang se situe au cœur d'une colonie, on suppose que le chef de gang a été prévenu assez tôt pour emporter ses biens dans les Bas-Fonds avant que les Gardiens ne s'en aperçoivent. Une fois descendu dans les Bas-Fonds, le territoire devient la cachette ou le camp de base du gang hors-la-loi.

Un gang hors-la-loi peut finir par perdre ce territoire revenant à un autre gang suite à une sévère défaite lors des scénarios *Empoignade* ou *Embuscade*. Si ça arrive, le gang hors-la-loi doit déménager et chercher une nouvelle cachette effectuez un jet sur le Tableau des Territoires Hors-la-loi pour voir quel charmant endroit ils découvrent...

RESSOURCES

Le territoire du gang fournit toujours un revenu s'il est exploré par un ganger. Malheureusement, le revenu est divisé par deux à cause des innombrables difficultés de fonctionnement dans les Bas-Fonds sans le soutien de la Guilde des Marchands. Cette pénalité ne s'applique pas aux territoires issus du Tableau des Territoires Hors-la-loi car ils sont déjà si mauvais qu'ils ne peuvent être pire !

Les revenus du gang collectés dans leur territoire et les *fouilles* (voir ci-dessous) ne sont pas comparés à la taille du gang comme on le ferait normalement. Cependant, le gang a tout de même besoin de nourriture de quelque sorte, voir le paragraphe « Tant de bouche à nourrir... » ci-après.



FOUILLES

N'importe quelle figurine qui n'a pas été mise hors de combat peut aller chercher de la nourriture. Les kids, les gangers, les balaises et même le chef peuvent y aller, bien que si le chef agit de la sorte il ne pourra se rendre au Comptoirs Illégaux ou exploiter le territoire du gang. Chaque « fouilleur » ramène 1D6 crédits de substances nutritives. Les mercenaires et les personnages spéciaux ne vont jamais rechercher de la nourriture, ils ne sont pas payés pour ça.

TANT DE BOUCHES À NOURRIR...

Malheureusement, le gang a besoin d'être nourri d'une manière ou d'une autre. Après la bataille, une fois que les ressources collectées et les fouilles effectuées, chaque membre du gang a besoin de 3 crédits de nourriture pour survivre. Les mercenaires et les personnages spéciaux n'ont pas besoin de recevoir de la nourriture, leur rétribution leur assure bien plus qu'un pauvre rat-burger. S'il reste des crédits, ils peuvent être ajoutés à votre magot.



DISETTE

Si le gang ne peut pas payer les 3 crédits pour chacun de ses membres en puisant soit dans le magot ou grâce aux ressources collectées, alors ils risquent de mourir de faim. Chaque membre qui n'a pas eu ses 3 crédits de nourriture subira un malus de -1 en F et en E jusqu'à ce qu'il puisse s'alimenter. Ce malus est cumulatif de partie en partie et un combattant qui tombe à 0 et F ou en E meurt tout simplement et devra être effacé de la feuille de gang. Et oui, vous pouvez récupérer les armes et l'équipement d'un membre qui est mort de faim...

TABLEAU DES TERRITOIRES HORS-LA-LOI

D66	Territoire	Revenus	Notes
11-15	Désolations	0	
16	Dôme effondré	0	Un membre du gang peut tenter d'explorer le lieu et rapportera 2D6 crédits. Sur un jet de 2, le dôme s'effondre complètement et doit être effacé de la feuille de bande. De plus, faites un jet d'initiative pour le personnage qui a exploré ; s'il rate le test, il meurt !
21-25	Désolations	0	
26	Grotte à champignons	0	Le gang peut manger des champignons pour éviter de mourir de faim. Cependant, lancez 1D6 et sur un 1, un membre de votre gang déterminé au hasard meurt après avoir mangé un champignon plutôt vénéneux.
31-36	Zone radioactive	0/2D6	Un filon de minerai exploitable peut se trouver dans une zone radioactive, il est tout simplement dangereux d'y mettre les pieds. Si vous le souhaitez, un ganger peut travailler dans la zone radioactive, dans quel cas il génère 2D6 crédits. Cependant, si vous obtenez un double, le ganger qui travaillait sur place est horriblement défiguré par les radiations nocives et cause désormais la <i>peur</i> . Aucun revenu n'est alors collecté.
41-46	Étendue boueuse	0	Si vous le souhaitez, un combattant peut aller draguer l'étendue boueuse s'il peut y trouver un artefact intéressant ou quoi que ce soit qui y ait coulé au fond. Lancez 1D6 : <ul style="list-style-type: none"> 1 Le combattant meurt, dévoré par un horrible monstre mutant ou tué alors qu'il nageait dans une partie très toxique de l'étendue boueuse. 2-4 Le combattant ne trouve rien d'intéressant mais survit. 5 Le combattant découvre l'équivalent de 10 crédits. 6 Le combattant découvre l'équivalent de 1D6x10 crédits.
51-55	Conduit éventré	5	Le conduit éventré permet de fertiliser le sol (tout juste !) rapportant au gang 5 crédits de nourriture à eu près comestible.
56	Câble électrique	Spécial	Lancez 1D6 : sur un résultat de 1 à 5, le câble fournit 5 crédits d'énergie. Sur un 6, il produit 1D6x5 crédits d'énergie.
61-63	Ruines	10	
64-65	Trou d'eau claire	10	
66	Scories	15	



OBTENTION D'UN NOUVEAU TERRITOIRE

Un gang hors-la-loi ne peut jamais posséder plus d'un territoire à la fois car il est dangereux d'éparpiller son gang à travers les Bas-Fonds plutôt que de défendre sa cachette. Ce qui veut dire que lorsqu'un gang hors-la-loi gagne un nouveau territoire, le joueur a deux choix :

Occupation. Le gang prend le nouveau territoire et abandonne leur ancienne cachette (effacez-le de la feuille de gang).

OU

Pillage. Le gang pille le nouveau territoire de tout ce qui a de la valeur, le détruisant au passage.

Si vous pillez le nouveau territoire, vous gagnez le double de ce qu'il rapporte en temps normal. Dans le cas d'un territoire à revenu variable il rapporte toujours le double de la valeur maximale. Par exemple, piller une taverne rapportera 120 crédits. Ce revenu n'est pas divisé par deux comme pour un autre territoire hors des Bas-Fonds.

RÉCOMPENSE

Les hors-la-loi en général sont sous le coup d'une mise à prix morts ou vifs et c'est pourquoi il existe des chasseurs de primes, après tout. N'importe quel gang qui capture ou tue un hors-la-loi peut réclamer une récompense auprès de la Guilde. La valeur d'une prime est égale à la valeur totale du hors-la-loi capturé ou tué. Par exemple, Mad Dog des Dog Soldiers est un gangster équipé d'un respirateur et est armé d'une épée et d'un pistolet mitrailleur, sa prime est de 85 crédits ($50+10+10+15=85$). Naturellement, un hors-la-loi ne peut collecter la prime d'un autre hors-la-loi, plus parce qu'il serait tué en le faisant que pour des raisons éthiques.

HORS-LA-LOI CAPTURÉS

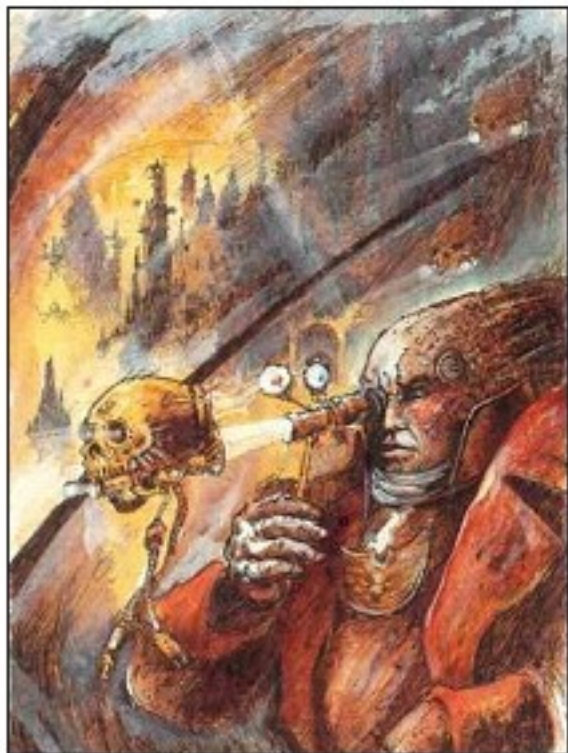
Si un hors-la-loi est capturé, le gang peut demander une rançon ou l'échanger comme normalement (et c'est quelque chose qui arrive plus souvent que vous ne l'imaginez). Mais il peut être vendu aux Marchands pour empocher la récompense plus un bonus de 1D6x5 crédits pour l'avoir ramené vivant. Dans ce cas là, le gang ne peut récupérer les armes et l'équipement du hors-la-loi.

GANGERS CAPTURÉS PAR DES HORS-LA-LOI

Des hors-la-loi ont les options standards avec les gangsters qu'ils capturent, les échanger, demander une rançon ou les vendre comme esclave auprès des Marchands tout en gardant leurs armes et leur équipement.

AMENDES VERSÉES À LA GUILDE

Lorsqu'un gang paye son amende et faire lever sa mise hors-la-loi, effaçant les meurtres et les ravages qu'il a commis. Le prix de la Guilde équivaut à 10% de la valeur totale du gang, arrondi à la dizaine de crédits la plus proche.





Par exemple, le gang hors-la-loi des Dog Soldiers a une valeur de 2788, le prix de l'amende pour lever leur mise à prix s'élève donc à $2788/10 = 278,8$, soit 280 crédits.

Il est important de noter la valeur du gang lors de sa mise hors-la-loi car c'est elle qui sert à calculer l'amende. Faite une note spéciale afin d'éviter toute confusion. Une fois que le gang a amassé assez d'argent pour payer leur amende, ses membres redeviennent des citoyens droits et intègres en déduisant la somme de leur magot en présence d'un autre joueur.

N'oubliez pas que les Spyriens, les Ratskins, les Fouisseurs et les rédemptionnistes sont toujours du mauvais côté de la loi, et ils ne peuvent jamais perdre leur statut de hors-la-loi.



RÉCUPÉRER SES TERRITOIRES

Lorsqu'un gang paye son amende auprès de la Guilde, il retourne dans sa colonie et renoue ses contacts, relance ses affaires et presque tout redevient normal. Pour représenter ce retour à la normale, vous pouvez générer cinq nouveaux territoires issu du Tableau des Territoires du livre de règles de Necromunda : Underhive. L'ancienne cachette du gang à l'époque où il était hors-la-loi peut être effacé ou bien faire partie des cinq nouveaux territoires, au choix du joueur.

RÉCIDIVISTES

Malheureusement, l'amende de la Guilde pour les gangs hors-la-loi augmente à chaque fois qu'ils commettent un nouveau crime – c'est à dire chaque fois qu'ils se battent à moins que ce soit contre un gang hors-la-loi. Chaque nouvelle partie ajoute 1D6x10 crédits au prix de l'amende. Calculez la valeur de la nouvelle amende après chaque partie.

Si un gang hors-la-loi attaque ou nuit à la Guilde de quelque façon, il perd ses chances de payer son amende. La Guilde s'assure que les coupables de ces crimes soient envoyés au plus profonds des Bas-Fonds.

Les hors-la-loi endurcis ne donneront jamais un crédit pour leur amende de toute façon et se plaignent même que cette somme est trop basse et qu'elle devrait être cinq ou dix fois plus élevée...



SCÉNARIOS HORS-LA-LOI

Les gangs hors-la-loi jettent les dés dans le tableau des Scénarios Hors-la-loi en lieu et place du tableau du livre de règle de Necromunda : Underhive. Les autres gangs peuvent choisir le tableau standard, ce tableau n'est accessible qu'aux hors-la-loi. Si un gang peut choisir un scénario, il peut en choisir un de cette liste.

GANGS NORMAUX CHOISSISSANT DE JOUER UN SCÉNARIO HORS-LA-LOI

Les gangs (exceptés les Vigiles) qui peuvent choisir le scénario selon le tableau standard du livre de règle de Necromunda : Underhive peut choisir de jouer un scénario hors-la-loi s'il le souhaite. Le risque est qu'il y a de bonnes chances pour que certains soit déclarés hors-la-loi si leur adversaire les dénoncent aux Gardiens de la Guilde.

