

# OUTLANDERS™



LIVRE DE REGLES

# OUTLANDERS



Un fouisseur équipé moderne I



Un spyrien Yeld : la mort qui vient du ciel.



Le diable Valois I



Balaise Van Saar avec lance-plasma lourd



Un pisteur ratskin et son fidèle vieux fusil.



Chasseur de primes bionique



Fouisseur bossu.



Les fouisseurs jaillissent des ruines, le gang Escher est tombé dans l'embuscade !



## PAR ANDY CHAMBERS

Avec Jervis Johnson & Chris Colston

Couverture et boîte : David Gallagher

Illustrations : John Blanche, Wayne England, Mark Gibbons & Des Hanley

Composants du jeu : Richard Wright



### PRODUIT PAR GAMES WORKSHOP

Games Workshop, Citadel, Space Marine, White Dwarf et Warhammer sont des marques déposées de Games Workshop Ltd. Cawdor, Delaque, Escher, Eldar, Genestealer, Goliath, Necromunda, Orlock, Ratskin et Van Saar sont des marques de Games Workshop Ltd. Les illustrations contenues dans les produits Games Workshop, y compris celles de ce livre sont des créations internes ou des travaux exécutés sur commande. Les droits exclusifs sur toutes ces illustrations sont la propriété de Games Workshop Ltd.

© Copyright Games Workshop Ltd, 1996. Tous droits réservés.

Consultant : Bryan Ansell.

GAMES WORKSHOP  
CHEWTON STREET  
HILLTOP EASTWOOD  
NOTTINGHAM NG16 3HY

UN PRODUIT

**GAMES WORKSHOP®**

Code Produit : 1046

Part number : 102643

GAMES WORKSHOP  
50 RUE BENOIT MALON  
94250 GENTILLY  
FRANCE

# SOMMAIRE

<b>COMPOSANTS</b>	4
<b>HORS-LA-LOI</b>	8
DEVENIR UN HORS-LA-LOI	8
TABLEAU DE MISE HORS-LA-LOI	8
ETRE UN HORS-LA-LOI	9
TERRITOIRES	9
RESSOURCES	9
FOUILLES	9
TANT DE BOUCHES A NOURRIR...	9
DISETTE	9
GAGNER DES TERRITOIRES ADDITIONNELS	10
RECOMPENSE	11
HORS-LA-LOI CAPTURES	11
GANGERS CAPTURES PAR DES HORS-LA-LOI	11
AMENDES VERSEES A LA GUILDE	11
RECUPERATION DE TERRITOIRES	11
RECIDIVISTES	11
<b>LES COMPTOIRS COMMERCIAUX ILLEGAUX</b>	12
DEPENSER SON ARGENT	
EN ETANT HORS-LA-LOI	12
NOUVELLES RECRUES	12
RECRUTER DES MERCENAIRES	12
ARMES	12
ACHETER	12
GANGERS ET COMMERCE	13
RESULTATS SPECIAUX	14
TABLEAU DES PRIX	14
<b>SCENARIOS HORS-LA-LOI</b>	16
TABLEAU DES SCENARIOS HORS-LA-LOI	16
SCENARIO HORS-LA-LOI 1 : LE COMPLOT	17
SCENARIO HORS-LA-LOI 2 : PRENEZ TOUT	18
SCENARIO HORS-LA-LOI 3 : LES CHASSEURS	19
SCENARIO HORS-LA-LOI 4 : CARAVANE	21
<b>OUTLANDERS</b>	24
LES FOUISEURS	25
CHEF FOUISEUR	26
FOUISEURS	26
ZEKS	27
ZOMBIES DE LA PESTE	27

<b>LES REDEMPTIONNISTES</b>	31
PRETRE REDEMPTEUR	34
DIACRES	34
FIDELES	34
DEVOTS	35
<b>LES RENEGATS RATSKINS</b>	39
SACHEM RATSKIN	40
CHAMANE RATSKIN	40
BRAVES RATSKINS	41
CHASSEURS RATSKINS	41
<b>LES SPYRIENS</b>	45
JAKARA	46
YELD	47
MALCADON	47
ORRUS	47
<b>NOUVELLES ARMES</b>	51
<b>ARMES D'ESCLAVES</b>	51
PERCEUSE	51
PINCE	51
LAMES DE FAUX	51
SCIE CIRCULAIRE	51
TRONCONNEUSE	51
MARTEAU	52
<b>ARMES DE CORPS A CORPS</b>	52
EVISCRATOR	52
<b>ARMES DE BASE</b>	52
EXTERMINATOR	52
TROMBLON	53
ARBALETE DE POING	53
MOUSQUET	53
<b>GRENADES</b>	54
BOMBE TOXIQUE	54
<b>ARMES DE ZEKS</b>	54
FUSIL A HARPONS	54
CANON A MITRAILLE	54
DISQUE/HACHE DE LANCER	55
<b>ARMES DE SPYRIENS</b>	55
LANCE-BOLTS ORRUS	55
CRACHE-TOILE MALCADON	55
GANTELETS LASER YELD	55
MONO-EPEE JAKARA	55

NOUVEAUX EQUIPEMENTS .....	56
ARCHEOTECHNOLOGIE .....	56
POISON DE CONTACT .....	57
BOUTEILLE DE WHISKAR .....	57
GELEE PSYCHOTROPE .....	57
KALMA .....	58
COMPTEUR GEIGER .....	58
RAX .....	58
SPIRIT .....	59
SLASH .....	59
PATCH AIGUILLOON .....	60
EQUIPEMENT SPYRIEN .....	60
BOULIER MIROIR JAKARA .....	60
AILES DE YELD .....	60
EVENEMENTS ALEATOIRES .....	61
NOUVEAU CHEF DE GANG .....	65
LES MERCENAIRES .....	66
LES ESCLAVES .....	66
LES WYRDS .....	68
LES PERSONNAGES SPECIAUX .....	76
L'ARCHI-DEVOT DE LA REDEMPTION .....	77
ROUGE-VERRUE LE MAGNIFIQUE .....	77
MAD DONNA .....	78
GORG LE BUFFLE .....	79
BRAKAR LE VENGEUR .....	80
KARLOTH VALOIS .....	80
LES CAMPAGNES ARBITRATOR .....	84
TABLEAU DES EVENEMENTS DE CAMPAGNE .....	87
SCENARIO : MAITRE DE LA SPIRE .....	89
SCENARIO : PURGE ! .....	91
SCENARIO : A L'ASSAUT DES BARRICADES .....	96



BESTIAIRE DU SOUS-MONDE .....	100
ARAIGNEES GEANTES .....	100
MERE DES ARAIGNES .....	100
CONQUE DES CENDRES .....	101
CHAMPIGNONS A GAZ .....	101
CENTIPATTE .....	102
CHAROPTERE .....	102
LAMIA .....	102
CEREBRINE .....	103
RATS GEANTS DE NECROMUNDA .....	104
MEDUSOIDE .....	104
MANGE-FACE .....	105
VER FOUETTARD .....	105
MOUSSE CAOUTCHOUC .....	106
CRISTOLAMES .....	106
METAVIGNE .....	106

LES DEVIENTS .....	107
CONSANGUINS .....	107
FOUISSEURS .....	107
MUTANTS .....	108
ADORATEURS DU CHAOS .....	108
HOMMES BETES .....	108

LES EXTRATERRESTRES .....	109
SCOUTS ELDARS .....	109
ORKS .....	109
GRETCHINS .....	109
GENESTEALERS .....	110
MAGUS GENESTEALERS .....	110
HYBRIDES GENESTEALERS .....	110
SPACE MARINES DU CHAOS .....	111

LES DEMONS DU CHAOS .....	111
REGLES SPECIALES DES DEMONS .....	111
DEMONS DE KHORNE .....	111
(Chien de Khorne & Sanguinaire)	
DEMONS DE SLAANESH .....	112
(Démonette & Bête de Slaanesh)	
DEMONS DE TZEENTCH .....	112
(Horreur & Incendiaire)	
DEMONS DE NURGLE .....	112
(Portepeste & Bête de Nurgle)	

# COMPOSANTS

**Outlanders** contient un nouveau bâtiment, une tour de guet, cinq barricades et des éléments divers que vous pourrez ajouter à vos parties de Necromunda. Bien que certains éléments interviennent dans les scénarios et les nouvelles règles d'**Outlanders**, ils peuvent être intégrés à n'importe quelle partie. Les pions Cible du scénario Seigneur de la Tour par exemple, feront d'excellents couverts pour n'importe quel affrontement entre gangs.

## OUTLANDERS CONTIENT LE MATERIEL SUIVANT :

- 1 Livre de Règles d'**Outlanders**
- 2 Bâtiments en carton
- 12 Cloisons en plastique
- 1 pont en carton
- 4 Cibles en carton
- 5 Barricades en carton
- 4 Pions **Bombe Toxique**
- 2 Pions **Insigne de Vigile**

### PION INSIGNE DE VIGILE

Cet insigne est porté par les gangs qui deviennent vigilés. Voyez les règles Hors-la-Loi pour plus de détails.