TABLEAU DES SCÉNARIOS HORS-LA-LOI

- 2 Le gang non hors-la-loi (respectueux de la loi ?) peut choisir n'importe quel scénario. Si les deux gangs sont hors-la-loi, celui qui possède la plus grande valeur choisit. La partie se déroule dans une zone dangereusement polluée des Bas-Fonds : lancez 1D6 pour les figurines se déplaçant au niveau du sol, par opposition aux passerelles et aux bâtiments. Sur un résultat de 1, la victime subit une touche de F3 due aux émanations toxiques.
- 3 Le gang non hors-la-loi peut choisir le scénario. Si les deux gangs sont hors-la-loi, celui qui possède la plus grande valeur choisit.
- 4 Jouez le scénario « Le complot ». Le gang hors-la-loi est l'attaquant. Si les deux gangs sont hors-la-loi, le gang avec la plus faible valeur est l'attaquant. L'attaquant a été embauché par un rival pour exécuter la sale besogne et il recevra donc une prime de 1D6x10 crédits
- 5 Jouez le scénario « Prenez-tout ».
- 6 Jouez le scénario « Les Chasseurs ».
- 7-11 Le gang hors-la-loi peut choisir le scénario. Si les deux gangs sont hors-la-loi, celui qui possède la plus petite valeur choisit.
- 12 Le gang hors-la-loi peut choisir le scénario. Si les deux gangs sont hors-la-loi, celui qui possède la plus petite valeur choisit. De plus, il existe une réelle rancune entre ces deux gangs. Ainsi, chaque gang gagne deux fois plus d'expérience.

SCÉNARIO HORS-LA-LOI 1 : LE COMLOT

Les rivalités dans le Sous-Monde terminent souvent dans la violence et les chefs de gang les plus ambitieux sont souvent les cibles de tentatives d'assassinat. Quand un gang essaie de tuer le chef d'un gang rival en est l'exemple le plus frappant. Dans ce scénario, le gang attaquant a soigneusement pisté sa cible et a planifié de le faire sauter tandis qu'il sort d'une colonie, d'un bar ou d'un tripot.

TERRAIN

En commençant par l'attaquant, chaque joueur place tour à tour un élément de décor, que ce soit une ruine, un bâtiment, une passerelle ou une barricade. L'idéal est de jouer sur une surface de 1,20x1,20m.

GANGS

Avant de se placer, le défenseur sépare son gang en un ou plusieurs groupes comprenant deux ou trois figurines. Le défenseur place le groupe qui contient le chef de gang et le place n'importe où sur la table à découvert.

L'attaquant choisit 2D6 de ses figurines parmi celles qu'il souhaite voir mener l'embuscade. Toutes les figurines de l'attaquant doivent se déployer à couvert et cachées et à au moins 16 ps du chef de gang adverse. 1D3 figurines de l'attaquant peuvent se mettre en *état d'alerte*.

Une fois que les attaquants sont déployés, lancez 1D6 pour chacun des groupes restant du défenseur et reportez-vous au tableau ci-dessous :

D6 Résultats

- 1-3 Le groupe n'est pas déployé au début de la partie. Lancez 1D6 au début de chaque tour du défenseur : sur un 6, ils peuvent entrer par un bord de table aléatoire (déterminé de la même façon que pour le scénario *Attaque Éclair*).
- 4-5 Le groupe peut être déployé à au moins 12 ps d'une figurine de l'attaquant et du chef de gang.
- 6 Les figurines peuvent être déployées dans un rayon de 6 ps autour du chef de gang.



DÉBUT DE LA PARTIE

Lancez 1D6 : sur 1-3, l'attaquant commence la partie, souvent en commençant par une phrase poignante du type : « Varsqua, sac à vin ! Rends-toi ! ». Sur 4-6, le chef des défenseurs sent que quelque chose va de travers et dégainé ses armes. Le défenseur joue en premier.

FIN DE LA PARTIE

Si le chef des défenseurs est mis hors de combat ou si le gang attaquant rate un test de Déroute, la partie prend fin immédiatement. L'attaquant peut terminer la partie en faisant sortir toutes ses figurines qui ne sont pas à terre ou hors de combat par un bord de table quelconque.

Le défenseur se bat pour sa survie et donc il ne peut dérouter volontairement ou autrement. L'attaquant est déterminé à faire couler le sang et donc il ne doit faire un test de Déroute qu'à partir du moment où 50% de ses figurines sont mises hors de combat.



EXPÉRIENCE

+D6 Survie. Si le guerrier survit à la partie, il gagnent 1D6 pts d'expérience. Les guerriers blessés ou mis hors de combat reçoivent également ces points d'expérience.

+5 Par blessure causée. Un guerrier gagne 5 pts d'expérience pour chaque blessure qu'il inflige durant la partie. Bien que certaines armes causent des blessures multiples, ne comptez que 5 pts d'expérience pour l'ensemble des blessures multiples et non 5 pts par blessure.

+10 Chef du gang défenseur. Si le chef du gang défenseur n'est pas mis à terre ou hors de combat, il gagne 10 pts d'expérience et un considérable accroissement de sa réputation.

SPÉCIAL

Si le gang attaquant réussit à mutiler le chef de gang adverse (ie, s'il fait un jet dans le Tableau des Blessures Graves), lancez 1D6 :

D6 Résultat

- 1-5 Les attaquants extorquent de l'argent au gang du défenseur tandis que leur chef est hors de vue. Le gang défenseur perd la moitié de ses revenus et il donne l'autre moitié au gang attaquant.
- 6 Les attaquants se déplacent et investissent un des territoires du défenseur choisi aléatoirement. Tandis que le chef du gang se remet de ses blessures ou est jeté dans une fosse selon la situation.

Notez que ce scénario ne rapporte pas beaucoup d'argent si le défenseur est hors-la-loi à moins que les attaquants ne réussissent à empocher une certaine prime bien sûr...

SCÉNARIO HORS-LA-LOI 2 : PRENEZ TOUT

Les hors-la-loi attaquent souvent les territoires le moins surveillés dans l'espoir de tromper les gardes et de le fouiller avant que les renforts n'arrivent. Une attaque comme celle-ci peut virtuellement détruire une colonie ou un petit camp tandis que les attaquants le fouille et pille tout ce qui a de la valeur, et c'est pour cette raison que les habitants de la ruche recherchent la protection de gang locaux. Bien entendu, quelques gangs font parfois la même chose que les hors-la-loi qu'ils sont sensés chassés...

TERRAIN

En commençant par l'attaquant, chaque joueur place tour à tour un élément de décor, que ce soit une ruine, un bâtiment, une passerelle ou une barricade. Une fois que les éléments de décors sont placés, le défenseur peut placer jusqu'à cinq barricades et une tour de guet. L'idéal est de jouer sur une surface de 1,20x1,20m.

Une fois que le terrain est en place, le défenseur place 6 pions « Butin ». Ces pions peuvent être placés n'importe où sur le plateau (mais pas sur les niveaux supérieurs des bâtiments ou sur les passerelles) à plus de 8 ps des bords de table et à plus de 8 ps les uns des autres. Ces pions « Butin » représente une valeur en équipement, nourriture, munitions, etc. que les attaquants vont tenter d'emporter.

GANGS

Le défenseur se déploie en premier. Il déploie 1D6 membres de son gang comme gardes, choisis parmi les figurines qu'il souhaite déployer en garnison. Les gardes peuvent être déployés n'importe où sur la table à plus de 8 ps de tout bord de table.

L'attaquant déploie tout son gang à 4 ps maximum d'un bord de table déterminé au hasard.

DÉBUT DE LA PARTIE

On suppose que les gardes ont tout juste aperçu les attaquants et ils sont sur le point de déclencher l'alarme. Pour représenter l'inévitable confusion qui va régner dans quelques instants, chaque joueur lance 1D6 et le plus grand résultat commence.

RAMASSER UN PION BUTIN

Les pions « Butin » peuvent être ramassés par n'importe quelle figurine qui passe dessus durant son mouvement. Un guerrier peut transporter un nombre quelconque de pions « Butin » sans que cela n'affecte son mouvement, son habileté au tir ou au corps à corps.

Un combattant mis hors de combat laisse tomber ses pions là où il se trouvait. Enlevez la figurine mais laissez les pions en place. Une figurine peut transmettre un pion à une autre figurine en contact socle à socle pendant la phase de tir, si bien qu'aucune des deux figurines ne pourra tirer ce tour-ci.

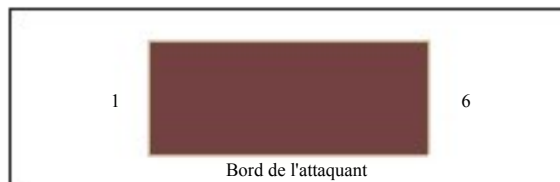
Si un combattant met hors de combat un adversaire au corps-à-corps, il ramasse automatiquement tous les pions « Butin » que la victime transportait.

RENFORTS

Au début de la bataille, le défenseur divise en groupe d'une ou plusieurs figurines tous les combattants non déployés en tant que gardes. Ces combattants là ne sont pas placés sur la table au départ mais pourront entrer en jeu comme renforts.

Le défenseur peut tenter de faire arriver un groupe de renfort à la fois par tour, y compris à partir de son premier tour. Nommez le groupe que vous souhaitez faire entrer et lancez 1D6.

Si le résultat est supérieur ou égal au nombre de combattant du groupe ou sur un 6, le groupe peut entrer par un bord de table comme indiqué ci-dessous. Si le résultat de dé est inférieur au nombre de combattant de ce groupe, alors aucun renfort n'entrera durant ce tour. Comme vous pouvez le constater, plus le groupe est important moins les chances de le faire entrer sont grandes.



Les renforts entrent ensemble par n'importe lequel des trois bords de table où l'attaquant ne s'est pas déployé. Lancez 1D6 à chaque fois pour savoir par quel bord de table le groupe entre comme indiqué sur le diagramme ci-dessus. Les renforts ne peuvent pas être déployés à moins de 8 ps de tout attaquant. Les renforts peuvent se déplacer et tirer normalement durant le tour où ils sont placés.

FIN DE LA PARTIE

Si l'attaquant rate un test de déroute la partie prend immédiatement fin. Si l'attaquant récupère tous les pions « Butin » et les ramène à moins de 8 ps de son bord de table alors la partie prend fin et l'attaquant a gagné.

Le défenseur se bat pour défendre ses amis et son territoire et donc il n'a pas de tests de déroute à effectuer et il ne peut dérouter volontairement. L'attaquant est particulièrement motivé pour ce raid, il commencera à faire des tests de Déroute lorsque 50% de ses combattants seront mis hors de combat et non 25% comme normalement.

EXPÉRIENCE

+D6 Survie. Si le guerrier survit à la partie, il gagnent 1D6 pts d'expérience. Les guerriers blessés ou mis hors de combat reçoivent également ces points d'expérience.

+5 Par blessure causée. Un guerrier gagne 5 pts d'expérience pour chaque blessure qu'il inflige durant la partie. Bien que certaines armes causent des blessures multiples, ne comptez que 5 pts d'expérience pour l'ensemble des blessures multiples et non 5 pts par blessure.

+10 Chef du gang défenseur. Si le chef du gang défenseur n'est pas mis à terre ou hors de combat, il gagne 10 pts d'expérience et un considérable accroissement de sa réputation.

SPÉCIAL

Chaque pion « Butin » récupérés rapporte 1D6x5 crédits à l'attaquant. Tous les crédits amassés par le pillage sont déduits aux revenus du défenseur. Si le défenseur ne génère pas assez de crédits pour payer le pillage, il doit piocher dans le magot du gang. Si cela ne s'avère encore insuffisant, alors un des territoires du défenseur est pillé et détruit comme détaillé dans les règles des Hors-la-loi.

SCÉNARIO HORS-LA-LOI 3 : LES CHASSEURS

Lorsqu'un gang hors-la-loi prolifère, il peut s'attendre à être pourchassé par les Gardiens de la Guilde ou par de vieux ennemis. Les chasseurs savent où trouver des informations sur les Hors-la-loi aux comptoirs commerciaux illégaux et autres tripots. Dans ce scénario, ils ont obtenu un peu plus que ce qu'ils ont négociés et se sont en réalité heurtés aux hommes qu'ils chassent à la sortie d'un comptoir. Chacun campant sur ses positions, les mains se dirigent vers les armes et ils s'observent les yeux rétrécis d'un air menaçant. Les chasseurs savourent ce moment de victoire mais les Hors-la-loi savent que leurs camarades se glissent derrière leurs adversaires et seront en position pour se jeter sur eux à tout moment... maintenant !

TERRAIN

Le terrain représente une petite zone de déchets. Chaque joueur place tour à tour un élément de décor, que ce soit une ruine, un bâtiment, une passerelle ou une barricade. L'idéal est de jouer sur une surface d'environ 1,20x1,20m.

GANGS

Le défenseur lance 1D6 pour savoir combien de combattant font face à leurs adversaires. Ces combattants sont sélectionnés aléatoirement et non déterminés par le joueur. L'attaquant dispose de son gang au complet.