### PION BOMBE TOXIQUE

Lorsqu'elles sont utilisées, les bombes toxiques empoisonnent toute une zone. Ces pions sont placés pour indiquer les endroits contaminés par les toxines, voyez le chapitre Armement pour plus de détails.



### BARRICADES

Les barricades sont de simples murs faits de pierres, d'éléments métalliques et d'autres débris. Les barricades ont une Endurance de 5 et possèdent un Point de Vie pour chaque ps de longueur. Une fois qu'une barricade a subi son maximum de blessures, elle est retirée du jeu. Les barricades fournissent un couvert total ou partiel contre les tirs et un obstacle défensif au corps à corps. Les barricades peuvent être placées n'importe où, y compris sur les bâtiments et les passerelles.



### PARAPETS ET GARDE-FOUS

Les figurines sur une passerelle ou une structure munie d'un parapet, (le pont ci-contre ou la tour de guet) ont moins de chance de basculer dans le vide si elles sont touchées. Cela signifie que lorsque vous effectuez le jet sous l'Initiative pour déterminer si la figurine tombe, vous pouvez relancer une fois le dé pour donner une chance au combattant de se raccrocher à la balustrade et d'éviter la chute. Le second résultat doit être appliqué, il est donc toujours possible de prendre quelques leçons de vol !



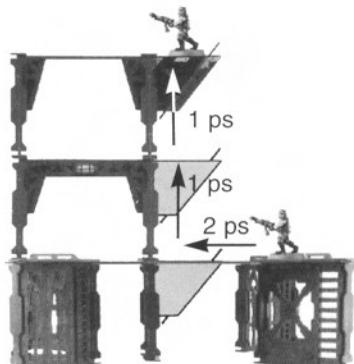
### TOUR DE GUET

Les tours de guet sont d'anciennes passerelles, pylônes ou piliers dont le sommet possède un muret de protection. Elles sont utilisées comme postes d'observation et endroits fortifiés dans les colonies et les territoires importants des gangs. La tour de guet fournit un couvert total ou partiel contre les tirs ennemis ainsi qu'une bonne position de tir. La tour de guet peut être placée au niveau du sol ou au sommet d'un bâtiment. Bien sûr, elle doit être placée d'une manière stable au sommet d'un bâtiment, pas à cheval sur le bord.



### ASCENSEUR

L'ascenseur est utilisable par les figurines qui s'y trouvent ou y entrent dans leur phase de Mouvement. Chaque changement de niveau compte un ps, le fait de se trouver sur un ascenseur en mouvement n'empêche cependant pas le tir d'une figurine portant une arme qui empêche normalement de se déplacer et de tirer. Les figurines peuvent aussi appeler l'ascenseur arrêté à un autre niveau, si elles sont en contact avec la cloison qui porte l'ascenseur. Chaque niveau franchi par l'ascenseur pour atteindre la figurine qui l'a appelé compte un ps de mouvement.



L'ascenseur peut être endommagé, son Endurance est de 6 et il possède 2 Points de Vie. Dès que l'ascenseur a perdu ses 2 PV, il est inutilisable et vous devrez emprunter les échelles. Si l'ascenseur subit 4 blessures, il est détruit et s'écrase au sol. Quiconque se trouvant dessus à ce moment, subit les dommages normaux suite à une chute. Quiconque se trouvant en dessous, subit 1D6 touches de Force 6 sur un résultat de 4+ sur 1D6.

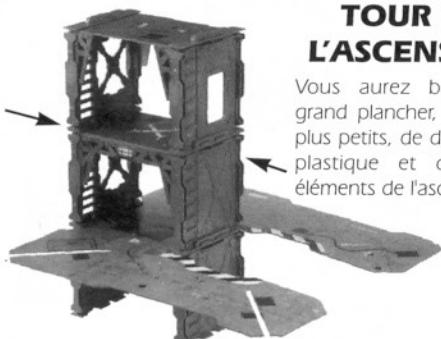
### CIBLE

Les cibles sont utilisées dans les arènes de combat du scénario Seigneur de la Tour. Ils peuvent aussi être utilisés comme éléments de terrain supplémentaires dans d'autres scénarios.



# INSTRUCTIONS D'ASSEMBLAGE

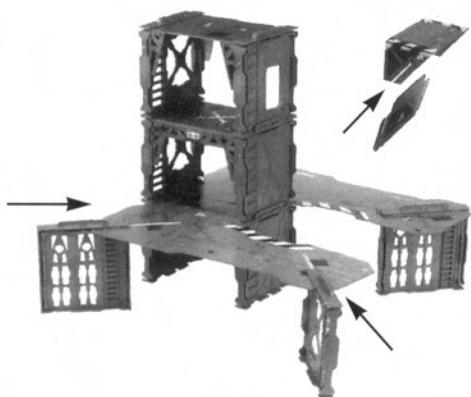
Les bâtiments en carton d'Outlanders peuvent étendre le terrain de jeu fourni dans votre boîte de Necromunda. La tour de l'ascenseur et la tour de guet peuvent être fabriquées en emboitant simplement les cloisons en plastique, mais coller entre elles ces cloisons est toujours une bonne idée.



## TOUR DE L'ASCENSEUR

Vous aurez besoin du grand plancher, des deux plus petits, de dix cloisons plastique et des deux éléments de l'ascenseur.

**ETAPE 1 :** Assemblez deux pans de trois cloisons chacun et insérez dans l'un d'eux le grand plancher en carton. Mettez en place les planchers des deux autres niveaux, puis le second pan de cloisons, comme ci-dessus.



**ETAPE 2 :** Insérez une cloison en plastique dans chaque encoche comme ci-dessus. Pliez la plate-forme de l'ascenseur et placez l'autre élément dans les encoches prévues. Une fois assemblé, l'ascenseur peut être fixé sur une des cloisons au même endroit qu'une passerelle.

## TOUR DE GUET

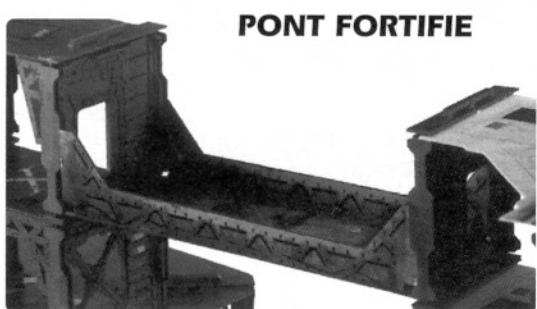
Pour ce bâtiment, vous aurez besoin de la plate-forme montrée ci-dessous, de deux cloisons en plastique, des deux parapets et des quatre éléments verticaux.



**ETAPE 1 :** Emboitez ensemble deux cloisons. Glissez la plate-forme au sommet de la deuxième cloison.



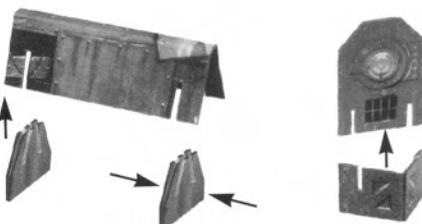
**ETAPE 2 :** Pliez les parapets de la tour et placez-les dans les encoches prévues dans la plate-forme. Placez les éléments verticaux comme sur l'illustration.



## PONT FORTIFIE

Une fois plié, le pont fortifié peut être fixé aux cloisons en plastique comme ci-dessus.

## CIBLES ET BARRICADES



Vous aurez besoin des cinq barricades et de leurs supports, ainsi que des quatre cibles et de leurs supports. Pliez en deux les supports de barricade et placez-les dans les encoches prévues. Pliez le support de la cible et placez la cible dans les encoches prévues.

# OUTLANDERS

*En plein cœur de la Zone, la seule loi en vigueur est celle dictée par les armes. La pire racaille des colonies se retrouve ici, chassée par d'autres gangs, des colons en colère ou des marchands vindicatifs à cause de crimes réels ou imaginaires.*

*Ces réprouvés luttent contre les rats, les mutants, les zombies de la peste et les fouisseurs qui peuplent les marécages d'acides et les fosses de décantation du fond de la ruche. Chaque jour est une lutte impitoyable pour la survie qui fait ressembler la vie dans les colonies à celle d'un village de vacances.*

*Les ratskins renégats, les esclaves en cavale et les wyrds déments parcourent les désolations et peuvent aider ou piéger les autres hors-la-loi, selon l'humeur du jour. Des bandes hysteriques de rédemptionnistes engagent des croisades contre les forces obscures, fréquentes dans le Sous-Monde, bien que le zèle fanatique de la confrérie rouge fasse aussi d'eux des hors-la-loi. Les Rédepteurs exercent leur ministère d'une manière brutale, mais les hors-la-loi de la Zone les craignent bien moins que les spyriens. La plus grande peur de tout hors-la-loi est d'être traqué et abattu comme un animal, puis mutilé en guise de trophée et écartelé par les spyriens juste pour le sport.*