Les chasseurs et les défenseurs qui prennent part au face-à-face sont placés au milieu du plateau. Ils sont déployés à une distance de 16ps et au niveau du sol et de manière qu'ils aient une vue sur chacun des adversaires. Chaque gang se déploie en ligne et chaque combattant doit se trouver à 1ps maximum d'un coéquipier. Le reste des défenseurs se déploie n'importe où sur la table à plus de 16ps de tout attaquant. Ils doivent commencer la partie cachés.

Tous les guerriers qui se font face se sont assurés que leurs armes sont dans leurs étuis au début de la partie. Dès qu'une arme est sortie, une séquence spéciale appelée « La tension monte » est utilisée.

LA TENSION MONTE

Chaque tour de « La tension monte » possède sa propre séquence. Premièrement, Les chasseurs se déplacent, puis chaque camp teste pour savoir si les nerfs tiennent comme décrit ci-dessous. Si le test est réussi, le deuxième tour est lancé et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un camp perde ses nerfs au point de dégainer et de tirer !

Durant la séquence « La tension monte », les chasseurs se déplacent prudemment vers les défenseurs jusqu'à ce que les nerfs craquent et que les armes rugissent. Pour représenter cela, les chasseurs se déplacent de 2ps par tour seulement. Ils doivent se déplacer vers leur ennemi et à découvert. Les défenseurs doivent rester sur place et transpirent à l'approche des attaquants. Une fois les chasseurs arrivés à 4ps des défenseurs, ils s'arrêtent.

Les défenseurs cachés peuvent se déplacer normalement mais doivent rester à couvert et terminer leur tour caché. Si un défenseur caché est repéré par les chasseurs, ils réalisent qu'ils sont piégés et dégainent leurs armes.

Après que les chasseurs se soient déplacés, chaque joueur doit faire un test de Nervosité. L'attaquant lance 1D6, mais le défenseur est plutôt nerveux et lance 2D6. Chaque joueur note son résultat. À la fin du prochain déplacement, chaque joueur refait un test de Nervosité et l'ajoute au résultat du tour précédent.

Chaque joueur continue de lancer les dés à la fin de chaque phase de mouvement et ajoute le résultat à leur score jusqu'à ce que le total d'un des joueurs atteigne 15.

IMPORTANT : un 6 compte pour 0 dans un test de Nervosité. Ainsi, si vous obtenez un 6 au jet de dé, vous n'ajoutez rien à votre total.

Une fois que le score d'un joueur a atteint la barre fatidique de 15, les nerfs de ses combattants craquent et dégainent leurs armes (voir le paragraphe Premier Sang ci-dessous)

PREMIER SANG

Une fois qu'un guerrier a sorti son arme, tout le monde dégaine et les tirs pleuvent. Durant une ou deux secondes, un véritable enfer s'abat tandis que les armes sont dégainées et que les balles sont tirées. Cette séquence est appelée « Premier Sang ». Durant cette séquence, aucun des deux camps n'est autorisé à bouger, mais les combattants se faisant face à face peuvent tirer. Les défenseurs déployés à couvert ne peuvent pas intervenir, ils se joindront aux combats dans un deuxième temps.

Pendant le « Premier Sang », chaque camp peut tirer, mais l'ordre dans lequel chaque figurine tire est déterminé séparément. Pour établir cet ordre de tir, lancez 1D6 pour chaque figurine et ajoutez sa valeur d'Initiative. Ensuite, appliquez un bonus +1 si le guerrier est armé d'un pistolet ou un malus de -1 s'il est équipé d'une arme lourde.

Une fois l'ordre de tir déterminé, le guerrier avec la plus grande valeur tire en premier. Traitez le tir comme vous le feriez normalement. Une fois que ce guerrier a tiré, c'est au tour du deuxième guerrier au score de Premier Sang le plus élevé, etc. jusqu'au dernier. Dans le cas d'une égalité, un pistolet tire avant une arme de base, spéciale ou lourde, mais sinon les tirs sont résolus en même temps pour des guerriers ayant obtenus un même score. Ce qui veut dire qu'il est possible que deux gangs se tirent dessus simultanément ! Les combattants touchés avant d'avoir pu tirer perdent leur tir.

Une fois que tous les combattants ont fait feu la séquence normale de jeu reprend. Chaque joueur lance 1D6 et le joueur qui a obtenu le meilleur résultat gagne le premier tour.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin dès qu'un des deux joueurs rate un test de Déroute ou déroute volontairement. L'autre joueur gagne automatiquement la partie et le joueur qui déroute perd.

N'oubliez pas que les chasseurs perçoivent une prime pour chaque hors-la-loi capturés ou tués aussi longtemps qu'ils ne sont pas hors-la-loi eux-mêmes.

EXPÉRIENCE

+D6 Survie. Si le guerrier survit à la partie, il gagne 1D6 pts d'expérience. Les guerriers blessés ou mis hors de combat reçoivent également ces points d'expérience.

+5 Par blessure causée. Un guerrier gagne 5 pts d'expérience pour chaque blessure qu'il inflige durant la partie. Bien que certaines armes causent des blessures multiples, ne comptez que 5 pts d'expérience pour l'ensemble des blessures multiples et non 5 pts par blessure.

+10 Chef du gang défenseur. Si le chef du gang défenseur n'est pas mis à terre ou hors de combat, il gagne 10 pts d'expérience et un considérable accroissement de sa réputation.

SCENARIO HORS-LA-LOI 3 : LA CARAVANE

Les caravanes de la Guilde sont des cibles tentantes pour tout hors-la-loi. Les pénalités pour avoir attaqué la Guilde sont draconiennes mais les hors-la-loi sont désespérés et les caravanes de la Guilde transportent une petite fortune. Les marchands de la Guilde recrutent les gangs locaux pour assurer la protection de leur caravane lorsqu'il traverse leur territoire, mais de multiples expériences tentent à prouver qu'il ne faut pas laisser trop s'approcher leurs gardes dans le cas où la tentation serait trop grande. De là les gangs agissent en tant qu'avant-garde et d'attaquant de flanc, repoussant les mutants et les hors-la-loi qui arrivent de tous côtés de la caravane. Pour leur part, les hors-la-loi veulent juste passer outre les gardiens et mettre la main sur le magot.

TERRAIN

Le terrain représente une petite zone de déchets. Chaque joueur place tour à tour un élément de décor, que ce soit une ruine, un bâtiment, une passerelle ou une barricade. L'idéal est de jouer sur une surface d'environ 1,20x1,20m.

GANGS

NOTE : dans ce scénario, le défenseur ne peut pas être un gang hors-la-loi.

Chaque joueur lance 1D6 et le plus haut résultat peut choisir sur quel bord de table il va se déployer. Le résultat le plus bas se déploie sur le bord de table opposé. Le défenseur déploie tout son gang en premier à 12 ps maximum de son bord de table. L'attaquant déploie ensuite son gang à 24 ps maximum de son bord de table, mais à plus de 16 ps de tout défenseur.

DÉBUT DE LA PARTIE

Chaque joueur lance 1D3, le plus haut résultat joue en premier.

ASSAUT SUR LA CARAVANE

La caravane ne se trouve qu'à quelques centaines de mètres derrière le bord de table du défenseur, l'attaquant n'a donc besoin que de faire passer quelques uns de ses guerriers. Une fois que les attaquants sont passés, ils peuvent libérer les esclaves et piller la caravane à volonté.

Chaque fois que l'attaquant réussit à faire sortir n'importe laquelle de ses figurines par le bord de table du défenseur, placez la figurine sur le côté jusqu'à la fin du jeu. Quoi qu'il arrive, aucun des guerriers qui pillent la caravane ne peuvent revenir en jeu à temps pour combattre à nouveau contre les défenseurs.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsque tous les attaquants à terre, hors de combat ou ont quitté la table. La partie s'arrête également lorsque l'attaquant rate un test de Déroute ou déroute volontairement. L'attaquant lance un raid avec une telle détermination qu'il n'a pas besoin de faire de test de Déroute tant qu'il n'a pas subi 50% de perte contre les 25% normalement. Notez que les guerriers qui ont quitté la table ne comptent pas comme perte pour les tests de Déroute.

Les défenseurs doivent protéger la caravane et passer outre leur territoire car il souffrirait d'une plus grande perte si les marchands de la Guilde étaient attaqués. Cela veut dire que le défenseur n'a pas de test de Déroute à effectuer. Le défenseur ne peut pas dérouter même volontairement.

FILLER LA CARAVANE

Une fois la partie terminée, comptez le nombre d'attaquants qui ont réussi à passer les gardes. Lancez 1D6 et ajoutez ce nombre afin de découvrir ce qu'ils ont réussi à arracher aux marchands de la Guilde.

D6 Résultat

- 1-3 Les attaquants ont misérablement échoués. Chaque guerrier réussit à prendre 1D6 crédits, mais sur un résultat de 1, ils subissent une Blessure Grave.
- 4-5 Les attaquants ont réussi à dérober quelques paquets tandis que les marchands s'enfuient. Chaque guerrier ramasse 3D6 crédits.
- 6-7 Les attaquants tuent plusieurs esclaves et s'échappe avec 1D6x5 crédits chacun.
- 8-10 Les attaquants capturent un marchand et le dépouille, gagnants 1D3x10 crédits chacun.
- 11+ Les attaquants tuent plusieurs esclaves et un marchand, rapportant 2D6x5 crédits chacun.

LA COLÈRE DES MARCHANDS

Les marchands n'apprécient vraiment pas les gens qui attaquent leurs caravanes, et pire encore lorsque l'un des leurs est tué. Être l'attaquant dans ce scénario se traduit par une mise hors-la-loi immédiate et l'amende est doublée. Si un marchand de la Guilde est tué (résultat de 8+ dans le tableau ci-dessus) le gang est définitivement hors-la-loi, ce qui veut dire qu'il ne pourra jamais payer son amende pour ne plus être hors-la-loi.

PAYE DES MARCHANDS DE LA GUILDE

Le gang protégeant la caravane collecte ses revenus normalement plus une prime de 10 crédits pour chacun de ses combattants. Cependant, les marchands déduisent 20 crédits de leur paye par guerrier qui a attaqué la caravane et ne donneront aucun crédits si un marchand est tué. Quoi qu'il arrive, le gang ne doit en aucun cas payer les marchands (aucun chef de gang n'est aussi stupide).

EXPÉRIENCE

+D6 Survie. Si le guerrier survit à la partie, il gagne 1D6 pts d'expérience. Les guerriers blessés ou mis hors de combat reçoivent également ces points d'expérience.

+5 Par blessure causée. Un guerrier gagne 5 pts d'expérience pour chaque blessure qu'il inflige durant la partie. Bien que certaines armes causent des blessures multiples, ne comptez que 5 pts d'expérience pour l'ensemble des blessures multiples et non 5 pts par blessure.

+5 Par attaque de la caravane. Chaque attaquant qui est sorti par le bord de table de l'attaquant gagne 5 pts d'expérience.

+10 Chef du gang défenseur. Si le chef du gang défenseur n'est pas mis à terre ou hors de combat, il gagne 10 pts d'expérience et un considérable accroissement de sa réputation.

LES COMPTOIRS COMMERCIAUX ILLÉGAUX

Les comptoirs commerciaux illégaux sont dispersés un peu partout dans les Bas-Fonds. Le plus célèbre est le Trou des Hérétiques, qui est si bien établi que même les Marchands de la Guilde l'utilisent illicitement, bien qu'il fut parmi les premiers à être déclaré Hors-la-loi. Les autres comptoirs commerciaux illégaux célèbres sont Coulesang, le Terrier d'Enfer, Vaseville et Fissure Noire. Petites et lourdement armées, les caravanes des commerçants illégaux sillonnent les désolations entre les comptoirs illégaux pour fournir boisson et armes à feu aux Fouisseurs et aux Ratskins.

Certains comptoirs commerciaux illégaux sont dirigés par ceux qui ont fui l'autorité de la loi du haut la ruche, d'autres sont tenus par des mutants. Ce ne sont pas des Marchands de la Guilde et en tant que tel, ils sont déclarés Hors-la-loi. Malgré cela, ou peut-être à cause de cela, ce sont des endroits très cosmopolites. Les espions se cachent partout dans ces lieux et des expéditions sporadiques sont entreprises pour supprimer des trous de Hors-la-loi placés trop près des comptoirs légaux. Les habitants sont partis depuis longtemps lorsque les autorités débarquent mais ces attaques surprises se terminent en bain de sang. Le trou des Hérétiques a été détruit (et reconstruit) plusieurs fois et le massacre de Blood Spill est toujours rappelé comme un jour d'infamie.

DÉPENSER SON ARGENT DANS LES BAS-FONDS

Après chaque partie un gang peut collecter le revenu de son territoire et les crédits issus des fouilles. L'argent peut être dépensé en recrutant de nouveaux combattants et sur du nouvel équipement pour le gang. Quand vous êtes dans les Bas-Fonds, l'argent dépensé doit être donné aux comptoirs commerciaux illégaux - il n'y a aucun comptoir commercial légal.

RECRUTEMENTS

Les comptoirs commerciaux illégaux sont remplis de jeunes punks et de vieux alcooliques, les nouveaux combattants sont recrutés de la même manière que pour un gang normal. Référez-vous à la section Recrutement appropriée du gang du livre de règle de Necromunda. Les nouvelles recrues peuvent être armées avec n'importe laquelle des armes disponibles au gang (voir la section Recrutement des gangs), mais ne peuvent pas recevoir d'autre équipement avant qu'ils n'aient combattu au moins une fois.

Les gangs peuvent recruter n'importe quel type de combattant au choix du joueur, mais les restrictions habituelles s'appliquent quant au nombre de chefs, balaises, Guerriers de Totem etc.

RECRECITER DES MERCENAIRES

Les joueurs peuvent recruter des mercenaires pour leur gang s'ils le souhaitent. Référez-vous à la section des Mercenaires du livre de règles de Necromunda pour plus de détails. Les mercenaires sont des criminels, des fuyards et les vagabonds qui sont enclins à vendre leurs compétences expertes à quiconque est prêt à les payer. Évidemment, un Chasseur de Primes ne s'engagera jamais avec un gang Hors-la-loi d'aucun type.

ARMES ET ÉQUIPEMENT

Si les joueurs veulent acheter de nouvelles armes ou d'autre équipement pour leurs combattants, ils doivent alors se référer au tableau de commerce ci-dessous. Le tableau liste toutes les armes et l'équipement disponible dans un comptoir commercial illégal, bien que beaucoup d'articles ne soient pas toujours disponibles et que leur prix varient grandement.

ACHETER

Les articles communs peuvent être facilement dénichés parmi les étals bruyantes et les bazars d'un comptoir commercial illégal. Les joueurs peuvent acheter autant de ces articles comme ils l'entendent. Le prix des objets communs est fixe, les joueurs payeront toujours le même prix.

Des objets rares sont difficiles voire même impossibles à trouver. Disponibles seulement de temps en temps, leur prix est souvent au-dessus de leur vraie valeur. Les joueurs doivent être prêts à tout pour arracher des articles utiles quand on leur offre, particulièrement les armes et l'équipement vraiment peu accessibles.

Pour représenter la pénurie d'articles rares dans les Bas-Fonds, chaque joueur lance un dé au début de la phase de commerce pour déterminer quelles marchandises leur sont proposées. Pour savoir combien d'objets rares sont proposés, lancez 1D3 (c'est-à-dire, un D6 dont 1-2 compte comme 1, 3-4 comme 2 et 5-6 comme 3). C'est le nombre d'articles proposé au chef du gang tandis qu'il parcourt le comptoir commercial illégal et qu'il rend visite à ses contacts.

Lancez 1D66 pour chaque objet et consultez le Tableau de Commerce Illégal pour découvrir ce qui est proposé. Le joueur peut acheter n'importe lequel des objets proposés et seulement un exemplaire de chaque, à moins d'obtenir plusieurs fois le même résultat au lancé du D66.

Notez que chaque joueur fait ses jets séparément et un joueur ne peut pas acheter des marchandises proposés à un autre joueur.



GANGERS ET COMMERCE

Si un joueur le souhaite, il peut utiliser des gangers supplémentaire pour chercher autour du comptoir commercial illégal et chercher de nouveaux objets rares qui pourraient être à vendre. Un ganger qui fait cela ne peut pas collecter le revenu du territoire du gang cette tournure ou fouiller. La recherche d'objets rares est une alternative à la collecte des revenus.

Pour chaque ganger employé de cette façon, vous pouvez ajouter un objet rare déterminé aléatoirement à ceux proposés au chef du gang.

TABLEAU DE COMMERCE ILLÉGAL

Le tableau suivant est utilisé pour déterminer quels objets rares sont proposés à la vente au chef de gang. 1D3 objets rares sont automatiquement proposés avec un bonus de +1 pour chaque ganger envoyé pour en découvrir d'autres. Les prix de ces objets rares sont donnés dans le tableau de commerce du livre de règles de Necromunda.

- D66 Objet Rare
11 Spécial : Perte au jeu
12-13 Spécial : Volé
14-15 Spécial : Escroqué
16 Spécial : Gain au jeu
21 Arme énergétique. Lancez 1D6 :
1 – Hache énergétique
2-3 – Masse énergétique
4-6 – Épée énergétique
22 Grenades à gaz. Lancez 1D6 :
1-2 – Asphyxiantes
3-4 – Cauchemar
5-6 – Hallucinogènes
23 Grenades. Lancez 1D6 :
1 – Grenades à fusion
2-3 – Grenades photoniques
4 – Grenades à plasma
5-6 – Grenades à fumée
24 Viseurs. Lancez 1D6 :
1-2 – Point rouge
3 – Viseur
4 – Lunette télescopique
5-6 – Lunette infrarouge
25 Armure. Lancez 1D6 :
1-4 – Gilet pare-balles
5 – Armure carapace
6 – Armure composite



- 26 Implants Bioniques. Choisissez parmi : bras bionique, œil bionique, jambe bionique.
31 Archéotechnologie
32 Bio-scanner
33 Poison de Contact
34 Fiole d'Esprit de Serpent
35 Bouteille de Whiskar
36 Lunettes infrarouges
41 Gelée Psychotrope
42 Kalma
43 Compteur Geiger
44 Plan de Ratskin
45 Hurlleurs
46 Silencieux
51 Rax
52 Spirit
53 Slash
54 Patch Aiguillon
55 Etouffeurs
56 Recharges d'armes
61-62 Spécial : Rumeur
63-64 Spécial : Tuyau
65-66 Spécial : Information locale

RÉSULTATS SPÉCIAUX

Les résultats spéciaux représentent des rencontres fortuites et les événements qui ont lieu pendant votre temps dans un trou Hors-la-loi. Chacun de ces événements est unique, si vous obtenez deux fois le même résultat lors de la même phase de commerce, relancez le dé.

Perte au jeu. Bien qu'il ne soit pas obligatoire de jouer dans un comptoir (vu qu'il n'existe aucune loi en ces lieux, vous devez le faire. En effet l'essentiel des transactions se font autour d'une table de jeu et ne pas jouer est considéré comme un défaut de caractère – ce qui implique que vous n'êtes pas préparé à perdre des risques et cela fait de vous une proie facile. Vous perdez 2D6 des crédits et partez un peu plus sage.

Volé. Tandis que vous cherchez vos crédits, une crapule vous les a volés. Vous regardez autour de vous, mais il y a des douzaines de candidats probables à portée de la main. Lancez 1D6. Sur un 6 vous découvrez le criminel qui tressaille sous votre regard fixe et vous le saisissez avant qu'il ne prenne les jambes à son cou. Vous récupérez votre argent et lui donnez une leçon sur les bonnes manières. Sur un résultat de 1 à 5 vous échouez et vous perdez 3D6 des crédits (personne n'est assez fou pour garder tout son argent dans une poche).

Escroqué. Vous négociez pour un objet qui semble sain de prime abord, mais qui est en fait endommagé, mal fait ou contrefait et essentiellement inutile. Vous perdez 3D6+10 crédits et vous serez plus prudent la prochaine fois.

Gain au jeu. Vous avez perdu une pile de crédits au jeu mais la chance se met alors à vous sourire et vous vous refaites en un rien de temps. Vous gagnez même un supplément de 2D6 crédits.

Rumeur. Vous entendez une rumeur sur ce qui se passe dans les Bas-Fonds, quels gangs vont et viennent et ce qu'ils cherchent. Vous pouvez modifier votre jet sur le Tableau des Scénarios de +1 ou -1 ; le modificateur est appliqué après le jet de dé.

Tuyau. Un ancien contact vous donne quelques bonnes informations qui vous permettront de gagner quelques crédits. La prochaine fois que vous lancez sur le tableau des Scénarios, vous pourrez relancer le dé si vous voulez.

Information locale. Un informateur offre de vous vendre des informations vitales pour 10 crédits. Si vous payez l'homme, la prochaine fois vous jouez, vous pourrez choisir le scénario au lieu de lancer les dés sur le tableau de Scénarios.



TABLEAU DES PRIX

Le tableau ci-après indique le coût des objets disponibles à la vente aux comptoirs commerciaux illégaux. Le coût des objets rares est inclus, mais de tels articles ne peuvent pas être achetés à moins d'être proposé au chef de gang comme déjà décrit. Dans certains cas le coût d'un objet est variable, il inclut un coût de base plus une somme supplémentaire variable, par exemple 40+3D6 crédits. Dans ces cas-là, le coût variable supplémentaire représente la valeur de la rareté de l'objet – le surcoût qui doit être payé pour l'acheter.

HAND-TO-HAND WEAPONS

Objet	Coût	Disponibilité
Épée	10	Commun
Épée tronçonneuse	25	Commun
Massue, Matraque ou Hache	10	Commun
Chaine ou Fléau	10	Commun
Couteau (le 1 ^{er} couteau est gratuit)	5	Commun
Hache, masse, épée à 2 mains	15	Commun
Hache énergétique	35+4D6	Rare
Masse énergétique	35+4D6	Rare
Épée énergétique	40+4D6	Rare

PISTOLETS

Objet	Coût	Disponibilité
Pistolet mitrailleur	15	Commun
Pistolet bolter	20	Commun
Pistolet lance-flammes	20	Commun
Pistolet laser	15	Commun
Pistolet à aiguilles	100+5D6	Rare
Pistolet plasma	25	Commun
Pistolet automatique	10	Commun
lance-toile	120+5D6	Rare

ARMES DE BASE

Objet	Coût	Disponibilité
Fusil automatique	20	Commun
Bolter	35	Commun
Fusil laser	25	Commun
Fusil (balles + plombs)	20	Commun



ARME SPECIALES

Objet	Coût	Disponibilité
Lance-flammes	40	Commun
Lance-grenade (grenades non comprises)	130	Commun
Fuseur	95	Commun
Fusil à aiguilles	230+5D6	Rare
Lance-plasma	70	Commun

ARMES LOURDES

Objet	Coût	Disponibilité
Auto-canon	300	Commun
Mitrailleuse lourde	120	Commun
Bolter lourd	180	Commun
Lance-plasma lourd	285	Commun
Canon laser	400	Commun
Lance-missiles (missiles non compris)	185	Commun

GRENADES

Objet	Coût	Disponibilité
Asphyxiantes	15+3D6	Rare
A fragmentation	30	Commun
Hallucinogènes	40+5D6	Rare
Antichar	50	Commun
A fusion	40+4D6	Rare
Photoniques	20+3D6	Rare
A plasma	30+4D6	Rare
Cauchemar	20+3D6	Rare
Fumigènes	10+4D6	Rare

MISSILES

Objet	Coût	Disponibilité
Missiles à fragmentation	35	Commun
Missiles antichar	115	Commun

MUNITIONS SPECIALES

Objet	Coût	Disponibilité
Balles Tueuses	5	Commun
Balles incendiaires	5	Commun
Bolts	15	Commun
Balles Dum-Dum (pistolet auto)	5	Commun

WISEURS

Objet	Coût	Disponibilité
Viseur Laser	40+4D6	Rare
Lunette	40+4D6	Rare
Lunette Télescopique	40+4D6	Rare
Lunette Infrarouge	30+4D6	Rare

ARMURES

Objet	Coût	Disponibilité
Gilet pare-balles	10+3D6	Rare

Carapace	70+4D6	Rare
Composite	25+4D6	Rare

IMPLANTS BIONIQUES

Objet	Coût	Disponibilité
Bras	80+4D6	Rare
Œil	50+4D6	Rare
Main	50+4D6	Rare
Jambe	80+4D6	Rare

EQUIPEMENT

Objet	Coût	Disponibilité
Archéotechnologie	D6x10	Rare
Bio-scanner	50+3D6	Rare
Poison de Contact (par dose)	10+1D6	Rare
Fiole d'Esprit de Serpent	30+2D6	Rare
Bouteille de Whiskar	10+1D6	Rare
Harnais	10	Commun
Filtres	10	Commun
Lunettes infrarouges	30+3D6	Rare
Gelée psychotrope	50+3D6	Rare
Kalma (la dose)	5+1D6	Rare*
Lentilles de Contact	15	Commun
Photoviseur	10	Commun
Compteur Geiger	10+3D6	Rare
Plan de Ratskin	D3x10	Rare
Respirateurs	10	Commun
Hurleurs (pour une partie)	10+3D6	Rare
Silencieux	10+2D6	Rare
Rax (la dose)	5+2D6	Rare*
Spirit (la dose)	10+3D6	Rare
Slash (la dose)	5+3D6	Rare*
Patch Aiguillon (l'unité)	15+2D6	Rare
Étouffeurs (pour une partie)	10+3D6	Rare
Recharge	Arme/2	Rare

* Devient Commun lorsqu'un dealer est trouvé.