*Les comptoirs commerciaux illégaux et les repaires de bandits sont éparpillés dans toute la Zone au milieu du cloaque et des montagnes de détritus. Ici s'affronte la lie du Sous-Monde, se battant et s'entre-tuant tout en négociant les crédits durement gagnés contre des femmes, de l'alcool, des armes, de la drogue ou quelques informations. Des caravanes lourdement armées traversent les régions trop polluées pour être habitées et vont traiter avec les mutants ou les ratskins comme avec n'importe qui d'autre. Chaque habitant de la Zone se bat pour conserver son bien et chipe ce qu'il peut à ses voisins.*

*L'esclavage, la maladie, la misère, la folie et la mort rôdent dans l'ombre pour se jeter sur ceux trop faibles, trop stupides ou trop seuls pour survivre.*

*En définitive, la qualité de vie de l'endroit est déplorable !*

# HORS LA LOI



# HORS-LA-LOI

## DEVENIR UN HORS-LA-LOI

Personne ne devient volontairement hors-la-loi, cela vous tombe dessus subitement. Bien sûr, les rédemptionnistes savent qu'ils se placeront eux-mêmes en dehors des Lois des Maisons et de la Ruche lorsqu'ils endosseront leur robe rouge et leur masque, mais ils s'en moquent, ils refusent même d'entendre parler des règles les plus élémentaires en vigueur dans les colonies. Ça n'aide pas non plus d'être né ratskin, fousisseur ou autre individu tordu dont la survie est si intimement liée au cloaque. Les spyriens croient qu'aucune loi du Sous-Monde ne s'applique à eux, et ils ont probablement raison. Mais les vrais hors-la-loi, les gangs qui ont été rejetés dans les désolations ont juste eu moins de chance que les autres. Ils ont été pris.

Après chaque affrontement entre gangs, il existe toujours une chance d'être déclaré "hors-la-loi" par les marchands. Un gang peut n'avoir commis aucun crime et être quand même déclaré hors-la-loi, suite à de fausses accusations de quelqu'un qui a peur ou qui est jaloux. Le plus souvent, le gang a enfreint la loi et a juste eu la malchance de se faire prendre. La Loi ne fait jamais de cadeaux dans le Sous-Monde et quiconque est mis hors-la-loi devra quitter rapidement les colonies ou courir le risque de voir sa tête plantée au bout d'une pique.

## TABLEAU DE MISE HORS-LA-LOI

Lorsque deux joueurs livrent une partie de Necromunda, chacun peut décider de porter l'incident à la connaissance des vigiles des marchands. Cette accusation peut provoquer la mise hors-la-loi de l'autre gang, particulièrement s'il est engagé dans des activités douteuses ou s'il est d'une taille et d'une renommée importantes.

Rien ne peut empêcher les deux joueurs de faire un rapport aux vigiles, en fait de telles calomnies sont très fréquentes. Bien sûr, les gangs hors-la-loi et les outlanders ne peuvent pas contacter les vigiles, ceux-ci leur tireraient dessus à vue ou emprisonneraient tout messager envoyé par eux.

Lors de la séquence d'après-bataille, après avoir effectué les jets de ressources, de compétences, etc., chaque joueur accusé doit lancer 2D6 pour déterminer si les accusations contre lui ont attiré l'attention de la cour de justice des marchands. Les jets doivent être effectués en présence des deux joueurs et être modifiés selon le tableau. Notez qu'il est possible que les deux gangs soient mis hors-la-loi s'ils font tous deux des rapports aux vigiles.

## TABLEAU DE MISE HORS-LA-LOI

2D6	Résultat
12	<b>Vigiles.</b> Les marchands sont tellement impressionnés (ou grugés) par votre attitude respectueuse de la loi, qu'ils vous proposent de devenir vigiles pour les aider à maintenir l'ordre. Si vous acceptez, vous obtiendrez un bonus de ressources de 25 crédits à chaque partie livrée contre des hors-la-loi, et vous pourrez infliger un malus de -1 au jet d'un autre gang sur ce tableau suite à une partie contre le vôtre. Prenez un insigne de vigile pour prouver votre situation. Vous pouvez décider de rendre cet insigne quand vous le voulez, et ne plus être vigile.
3-11	<b>Blanchis.</b> Vous êtes de bons citoyens, circulez.
2	<b>Hors-la-loi !</b> Il est grand temps de quitter la ville. Vous devez choisir un de vos territoires que vous garderez comme repaire et effacer tous les autres de votre feuille de gang (ils sont confisqués par les marchands).