Nouvel ÉQUIPEMENT

ARCHÉOTECHNOLOGIE

Tous sortes de technologie antique apparaissent dans le Sous-Monde, du rebut corrodé dragué au fond des bassins pollués aux artefacts brillants déterrés dans des dômes oubliés datant de la première colonisation. Conformément à la loi, tout l'archéotechnologie doit être vendu aux Marchands de la Guilde aussitôt découvert, mais des pièces étranges trouvent leur chemin vers les comptoirs commerciaux illégaux pour y être vendu illégalement.

Le problème d'acheter de l'archéotechnologie est que tous les artefacts bien connus ou reconnaissables s'arrachent longtemps avant qu'ils n'atteignent le marché. Les autres sont impossibles à déchiffrer sans beaucoup d'examen et d'expérimentation. Souvent l'archéotechnologie connue est une cassette scellée ou une sphère chromée énigmatique, une boîte noire mystérieuse ou une pièce de cristal miroitant. La plupart des personnes n'osent pas s'amuser avec ces choses et donc ils sont vendus à bon marché, mais vous ne pouvez savoir à l'avance si vous obtenez un excellent exemple de ces technologies perdues ou juste un presse-papiers intéressant.

Règles Spéciales

Si vous décidez d'acheter une pièce d'archéotechnologie, vous devez la donner à un membre de votre gang pour qu'il puisse essayer de deviner ses secrets. lancez 1D6 pour découvrir ce qui arrive. Vous ne pouvez pas transférer l'artefact à un autre combattant une fois qu'il a été examiné - seulement la personne qui l'a examiné sait comment le faire fonctionner.



D6 Résultat

- | | |
|--------------------------|--|
| 1 Dangereux | Le guerrier déclenche accidentellement le dispositif tandis qu'il joue avec. Il subit 1D6 touches de Force 2 et l'archéotechnologie est réduite à une pile de scorie fondue sans valeur. |
| 2 Visionneuse | Le guerrier peut utiliser l'artefact afin de voir différents lieux, changeant ainsi sa perspective à partir de n'importe quel point même au-delà d'une porte fermée et de murs solides. Si le guerrier ne se déplace pas, ne tire pas ou ne se bat pas au corps à corps, il peut découvrir n'importe quel combattant caché n'importe où sur la table. Si la figurine est une sentinelle, lancez 1D6 à chaque tour : sur un 6 il donne automatiquement l'alarme tandis qu'il découvre l'ennemi se glissant alentour. Des joueurs créatifs pourront bien trouver d'autres utilisations pour ce dispositif... |
| 3 Rayon découpeur | L'artefact peut être utilisé pour concentrer un rayon découpeur très puissant sur un objet stationnaire. Malheureusement il est inutilisable comme une arme car la cible et l'opérateur doivent rester parfaitement immobile pour concentrer le rayon, mais il fait un bon ouvre-boîtes. Contre des portes, des murs, des objectifs, etc., l'artefact causera une touche de Force 6 le premier tour, passant à Force 7 au deuxième tour, Force 8 au troisième et ainsi de suite jusqu'à Force 10. Le guerrier ne peut rien faire d'autre lorsqu'il utilise le Rayon Découpeur. |
| 4 Gilet Anti-grav | L'artefact est une sorte de suspenseur sophistiqué qui diminue la gravité autour de son porteur, lui permettant de flotter vers le haut ou le bas durant une courte période. Le guerrier peut monter ou descendre d'éléments de terrain même s'il n'y a aucune échelle visible. De plus, il ne souffre jamais de dommages suite à une chute, il atterrit sans la moindre blessure. Le mouvement se faisant lentement, chaque pas vers le haut ou vers le bas compte dans le nombre total de pas autorisée de la figurine. |
| 5 Holo-projecteur | Cet artefact fonctionne comme holo-projecteur basique et il peut être utilisé pour créer une image du guerrier à quelques pas de là où il se tient réellement. Le porteur gagne une sauvegarde de 4+ sur 1D6 contre les tirs de toutes formes non affectée par les modificateurs de sauvegarde des armes. Dès qu'une sauvegarde est ratée, l'holo-projecteur ne fonctionne plus pour le reste de la partie. Notez que l'holo-projecteur est inutilisable au corps à corps ou contre une arme à gabarit. |
| 6 Arme | <p>Le dispositif est une arme puissante et compacte. Il fait la taille d'un pistolet mais ses effets sont ceux d'une arme bien plus grosse. Lancez 1D6 pour savoir de quel type d'arme il s'agit :</p> <p>1-2 : Bolter ; 3 : lance-flamme ; 4 : fusur ; 5 : lance-plasma ; 6 : lance-grenades avec grenades à fragmentation.</p> <p>L'arme dispose du profil standard pour une arme de ce type mais elle est si petite qu'elle peut être portée d'une main et être utilisée au corps à corps. Cependant, au corps à corps, une seule touche peut être réalisée avec cette arme archéotechnologique car son rechargement prend du temps. Du fait que cette arme soit compacte et autoréparante, elle peut être utilisée par n'importe quel membre du gang, pas seulement les chefs ou les balaises.</p> |

POISON DE CONTACT

Beaucoup de champignons mutants trouvées au fond de la ruche sont mortellement toxiques, comme le Faiseur de Veuve, le Feng Ecarlate et le Moussu Gris. Certains, comme la célèbre Mort Noire, ont même développé des couches qui sont mortelles au contact et peuvent tuer des créatures qui se frottent contre elles. La Mort Noire grandit sur ses victimes via ses toxines mortelles, se nourrissant de leur victime et en crée un leurre pour d'autres organismes chassant les charognes.

Le poison de contact est fabriqué à partir d'une variété de poisons naturels pour produire une substance pourpre visqueuse qui peut tuer un homme en quelques secondes. Les Ratskins sont des experts dans l'utilisation du poison de contact, mais ils l'utiliseront seulement pour tuer de grands mutants dangereux ou d'autres bêtes qui sont presque insensibles aux armes normales. D'autres Hors-la-loi sont moins moraliste et couvriront gaiement leurs épées et leurs couteaux avec ce venin s'ils pensent qu'il leur donnera un avantage au combat. Le seul problème est qu'un combattant maladroit avec une arme empoisonnée est un aussi dangereux pour lui-même que pour quelqu'un d'autre.

RÈGLES SPÉCIALES

Les doses Poison de Contact sont gardées avec le Butin du gang et distribuées avant le début d'une partie aux guerriers qui les utiliseront. Une dose de Poison de Contact empoisonnera une arme pour une partie, après quoi le poison perd de sa puissance. Le Poison de Contact peut seulement être appliqué sur les épées normales et des couteaux, non pas par exemple sur des épées tronçonneuses ou des épées à deux mains. Le Poison de Contact deux effets :

- 1- Chaque touche infligée par l'arme empoisonnée cause 1D3 blessures au lieu d'une seule.
- 2- Le guerrier qui utilise une arme empoisonnée subit une touche de Force 1 pour chaque 1 obtenu avec les dés d'attaque.

BOUTEILLE DE WHISKAR

Le Whiskar est une puissante et rare liqueur distillée dans les Bas-Fonds où elle coûte un certain prix. S'ils en trouvent, il n'est pas rare que les gangs Hors-la-loi boivent du Whiskar avant une bataille afin de ressentir « le Courage du Serpent ».

RÈGLES SPÉCIALES

Si vous envoyez un ganger chercher des objets rares et que vous tombez sur une Bouteille de Wild Snake, vous devez alors la payer, le ganger ne peut résister à cette bonne (ou mauvaise) liqueur. Heureusement un chef rusé peut toujours utiliser le Whiskar pour insuffler un peu de « Courage du Serpent » à ses gangers en le leur donnant à boire avant une partie. Une Bouteille de Whiskar permet d'augmenter la valeur de Commandement de chaque membre de +1 jusqu'à un maximum de 9. Malheureusement, l'état d'ébriété réduit la valeur d'Initiative de chaque membre de -2. Une fois la partie terminée, les caractéristiques de chaque membre du gang reviennent à la normale accompagnée d'une sacrée gueule de bois.

GELÉE PSYCHOTROPE

La Gelée Psychotrope est un rare et dangereux organisme de la Ruche une goutte de la taille d'un poing humain. Une gelée à maturité recherche une créature vivante et se place d'elle-même sur la tête de sa victime où lentement elle est absorbée par la peau jusque dans le cerveau de l'hôte. Étant donné qu'une gelée n'est pas très rapide, elle compte capturer leurs victimes pendant leur sommeil

Pendant qu'ils envahissent leur hôte ils se protègent en sécrétant des stimulants psycho-chimiques qui affectent sérieusement l'esprit et le corps de l'hôte. L'effet est si euphorique et donne un tel sentiment de puissance que la victime ne fait rien pour enlever la gelée.

Une fois à l'intérieur du cerveau de l'hôte, la gelée grossit et se reproduit de la même façon que des parasites amibiens communs. Tandis que le parasite devient des millions de gelées psychotropes minuscules, elles cassent leurs coquilles et commencent à consommer le cerveau de l'hôte dont elles tirent leur nourriture aussi bien psychique que physique. Bientôt l'hôte se transforme en épave bafouillant tandis que son cerveau est consommé de l'intérieur. En à peine deux heures la pression alimentaire croissante des gelées minuscules est si grande que le crâne de la victime se fissure et des millions de minuscules gelées psychotropes glissent des blessures. Elles ne mesurent que quelques millimètres mais elles grandissent rapidement en enveloppant et digérant des créatures de plus en plus grandes.

L'accroissement physique et mental et l'euphorie induite par la gelée psychotrope est si puissant que quelques personnes l'utilisent comme une véritable drogue. Ils évitent la mort en s'assurant que quelqu'un est prêt à gratter la gelée à la dernière minute, ou par l'utilisation des médicaments antiparasitaires qui tuent la gelée psychotrope avant qu'elle n'ait une chance de se développer. Car une fois que la coquille extérieure de la gelée s'est durcie elle l'immunise à quasiment tout et seule de la chirurgie lourde permet de l'extraire.


Les risques d'utiliser la gelée psychotrope sont considérables même en utilisant des médicaments. L'efficacité et la puissance des antidotes varient énormément, particulièrement dans les environnements dangereux et sordides où ceux-ci sont souvent utilisés. Parmi la riche élite décadente qui se livre à cette pratique les risques sont moindre car ils peuvent se permettre des antidotes de bonne qualité, mais le succès n'est pas certain. Il y a même certains types de gelée psychotropes qui sont devenues immunisées aux médicaments antiparasitaires.

RÈGLES SPÉCIALES

Effets. La gelée psychotrope a un effet puissant sur l'utilisateur : les produits chimiques qu'elle sécrète rendent plus fort, plus agile, améliorent ses réflexes et annulent les chocs et les traumatismes pour qu'il puisse se battre et échapper à d'épouvantables blessures. Il est probable que ces effets sont produits dans l'hôte pour assurer qu'il survive assez longtemps pour que la gelée se reproduise avec succès.

Au début de la partie, lancez 1D6 sur la table ci-dessous pour chacune des caractéristiques de l'utilisateur sauf les Ponts de Vie et le Commandement.

D6	Résultat
6	Augmentez la caractéristique de +3 pour la durée de la bataille.
4-5	Augmentez la caractéristique de +2 pour la durée de la bataille.
2-3	Augmentez la caractéristique de +1 pour la durée de la bataille.
1	La caractéristique n'est pas affectée.



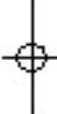
Les Points de Vie et le Commandement de l'utilisateur sont doublés jusqu'à un maximum de 10. De plus, l'utilisateur est tellement boosté par la gelée qu'il n'est jamais bloqué suite à un tir.

Durée. Les effets de la gelée psychotrope dure pour une partie après laquelle elle est soit enlevée soit l'hôte meurt. La gelée psychotrope est détruite si elle est enlevée, elle ne peut donc être utilisée qu'une seule fois.

Effets secondaires. Lancez 2D6 à la fin de la partie. Sur un résultat de 2, la gelée psychotrope s'est développée avant que les camarades de l'hôte ne l'aient enlevé. L'hôte meurt dans d'atroces souffrances. Sur un résultat de 3 à 11, la gelée psychotrope est enlevée à temps. Sur un résultat de 12, la gelée est retirée et en plus, le guerrier gagne certains bénéfices pour avoir utilisé la gelée. Toutes ses blessures graves sont retirées (y compris les « bonnes » comme Cicatrices Impressionnantes). S'il n'a subi aucune blessures graves, faites un jet de progression à la place.

KALMA

Le résultat « Kalma » sur le Tableau des Comptoirs Illégaux indiquent que vous avez été contacté par un individu qui peut vous fournir du Kalma à partir de maintenant et à chaque fois que vous vous rendez dans les comptoirs commerciaux. Ceci veut dire que bien que le Kalma soit un objet Rare, vous le traitez désormais comme un objet Commun une fois que vous avez obtenu ce résultat sur le Tableau des Comptoirs Illégaux.



Kalma est le nom donné dans la ruche à un groupe de sédatifs euphorisants qui diminue l'état de conscience et augmente la sensation de bien-être. De telles drogues sont souvent utilisées en petites quantités dans la nourriture. Une dose de Kalma rend les individus dociles et complaisants. Une personne sous l'effet du Kalma peut être dirigé sans efforts et restera passif même sans surveillance. Le Kalma est parfois utilisé sur les captifs et les otages pour qu'ils puissent être emmenés rapidement et facilement de la zone de combat.

RÈGLES SPÉCIALES

Effets. La seule fois où du Kalma peut être utilisé c'est dans le cadre d'un scénario « Sauvetage ». Dans ce cas, le défenseur peut choisir de donner du Kalma aux prisonniers, auquel cas ils seront considérés comme étant Au Tapis durant le scénario (ils sont placés sur le ventre et ne peuvent bouger que de 2ps par tour), bien qu'ils ne fassent pas de test durant leur phase de ralliement.

Durée. Lancez 2D6 à chaque phase de ralliement des victimes et ajoutez l'Endurance de la figurine. Si le résultat est supérieur à 12, la figurine recouvre ses esprits et peut agir normalement ; si le résultat est de 12 ou moins, la figurine est toujours affecté et continue de sourire béatement.

Effets secondaires. Il n'y a aucun effets secondaires à long termes pour le Kalma.

COMPTEUR GEIGER

Un compteur Geiger est un appareil souvent de la forme d'une amulette ou d'un bracelet. Il prévient des émissions radioactives dangereuses qui sont normalement invisibles et indétectables par un changement de couleur ou un bruit de déclic fort. Un guerrier équipé d'un compteur Geiger peut se déplacer dans les Bas-Fonds en relative sécurité et il peut explorer des zones

fortement contaminées en utilisant le compteur Geiger pour le prévenir des zones extrêmement radioactives.


RÈGLES SPÉCIALES

Un guerrier équipé d'un compteur Geiger peut lancer 2D6 au lieu d'1D6 quand il explore une Zone Radioactive. Si le guerrier utilise le compteur Geiger pour fouiller une Zone Radioactive, il peut relancer le dé de revenu et il souffrira des effets de l'empoisonnement radioactif uniquement sur un double 1.

RAX

Comme pour le Kalma, le résultat « Rax » sur le Tableau des Comptoirs Illégaux indiquent que vous avez été contacté par un individu qui peut vous fournir du Kalma à partir de maintenant et à chaque fois que vous vous rendez dans les comptoirs commerciaux. Lancez 1D6 à chaque phase de commerce : sur un résultat de 2 à 6, du Rax est disponible et indisponible sur un résultat de 1. Le Rax est officiellement connu sous le nom d'Onslaught et c'est une drogue de combat faite d'une combinaison dangereuse de glandes de rat mutant et un certain nombre de composés d'adrénaline synthétique. Le Rax augmente les capacités martiales d'un individu : vigilance et vitesse accrues, donnant l'impression que le monde est au ralenti en augmentant la conscience mentale de la personne. Sans ses effets secondaires malheureux ce serait une drogue de combat idéale.

RÈGLES SPÉCIALES



Effets. Une figurine qui prend une dose de Rax avant le début d'une partie voit son I et sa CC augmentées de 1D3 points chacune (la CT n'est pas affectée). Quand les effets sont terminés, les caractéristiques du guerrier retournent à la normale.

Durée. Lancez 2D6 à chaque phase de ralliement et ajoutez l'Endurance de la figurine au résultat. Si le total est de 12 ou moins, le guerrier est toujours affecté par la dose de Rax. Si le résultat est supérieur à 12, les effets s'estompent et le guerrier s'effondre, comptant comme étant Au Tapis et n'est plus sous l'influence du Rax. Une seule dose de Rax peut être prise par partie ou les effets cumulatifs tueraient l'utilisateur.

Effets secondaires. Il existe des dangers à utiliser du Rax à long terme. À chaque utilisation de Rax, lancez 2D6 pour savoir si le guerrier devient dépendant. Sur un résultat de 3 à 12, la drogue n'a aucun effet à long terme (et ses effets sont terminés pour cette bataille), mais sur un résultat de 2, le guerrier devient dépendant. Une personne dépendante ne tire plus aucun avantage de la drogue, mais doit continuer à en prendre dans l'avenir ou elle subira des effets nuisibles.

Si vous n'avez pas accès à la drogue, le guerrier perd 1D3 points d'I et de CC jusqu'à ce qu'il reçoive sa prochaine dose. Si une caractéristique tombe à 0, le guerrier ne peut pas se battre. Les « accros », ceux qui sont accoutumés à la drogue, perdent progressivement en vieillissant leur santé mentale si on leur refuse la drogue. Ces loques humaines à la démarche saccadée hantent dans les Bas-Fonds, incapable de faire la différence entre amis et ennemis, entre homme et monstre.

SPIRIT

Le Spirit est extrait de certains vieux tas de nourriture synthétiques ou du « Spirit brut ». Les vieux tas de nourriture synthétiques sont déposés depuis des millénaires et des Fouisseurs ou es Ratskins découvrent parfois des cachettes dans les Bas-Fonds ou dans étendues de cendres. La nourriture synthétique d'origine a probablement été préparée à partir de corps d'habitants de la Ruche morts durant les périodes de disette et peut agir comme un moyen de préserver les mémoires des races sous forme chimique ou génétique.

Après des milliers d'années les vieux tas de nourriture synthétiques sont absorbés par les champignons mutants qui font un excellent substratum pour leur développement, transformant ainsi l'ancienne nourriture en une puissante et dangereuse poudre verte pulvérulente. Cette poudre est bue sous forme d'un liquide écumant par ceux assez idiots pour l'utiliser.

Une minuscule fiole de verre contient une dose standard. Le Spirit augmente n'importe quelle conscience psychique latente d'un esprit humain. Beaucoup de Wyrds issus de l'utilisation de Spirit seraient en fait exempt de toute force mentale inhérente (des pouvoirs Wyrds latents se serraient développés et manifestés naturellement). Ils sont psychologiquement vulnérables et par conséquent enclins aux attaques démoniaques sous toutes ses formes, comme en sont affectés beaucoup de Wyrds.

RÈGLES SPÉCIALES

Effets.

Durée.

Effets secondaires.

SLASH

Comme pour le Kalma et le Rax, le résultat « Slash » sur le Tableau des Comptoirs Illégaux indiquent que vous avez été contacté par un individu qui peut vous fournir du Kalma à partir de maintenant et à chaque fois que vous vous rendez dans les comptoirs commerciaux. Lancez 1D6 à chaque phase de commerce : sur un résultat de 4 à 6, du Rax est disponible et indisponible sur un résultat de 1 à 3.

Le nom « Slash » est donné à de nombreux stimulants similaires. Le Slash a tant d'effets secondaires que son utilisation en décourage plus d'un. Prendre une dose de Slash implique beaucoup de risques car aucune dose de Slash n'est identique et donc on ne peut pas juger précisément la puissance des effets secondaires. Tous les types de Slash stimulent le système nerveux, améliorant les sens, la réaction musculaire et la vitesse de réflexion. Cependant un vieux lot de Slash falsifié ou mal conditionné peut être inefficace.



RÈGLES SPÉCIALES

Effets. Une figurine peut prendre une dose de Slash avant le début de la partie. Lancez 1D6 sur la table ci-dessous pour déterminer les effets de la dose.

D6 Résultats

- | | |
|-----|---|
| 6 | Augmentez l'I et la CC du guerrier de 1D6 points chacune, la CT et le M d'1D3 chacune. Suite à l'hyperactivité nerveuse du guerrier, il est Bloqué durant un tour complet quand les effets de la drogue s'estompent, après quoi il se rétablit automatiquement. |
| 4-5 | Augmentez l'I et le M du guerrier de +3 points chacune. Son système nerveux devenant tellement sensible que le moindre choc physique peut le faire sombrer dans l'inconscience. Pour représenter cela, l'E du guerrier subit un malus de -1 tant que les effets de la drogue sont actifs. |
| 2-3 | Augmentez le M et l'I du guerrier d'1D3 points chacune. |
| 1 | Inefficace. Le lot de Slash est trop vieux ou tout simplement mauvais. |

Durée. Lancez 1D6 à chaque phase de Ralliement et ajoutez l'Endurance du guerrier au résultat. Si le total obtenu est de 12 ou moins, le guerrier est toujours affecté par la drogue. Si le total est supérieur à 12, les effets de la drogue s'estompent et le guerrier n'est plus sous son influence. Une seule dose de Slash peut être prise par partie ou les effets cumulatifs tueraient l'utilisateur.

Effets secondaires. Il n'y a aucun effet à long terme pour le Slash.

PATCH AIGUILLON

Un Patch Aiguillon est un rare et précieux champignon qui se développe dans des coins isolés des Bas-Fonds. Un Patch Aiguillon ne peut être trouvé que dans des secteurs où les déchets radioactifs se mélangent avec des résidus organiques et à une certaine température. Les pieds grossissent en quelques heures, se balancent et éclatent ensuite pour disperser des spores empoisonnées dangereuses (le nom « Aiguillon » vient de là) dans les courants atmosphériques. Le pied se ratatine et meurt.

Si le pied est récolté avant qu'il ne mûrisse, ses spores peuvent être préparées dans une pâte ou une compresse curative qui stimule énormément le processus de guérison d'un organisme. Les effets régénérateurs d'un Patch Aiguillon sont renommés parmi les chirurgiens et les docteurs et il est massivement récolté dans quelques secteurs de la Ruche, la Flèche et même au-delà.

RÈGLES SPÉCIALES

Un Patch Aiguillon peut être utilisé pour :

- 1 Soigner une blessure grave d'un guerrier.
- 2 Relancer un résultat sur la Table de Blessures Graves, sauf pour un résultat « Mort », « Capturé » ou « Blessures Multiples ».

Un Patch Aiguillon ne peut servir qu'une seule fois.

ÉVÈNEMENTS ALÉATOIRES

Par Andy Chambers
Traduit par Simon Fouquet VF2009_1.0

Les Bas-Fonds sont un environnement toujours changeants : les flux de boue et les surverses du Cloaque peuvent transformer un sol sec en marais en quelques heures, les pannes d'électricité peuvent plonger des secteurs entiers du bas de la ruche dans l'obscurité et le sol peut soudainement disparaître dans un abîme sans fond. Le pire de tout reste les terrifiants tremblements de ruche qui secouent un secteur tout entier tandis que la structure massive de la ruche au-dessus tressaille jusque dans ses fondations.

Les règles des Événements Aléatoires rapporte juste quelques dangers des Bas-Fonds dans vos parties de Necromunda et peuvent être utilisées dans tous les scénarios. Une exception demeure pour le scénario « Premier Sang » car il est sensé se dérouler dans une colonie ou une taverne, là où les seuls événements aléatoires se trouvent en cuisine !

Les joueurs peuvent décider de ne pas utiliser les Événements Aléatoires (mauviettes !) mais dans l'autre cas, ils doivent lancer des dés si au moins l'un d'entre eux souhaite les utiliser. Faites le jets des Événements Aléatoires après que le scénario ait été choisi et le terrain placé mais avant que les gangs ne se déploient. Le tableau utilise un D66 lancé de la même façon que pour le tableau des Blessures Graves de Necromunda. Lancez 2D6 (de couleurs différentes ou l'un après l'autre) : le premier dé représente les dizaines et le second les unités. Ainsi, un résultat de 1 et 5 donne 15, un résultat de 6 et 3 donne 63, etc.

Ratskins

Les Pisseurs Ratskins et les gangs de Ratskins sont immunisés à tous les effets des Événements Aléatoires. Les Ratskins sont nés et ont grandi au milieu des dangers des Bas-Fonds, ils ont donc appris à les éviter où ils meurent dès leurs jeunes ages.

11-16 MER DE VASE

Quelque chose de particulièrement répugnante suinte du Cloaque...