## MODIFICATEURS

### Scénario

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

### Gang

- 1 Pour chaque wyrd ou esclave de votre gang.
- +1 Si la valeur de votre gang n'excède pas 1000.
- 1/+1 Si la valeur de votre gang dépasse 2000 (Lancez 1D6 à chaque partie : 1-3 = -1, 4-6 = +1)
- 2/+2 Si la valeur de votre gang dépasse 3000 (Lancez 1D6 à chaque partie : 1-3 = -2, 4-6 = +2)

### Autres

- 3 Si vous venez d'attaquer une force de l'Imperium dans la partie que vous venez de jouer.
- +1 Si aucun des modificateurs donnés ci-dessus ne s'est jamais appliqué à votre gang.

## ETRE UN HORS-LA-LOI

La vie de hors-la-loi est très difficile. Vous devez tirer votre subsistance des décombres et des tuyaux rouillés, sous forme de rats, serpents, champignons et vase nutritive. Trouver assez de nourriture pour survivre n'est pas simple. Toute transaction doit se faire dans des comptoirs illégaux ou auprès des contrebandiers, où une arme bien visible est plus utile que des talents de négociateur. D'un autre côté, on peut trouver dans la Zone de nombreux mercenaires qui ne se montrent jamais dans les colonies et de puissants alliés peuvent y être recrutés parmi les wyrds et les esclaves.

Certains gangs hors-la-loi réussissent à établir de petits royaumes de quelques kilomètres carrés où le chef règne en maître sur tout ce qui s'y trouve. D'autres préfèrent payer leur amende et retourner dans les colonies récupérer leurs anciens territoires. D'autres encore amassent de véritables fortunes et s'expatrient dans la Ruche, des rumeurs racontent même que certains se sont retrouvés au service des grandes familles de la Pointe. Certains disparaissent sans laisser de traces.

## TERRITOIRES

Un gang peut conserver un territoire lorsqu'il est mis hors-la-loi, ses autres biens sont confisqués par les marchands. Même si le territoire que garde le gang est sensé se trouver au sein d'une colonie, on suppose que le chef de gang a été prévenu assez tôt pour en emporter les principales ressources dans les désolations, avant que les vigiles n'arrivent. Une fois réinstallé dans les désolations, le territoire devient le repaire ou le camp de base du gang hors-la-loi.

Le gang hors-la-loi peut finir par perdre son unique territoire suite à une sévère défaite dans une partie comme *Empoignade* ou *Embuscade*. Si ceci arrive, les hors-la-loi doivent déménager et rechercher un autre repaire, effectuez un jet sur le Tableau des Territoires Hors-la-loi pour déterminer quel petit coin charmant va accueillir le gang.

## RESSOURCES

Le territoire du gang génère toujours des ressources si un ganger est affecté à la collecte. Malheureusement ces dernières sont diminuées de moitié à cause des difficultés rencontrées dans la Zone lorsqu'on ne bénéficie plus de l'appui des marchands. Cette pénalité ne s'applique pas aux territoires tirés du Tableau des Territoires Hors-la-Loi, car ils sont déjà si mauvais qu'ils ne peuvent être pire !

Les ressources collectées et le résultat des *fouilles* (voir ci-dessous) ne sont pas comparés à la taille du gang comme on le ferait normalement. Cependant, le gang doit se procurer d'une manière ou d'une autre du ravitaillement, voyez le paragraphe *Tant de bouches à nourrir...* un peu plus loin.

## FOUILLES

Quiconque n'a pas été gravement blessé lors de la partie précédente peut fouiller les environs. Kids, gangers, balaises et même le chef peuvent tous fouiller, mais s'ils le font, ils ne peuvent pas effectuer de tâches spéciales, comme faire un tour



au comptoir illégal du coin ou collecter les ressources du territoire. Chaque fouilleur ramasse 1D6 crédits de produits divers dans les désolations. Les mercenaires et les personnages spéciaux ne fouillent jamais, ils ne sont pas payés pour cela.

## TANT DE BOUCHES A NOURRIR....

Malheureusement, le gang a besoin de nourriture et de munitions. Après une partie, une fois les ressources collectées et les fouilles effectuées, chaque membre du gang doit payer 3 crédits pour rester en bonne santé. Les mercenaires et les personnages spéciaux ne sont pas concernés par ceci, on suppose que leur salaire est plus que suffisant pour les fournir en hamburgers de rat. Tous les crédits restants peuvent être ajoutés au magot.