11 Mer de Vase

Une épaisse couche de vase noire recouvre tout le plateau. Les figurines doivent avancer dans cette mélasse dégoûtante s'ils veulent atteindre une passerelle ou une plate-forme et les déplacements sont extrêmement difficiles dans cette vase visqueuse. Le mouvement est limité à 2ps par tour lorsqu'un guerrier se déplace au sol. Les figurines ne peuvent pas doubler leur mouvement pour courir ou charger dans cette matière visqueuse car la substance dégoûtante est trop épaisse pour se déplacer vite. Les plates-formes et les passerelles n'étant pas gluants, les figurines s'y déplaçant ne sont pas affectés par la Mer de Vase.



12 Surface Glissante

Une mince couche d'une substance verte lumineuse couvre l'ensemble de la table. Les figurines peuvent se déplacer comme normalement, mais s'ils doublent leur mouvement pour courir ou pour charger dans ces conditions, ils doivent réussir un test d'Initiative sur un D6 ou ils glisseront et compteront comme étant bloqué. Les plates-formes et les passerelles ne sont pas gluants donc les figurines s'y déplaçant ne sont pas affectés.

13 Pellicule Gluante

Le secteur entier est recouvert d'une fine couche horrible visqueuse mais il qui ne donne rien d'autre que des irritations. Continuez la partie normalement.

14 Ancien Bassin de Décantation

Des tuyaux dégoulinant de boue et des grilles visqueuses indiquent que ce secteur était autrefois un réservoir énorme, mais a depuis longtemps été vidé. Continuez la partie normalement.

15 Ancien Bassin de Décantation

Des tuyaux dégoulinant de boue et des grilles visqueuses indiquent que ce secteur était autrefois... Damned, il se remplit ! Placez les gangs et lancez ensuite 1D6 pour chaque figurine pour savoir qui se retrouve sous les flots tandis que les tuyaux et les grilles vomissent une substance visqueuse dégoûtante. Les figurines qui obtiennent un résultat de 1, 2 ou 3 compte comme étant Bloqué au début de la partie, ils peuvent aussi chuter si elles se trouvent à 1ps ou moins du bord d'une structure ou d'une passerelle. Lancez juste une fois pour chaque figurine pour voir s'ils sont aspergés car la substance visqueuse n'a aucun autre effet. Les figurines qui essayent d'utiliser des tunnels ou des conduits de ventilation pour se glisser autour de leur adversaire doivent lancer 1D6 pour chaque figurine : sur un résultat de 1, 2 ou 3 ils doivent faire demi-tour à cause de la substance visqueuse montante et ne se prennent pas du tout part à la partie.

16 Fosse Sans Fond

Le niveau entier est couvert d'une couche apparemment sans fond de bourbe. La partie doit se dérouler sur les niveaux les plus hauts, bien que n'importe qui tombant d'une plate-forme ou d'une passerelle ne subira aucun dommage car la boue atténue le choc. Malheureusement, les guerriers tombés doivent aussi réussir un test de Force (résultat inférieur ou égal à leur F) au début de chacun de leurs tours. S'il réussissent, ils peuvent se déplacer de 2ps par tour vers le bâtiment le plus proche et grimper dessus. S'ils échouent, les guerriers suffoquent dans la bourbe épaisse (beurk !) et se noie. Tout l'équipement et toutes les armes portés par une figurine noyée dans la bourbe sont irrémédiablement perdus.

21-26 HAUTS VENTS

Le combat a lieu près d'une intersection de tunnels aériens gigantesques qui alimentent la ruche d'air plus propre. De grands dômes peuvent ainsi produire des microclimats propres qui créent de puissants vortex d'air si les conditions sont réunies. Ces vents tourbillonnants peuvent créer des conditions extrêmement dangereuses en haut des bâtiments ou sur les passerelles.



21 Vents Rugissants

Les vents sont si puissants que personne ne montera sur une plate-forme ou une passerelle. La partie doit avoir lieu entièrement sur le niveau du sol où il y a plus d'abri. Les joueurs ne peuvent pas utiliser des conduits de ventilation pour contourner leur adversaire quand souffle les vents hurlants.

22 Bourrasques

Tirer est extrêmement difficile dans de telles conditions venteuses, particulièrement sur des longues distances. Un guerrier faisant feu à longue portée avec une arme subit une pénalité de -1 supplémentaire pour toucher. À cause des difficultés pour viser, les figurines ne peuvent pas utiliser les compétences de tir Tir Rapide, Tir Éclair et Œil de Lynx.

23 Conditions Atmosphériques Stables

Les vents soufflent fort mais les guerriers sont habitués à ce genre de conditions et peuvent donc combattre normalement.

24 Ventilateurs Arrêtés

Les gigantesques ventilateurs faisant circuler l'air dans la ruche sont arrêtés ou n'ont pas encore fonctionné jusqu'à présent. Continuez la partie normalement.

25 Ça souffle !

Les vents sont hauts aujourd'hui, faisant des passerelles et des plates-formes des endroits dangereux. Une figurine sur une plate-forme, une passerelle ou sur le niveau supérieur de n'importe quelle structure doit réussir un test de Force (résultat inférieur ou égal à leur F) au début de chacun de ses tours pour rester debout. Si le test est raté, le guerrier est bloqué et peut chuter s'il se trouve à moins de 1ps du bord d'une structure ou d'une passerelle.

26 Accrochez-vous à vos capuches !

Puissants, les vents tourbillonnants rendent tout tir particulièrement difficile. Les figurines tirant à courte portée subissent un malus supplémentaire de -1 pour toucher, celles tirant à longue portée subissent un malus de -2 pour toucher. À cause des difficultés pour viser, les figurines ne peuvent pas utiliser les compétences de tir Tir Rapide, Tir Éclair et Œil de Lynx.

31-36 BROUILLARD TOXIQUE

Le Sous-Monde est un endroit extrêmement malsain pour y vivre. Le mélange d'industrie lourde, des conditions de vie sordides et des vapeurs du Cloaque se combine pour créer les nuages de brouillard nocif qui dérivent à travers le Sous-Monde. Désagréable à inhaler, le brouillard toxique gêne également la vision, particulièrement à longue portée, masquant les guerriers derrière des nuages de vapeur tourbillonnants.

Les figurines qui n'ont pas de Respirateurs ou de Filtres Respiratoires peuvent être empoisonnés par le brouillard toxique et incapable de se battre. Lancez 1D6 pour chaque figurine non équipée d'une telle protection avant la partie : sur un résultat de 1, la figurine ne peut combattre, mais elle est toujours capable de collecter des revenus, faire l'inventaire ou autre.



La même rengaine : une poignée de rats et les filles partent en criant...



31 Purée de Pois

Des nuages de brouillard vert-jaune dérivent à travers le Sous-Monde. La vision est réduite à un maximum de 10ps. Les cibles apparaissent et disparaissent si rapidement que les figurines ne peuvent pas utiliser les compétences de tir Tir Rapide, Tir Éclair et Œil de Lynx.

32 Brouillard Épais

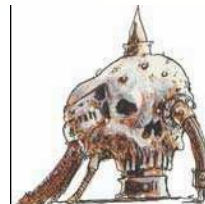
Les nuages de brouillard empêchent de voir loin. La vision est réduite à un maximum de 16ps. Les cibles apparaissent et disparaissent si rapidement que les figurines ne peuvent pas utiliser les compétences de tir Tir Rapide, Tir Éclair et Œil de Lynx.

33 Allez-y

Le brouillard se disperse pour quelques temps. Vous pouvez combattre normalement.

34 Conditions Normales

Le brouillard a dérivé vers une autre section du Sous-Monde et n'affectera pas votre combat. Vous pouvez donc combattre normalement.



35 Nuages Épars

Le brouillard dérivant gêne votre combat. La vision est réduite à un maximum de 20ps. Les cibles apparaissent et disparaissent si rapidement que les figurines ne peuvent pas utiliser les compétences de tir Tir Rapide, Tir Éclair et Œil de Lynx.

36 A l'attaque !

Les deux étaient prêtes pour s'écharper mais un brouillard épais orange est tombé il y a une paire d'heures. Les deux gangs sont sur le point de reculer quand le brouillard se lève soudainement. Un gang profite de la situation en s'avançant rapidement vers l'ennemi. Les Chefs des deux gangs font un test de Commandement sur 2D6. Le joueur qui réussit son test avec le plus de marge peut replacer ses figurines, et jusqu'à 12ps de son bord de table et obtient automatiquement le premier tour. Relancez dans le cas d'une égalité. Si les deux joueurs ratent leurs tests, ils manquent le coup de profiter de la situation et le jeu se déroule comme normalement.

41-46 MAUVAISE LUMINOSITÉ

Le Sous-Monde est un endroit sombre et miteux la plupart du temps et la lumière vacillante peut affecter le combat. Les figurines équipées de Lunettes Infrarouges ne sont pas affectées par la mauvaise lumière. Les figurines équipées de Photo-viseur ou de Lentilles de Contact peuvent voir au double de la portée maximale de vision en mauvaise lumière.

Rendez-vous ! Vous êtes dans une mer de vase...



41 **Noir d'Encre**

Cette section du Sous-monde est si mal éclairée que la visibilité pour les tirs est limitée à un maximum de 8ps. Les cibles apparaissent et disparaissent si rapidement que les figurines ne peuvent pas utiliser les compétences de tir Tir Rapide, Tir Éclair et Œil de Lynx.

42 **Pénombre**

Cette zone mal éclairée implique que les cibles sont visibles à 16ps ou moins visible dans 16 ". Les cibles apparaissent et disparaissent si rapidement que les figurines ne peuvent pas utiliser les compétences de tir Tir Rapide, Tir Éclair et Œil de Lynx.

43 **Lumière Faible**

Vous voyez parfaitement bien et le combat se déroule normalement.

44 **Lumière Normale**

Vous voyez parfaitement bien et le combat se déroule normalement.

45 **Lumière Aveuglante**

Des lumières extrêmement puissantes brillent d'un côté du champ de bataille. Les figurines qui font face à ces lumières quand ils tirent subissent un malus de -1 supplémentaire pour toucher. Lancez 1D6 pour déterminer aléatoirement quel bord de table est vivement éclairé.

46 **Ombres Crépusculaires**

De longues ombres offrent beaucoup de cachettes permettant à tous les guerriers de courir et se cacher durant le même tour.



51-56 **NUÉES**

Le Sous-Monde est l'endroit parfait pour la reproduction massive de toutes sortes de bestioles plus ou moins répugnantes. Insectes et rats sont particulièrement à l'aise dans cet environnement. Les combattants du Sous-Monde sont habitués à éviter ou à tuer la plupart des créatures dangereuses, mais certains secteurs grouillent littéralement de vie. Les maîtres de meutes wyrd ne sont jamais affectés par les nuées.

51 **Chauve-souris Charognardes**

Des nuages de chauve-souris charognardes traversent le secteur au début de la partie. Elles tourbillonnent autour des têtes des combattants qui doivent se jeter à terre pour les éviter. Effectuez un test de Commandement pour chaque figurine après le déploiement. Toute figurine ratant ce test commence la partie bloquée et risque de tomber si elle est à 1ps du bord d'une passerelle ou d'une plate-forme.

52 **Nuages de mouches**

Les mouches sont si nombreuses que les combattants ont du mal à voir leur cible. Tous les tirs subissent une pénalité de -1 pour toucher pendant toute la partie. La déconcentration causée par les mouches empêche quiconque de bénéficier des compétences Tir Éclair, Tir Rapide et Œil de Lynx.

53 **Cafards**

Les cafards recouvrent le sol, mais ne gênent pas les combats.

54 **Tout Baigne**

Rien d'alarmant dans le secteur. Continuez le combat.

55 **Rats**

Des hordes de rats traversent en courant le secteur des combats. Les rats sont particulièrement gênants car ils se jettent sous vos pieds en vous donnant parfois au passage un coup de dent. Ceci est surtout ennuyeux au corps à corps. Toute figurine engagée au corps à corps compte ses résultats de 1 et de 2 comme des faux mouvements. La déconcentration causée empêche aussi quiconque de bénéficier des compétences Tir Éclair, Tir Rapide et Œil de Lynx.

55 **Rats Géants**

Ils sont méchants et horribles, mais par chance moins nombreux que leurs cousins. Chaque joueur lance 1D6 par figurine. Sur un résultat de 1, la figurine est attaquée par un rat géant et subit automatiquement une blessure légère. Réduisez ses CC et CT de -1 pour la durée de la partie.

61-66 **CONDITIONS EXCEPTIONNELLES**

Les événements les plus dangereux n'arrivent que très rarement, ce qui en accentue encore plus les conséquences car les combattants ne sont jamais prêts lorsqu'ils se produisent.

61 **Pluie Acide**

Ce n'est pas une pluie légèrement acide, mais de l'acide pur s'écoulant d'un réservoir endommagé situé plusieurs niveaux au-dessus. Lancez 1D6 par figurine à découvert au début de la partie. Sur un résultat de 1, la figurine est brûlée par l'acide et doit réussir un test de Commandement pour ne pas être mise hors de combat. Cependant, toute figurine réussissant le test garde des « Cicatrices Impressionnantes », voir le chapitre Blessures du livre de règles de Necromunda. La pluie acide se calme lorsque la partie commence et est sans effet sur la suite du jeu.