## DISETTE

Si le gang ne peut payer les 3 crédits pour chacun de ses membres, que ce soit en puisant dans le magot ou grâce aux ressources collectées, ces derniers risquent de mourir de faim. Toute figurine ne pouvant pas payer les 3 crédits après une partie perd 1 point de Force et 1 point d'Endurance jusqu'à ce qu'elle puisse le faire. Ces pénalités s'accumulent sur les parties successives et toute figurine dont la Force ou l'Endurance est réduite à 0 meurt de faim et doit être effacée de la feuille de gang. Oui, vous pouvez conserver ses armes et son équipement après sa mort...

## TABLEAU DES TERRITOIRES HORS-LA-LOI

D36	Territoire	Revenus	Notes
11-15	Désolations	0	
16	Dôme Effondré	0/2D6	Une figurine peut fouiller ce secteur, et en tirera 2D6 crédits. Sur un résultat de 2, le secteur s'effondre complètement et le territoire doit être effacé de la feuille de gang. De plus, effectuez un jet sous l'Initiative de la figurine fouillant le secteur, en cas d'échec au test, elle est tuée.
21-25	Désolations	0	
26	Champignonnière	0	Le gang peut se nourrir de champignons pour éviter les effets de la disette. Lancez 1D6, sur un résultat de 1, un membre du gang déterminé aléatoirement meurt car il a mangé des champignons véneneux.
31-36	Zone Radioactive	0/2D6	Des ressources minérales de grande valeur peuvent être trouvées dans un secteur radioactif, le seul problème est qu'il est très dangereux d'y aller les chercher. Si vous le souhaitez, vous pouvez envoyer un guerrier exploiter ce territoire, il en rapportera alors 2D6 crédits. Cependant, si vous obtenez un double, le guerrier est atrocement brûlé par les radiations et provoque dès lors la <i>peur</i> , sans collecter aucune ressource.
41-46	Etang Boueux	0	<p>Vous pouvez si vous le souhaitez envoyer un guerrier plonger dans l'étang boueux pour voir s'il peut en extirper un artefact négociable qui reposerait au fond. Lancez 1D6.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1 La figurine meurt, soit dévorée par un quelconque monstre mutant, soit tuée par les émanations toxiques de la boue.</li> <li>2-4 La figurine ne trouve rien de négociable, mais survit.</li> <li>5 La figurine découvre quelque chose d'une valeur de 10 crédits.</li> <li>6 La figurine découvre quelque chose d'une valeur de 1D6x10 crédits.</li> </ul>
51-55	Conduit Crevé	5	Fertilise suffisamment le sol (tout juste !) pour rapporter au gang 5 crédits de nourriture.
56	Ligne Electrique	Spécial	Lancez 1D6. Sur un résultat de 1-5, fournit l'équivalent de 5 crédits en énergie. Sur un résultat de 6, fournit l'équivalent de 1D6x5 crédits en énergie.
61-63	Ruines	10	
64-65	Puits d'Eau Potable	10	
66	Scories	15	

### GAGNER DES TERRITOIRES ADDITIONNELS

Un gang hors-la-loi ne peut posséder plus d'un territoire à la fois, car dans la Zone il ne peut risquer de disperser ses membres pour en protéger plus. Cela signifie que lorsqu'un gang hors-la-loi gagne un nouveau territoire, il a deux choix:



**OCCUPER.** Le gang prend possession du nouveau territoire et abandonne son ancien repaire (rectifier la feuille de gang).

*Ou*

**PILLER.** Le gang pille le nouveau territoire, emporte tout ce qui a une certaine valeur, puis détruit tout le reste.

Si vous pillez un territoire, vous en tirez le double des ressources normales. Dans le cas d'un territoire à ressources variables, il rapporte toujours le double du maximum qu'il peut normalement rapporter. Par exemple, piller une taverne rapporte 120 crédits. Tout comme la collecte de revenus dans la Zone, ce montant n'est pas divisé par deux.

## RECOMPENSE

La tête des hors-la-loi est généralement mise à prix, morts ou vifs. C'est pour cette raison qu'existent les chasseurs de primes, après tout. Tout gang qui capture ou tue des hors-la-loi peut revendiquer une récompense auprès des vigiles. Celle-ci est généralement égale à la valeur totale de la figurine capturée ou tuée. Par exemple, Kaiser du gang des Têtes de Mort est un ganger qui possède un respirateur, une épée et un pistolet mitrailleur; la récompense pour sa mise hors d'état de nuire sera donc de ( $50 + 10 + 10 + 15 = 85$ ) 85 crédits.

Les hors-la-loi ne réclament pas de récompenses pour la mort d'autres hors-la-loi. Il n'y a là aucune éthique, c'est seulement qu'ils seraient abattus par les vigiles s'ils tentaient de le faire.