62 **Méthane**

Les ordures en décomposition, moisissures et charognes peuvent générer des poches de méthane hautement volatile qui n'attendent qu'une étincelle (ou un coup de feu) pour exploser.

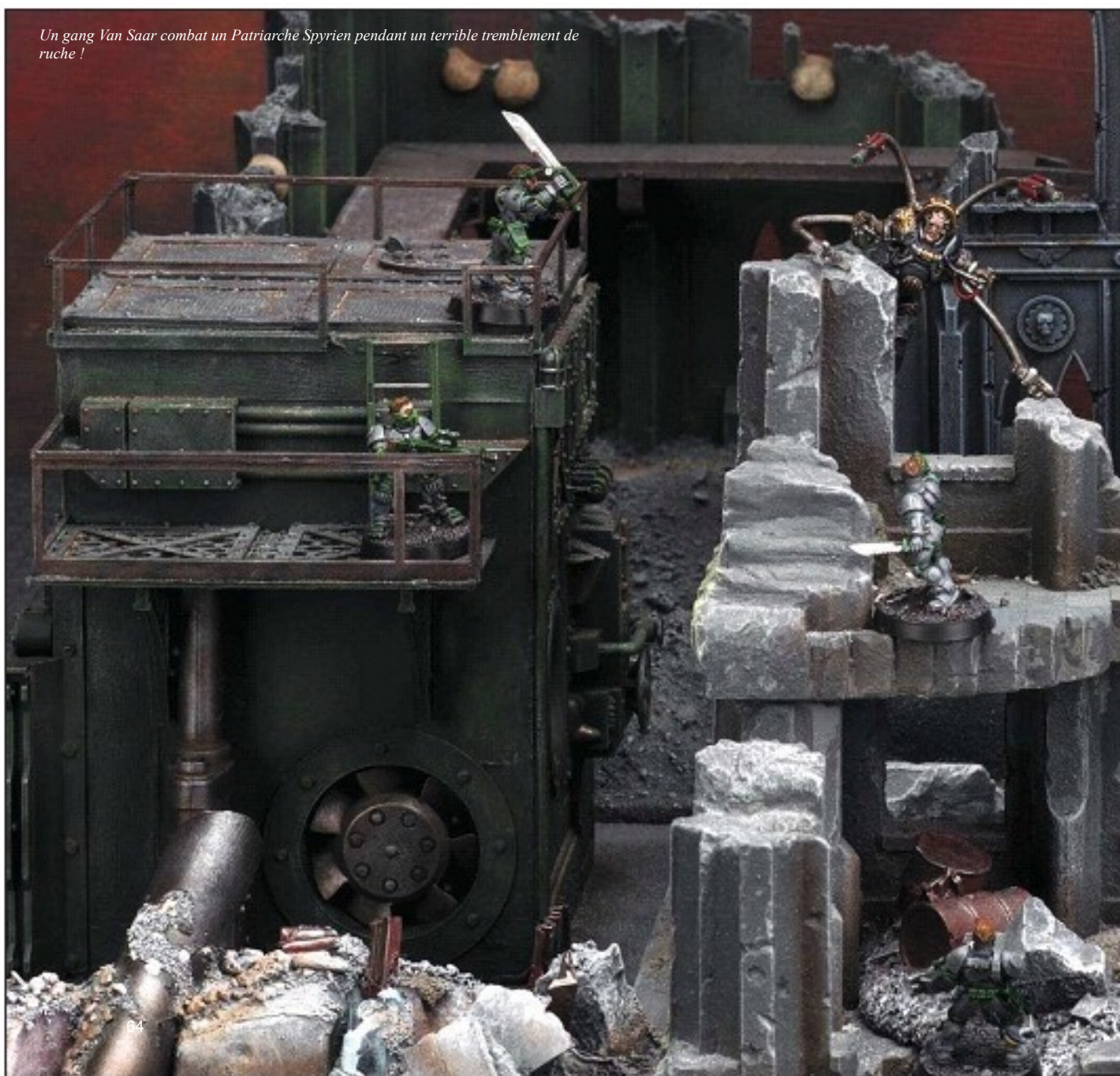
Toute figurine à couvert effectuant un tir et obtenant 1 sur son jet pour toucher fait exploser une poche de gaz avec les mêmes effets qu'une grenade à fragmentation centrée sur la figurine qui a tiré. Les figurines à découvert ne déclenchent pas l'explosion de poches de gaz.



63 Gaz Asphyxiant

Des nuages de gaz toxiques traversent ce secteur, faisant tousser les combattants. Chaque joueur doit lancer 1D6 par figurine en début de partie. Si le résultat est supérieur à son Endurance (les figurines équipées de respirateurs et de filtres respiratoires peuvent relancer une fois); la figurine a respiré du gaz et titube en tentant de retrouver sa respiration. Lancez un dé de dispersion pour déterminer sa direction, la distance de ce déplacement est d'1D3ps. En cas de chute, déterminez les dommages normaux dus à la chute. Une fois les combats commencés, les guerriers retrouvent leurs moyens et ignorent le gaz, ils ne subiront aucun effet une fois la partie engagée.

Un gang Van Saar combat un Patriarche Spyrien pendant un terrible tremblement de ruche !



64 Couche de Cendres

Une épaisse couche de cendres recouvre le sol. La couche de cendres constitue un terrain difficile qui diminue de moitié les Mouvements au sol. Les bâtiments et les passerelles sont dégagées, les figurines s'y trouvant ne sont pas affectées. ce secteur, faisant tousser les combattants. Chaque jou

65 Décharge Électrique Massive

Les gigantesques ruches de Necromunda doivent être bien protégées des conditions atmosphériques extérieures. Les éclairs représentent un terrible danger et les orages de Necromunda peuvent durer des semaines. Dans les niveaux supérieurs, d'énormes paratonnerres courent le long de la ruche et canalisent l'énergie de la foudre. Ce système n'est pas aussi efficace dans les niveaux inférieurs où les éclairs se fraient souvent d'eux-mêmes un chemin jusqu'au sol.

Lancez 1D6 par figurine une fois les gangs déployés. Sur un résultat de 1,

la figurine est frappée par une énorme décharge électrique qui jaillit du plus proche morceau de métal. Toute figurine frappée subit 1D6 touches de Force 6 infligeant 1 blessure chacune.

66 Tremblement de Ruche !

Le Sous-Monde est très instable et de nombreux combattants meurent écrasés sous des tonnes de débris. Après le déploiement, chaque joueur lance 1D6 par figurine. Sur un résultat de 1, la figurine disparaît sous les décombres et est immédiatement mise hors de combat ! Un tremblement de ruche provoque de multiples conséquences secondaires car il soulève des nuages de poussières toxique, perturbe les essaims de créatures, cause des débordements de boue, etc. Tout ceci vous fait effectuer un second jet d'évènements aléatoires après que les conséquences directes du tremblement de ruche aient été résolues.



NOUVEAU CHEF DE GANG

RESPECT DANS LES GANGS !

Par Andy Chambers
Traduit par Simon Fouquet VF2010_1.0

Une chose que beaucoup de joueur de Necromunda se demandent c'est « que se passe-t-il si le chef de mon gang est tué ou si un autre membre possède une valeur de Commandement supérieure à celle de mon chef ? ». Ce paragraphe répond à ces questions et introduit des idées de défis pour vos campagnes de Necromunda.

PERTE DU CHEF

Si le chef d'un gang est tué, le combattant possédant le plus fort Commandement devient le chef, bénéficiant ainsi de toutes les règles spéciales concernant le chef et ayant accès aux équipements qui étaient réservés à l'ancien chef. Cela signifie qu'une autre figurine située à 6ps peut utiliser le Commandement du nouveau chef pour effectuer ses tests et que le nouveau chef peut tenter de sortir d'un blocage même si aucun ami n'est situé à 2ps. Si plusieurs combattants possèdent la même valeur de Commandement susceptible d'en faire le chef, c'est celui qui possède le niveau d'expérience le plus élevé qui devient le nouveau chef.

DÉFIS

Au cours d'une campagne, il est possible que les membres d'un gang obtiennent un Commandement meilleur que celui de leur chef. Ceci provoque naturellement des frictions à l'intérieur du gang, car le combattant au fort Commandement devient de plus en plus influent auprès des autres membres et semble toujours avoir les meilleures idées et les meilleurs plans.

Le gang risque d'éclater irrémédiablement s'il est obligé de se battre dans ces conditions, les combattants ne sachant plus qui écouter et risquer de perdre un temps précieux en discussion. Ceci conduira inévitablement à une dispute alors que le chef en place tentera de conserver la cohésion du gang en s'opposant à l'usurpateur potentiel, ou que le jeune prétendant tentera sa chance et lancera un défi pour devenir calife à la place du calife.

Si un défi est lancé, lancez 1D6 pour en déterminer l'issue (voir le tableau page suivante).



Mais c'est une mutinerie !!

D6 Résultat

- 1-2** Les deux adversaires doivent s'affronter au corps à corps devant le gang. Ils ne peuvent utiliser que des poignards et ne doivent porter aucun armure. Le premier au tapis ou hors de combat perd le défi. Le vainqueur prend ou garde le commandement. Le perdant doit accepter le résultat. Le combat est résolu comme un corps à corps, si possible avec un autre joueur effectuant les jets pour le chef en place ou pour son challenger.
- 3-4** Voir ci-dessus, mais le combat est résolu comme le scénario *Premier Sang* entre les deux rivaux. Chacun peut utiliser n'importe quelle arme en sa possession.
- 5-6** Le prétendant est loyal au chef en place et reste son fidèle compagnon. Il ne lancera pus jamais aucun défi contre ce dernier.

Notes

Les gangs Van Saar traitent un jet de 1-2 comme un jet de 3-4.

Les gangs Goliath et les rênégats ratskins traitent un jet de 3-4 comme un 1-2.

Les Rédemptionnistes traitent tous les résultats comme 5-6

Dogan jeta ses demi-guêtres à quelques pouces des pieds de Vorgar, un signe clair de défi envers Vorgar.

« Si tu veux la couronne, tu vas devoir la prendre sur moi » grogna le chef Goliath. Dogan ne perdit pas une seconde et brandit une lourde massue qu'il balaça dans les airs tentant de décapiter la tête de Vorgar. Le chef expérimenté para au dernier moment avec son épée antique. Il avait guidé nombre de jeunes Goliath et rien ne différenciant Dogan. Dans un cri, Vorgar donna un énorme coup de botte cloutée dans l'estomac de Dogan, qui était toujours plongé dans sa dernière attaque.

C'est à ce moment là que Vorgar se rendit compte de son erreur. Mais Dogan différait des autres car il avait un frère dans le gang. Le chef tomba raide mort, une lame profondément plantée dans son dos. L'attaque de Dogan n'était rien qu'une feinte, une distraction dont le véritable challenger pourrait se servir pour donner le coup meurtrier.

Le frère de Dogan voulait devenir le nouveau chef...

CHALLENGER BATTU

Si le combattant ayant lancé le défi est battu par le chef en place, son sort dépend de celui-ci. Le combattant ne défiera plus l'ancien chef avant d'obtenir une autre progression de Commandement. Certains chefs particulièrement rancuniers sont enclins à vendre leur challenger comme esclave ou à lui donner quelques leçons de natation dans un étang de boue, mais ceci est beaucoup plus rare que vous ne pourriez le penser car un chef hésite toujours à amenuiser volontairement les effectifs de son gang. C'est pourquoi le challenger retourne le plus souvent dans les rangs du gang.

CHEF DESTITUÉ

Si le challenger gagne la confrontation, il prend la place du chef. Le nouveau chef bénéficie de toutes les règles relatives à sa nouvelle position, alors que l'ancien perd tout avantage dû à ces règles. Lancez 1D6 pour déterminer ma réaction du chef destitué.

D6 Résultat

- 1** Il quitte le gang et disparaît pour toujours.
- 2-4** Il quitte le gang et devient mercenaire. Son coût de recrutement est d'un cinquième (20%) de sa valeur totale plus son expérience.
- 5-6** Il accepte sa défaite contre meilleur que lui et devient loyal envers le nouveau chef. Il ne le défiera jamais pour reprendre le contrôle du gang.

Auteur

Andy Chambers était un des auteurs original de Necromunda et il continue de produire de l'excellent travail jusqu'à ce jour.

Livre de Règles

Le livre de règles Necromunda Underhive est disponible sur le site de Games Workshop.

Site Internet

Site Internet de Necromunda : www.Necromunda.com