## HORS-LA-LOI CAPTURES

Si un hors-la-loi est capturé, un gang peut demander une rançon ou l'échanger normalement (quelque chose qui se passe plus souvent que vous ne le pensez). Mais il peut aussi être vendu à la cour de justice des marchands pour empêcher la récompense, laquelle est augmentée d'un bonus de 1D6x5 crédits pour l'avoir ramené vivant. Dans tous ces cas, le gang ne peut revendiquer les armes et l'équipement du prisonnier (ce sont des pièces à conviction, après tout).

## GANGERS CAPTURES PAR DES HORS-LA-LOI

Les hors-la-loi disposent des options normales lors de la capture d'un ganger, l'échanger ou demander une rançon, ou le vendre comme esclave à la première caravane qui passe et garder ses armes et son équipement.

## AMENDES VERSEES A LA GUILDE

Un gang peut payer une amende et faire lever sa mise hors-la-loi, effaçant les meurtres et les ravages qu'il a commis. L'amende établie par la guilde pour qu'un gang fasse lever sa condamnation et puisse réintégrer les colonies est égale à 10% de sa valeur, arrondie à la dizaine de crédits supérieure.

Par exemple, le gang hors-la-loi des Têtes de Mort possède une valeur de 2788, l'amende imposée par la guilde est donc de ( $2788 / 10 = 278,8$ ), ce qui arrondi à la dizaine supérieure donne 280 crédits.

Il est important de noter que l'amende est établie au moment de la mise hors-la-loi du gang, en fonction de sa valeur à ce moment. Notez clairement le montant de cette amende pour



éviter toute confusion ultérieure. Une fois que le gang a accumulé suffisamment de crédits, il peut faire lever sa condamnation et redevenir un gang ordinaire, simplement en retranchant de son magot la valeur de l'amende en présence d'un autre joueur.

## RECUPERATION DE TERRITOIRES

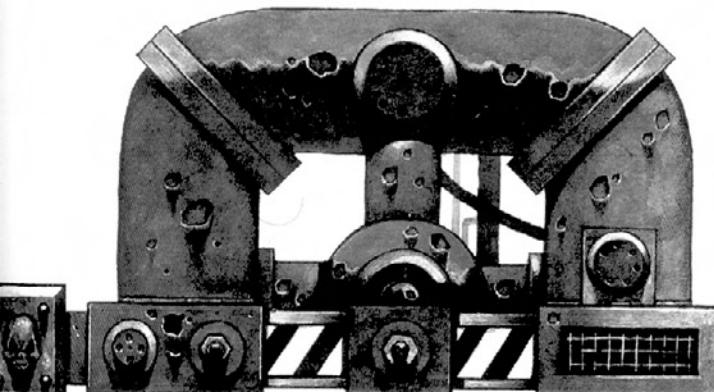
Lorsqu'un gang hors-la-loi paye son amende, il est libre de regagner les colonies, de rétablir ses anciens contacts et de reprendre ses activités. Pour représenter le retour du gang, générez cinq nouveaux territoires sur le Tableau des Territoires de Necromunda. L'ancien repaire du gang peut être abandonné et effacé de la feuille de gang ou conservé pour constituer l'un des cinq territoires, au choix du chef de gang.

## RECIDIVISTES

Malheureusement, l'amende que doit verser un gang hors-la-loi augmente à chaque nouveau méfait qu'il commet, en d'autres mots à chaque nouvelle partie qu'il joue, à moins qu'il ne soit opposé à un autre gang hors-la-loi. Chaque partie ajoute 1D6x10 crédits à l'amende. Notez la nouvelle valeur de l'amende après chaque partie.

Si un gang hors-la-loi s'en prend ou blesse d'une manière quelconque un marchand, il perd définitivement la possibilité de payer son amende. La guilde fera tout ce qui est en son pouvoir pour que ceux qui ont perpétré de tels crimes soient traqués jusqu'au plus profond de la Zone.

D'ailleurs, les hors-la-loi particulièrement endurcis refusent de payer leur amende et se plaignent volontiers que celle-ci n'est pas assez élevée et qu'elle devrait être cinq ou dix fois supérieure.



# LES COMPTOIRS COMMERCIAUX ILLÉGAUX

Des comptoirs commerciaux illégaux sont éparsillés un peu partout dans la Zone. Le plus célèbre est le Terrier des Hérétiques, qui est si bien établi que les marchands ferment les yeux sur ses activités et s'en servent même à l'occasion pour leurs négociations illicites. D'autres comptoirs célèbres de ce type sont Coulesang, le Terrier d'Enfer, Vaseville et Fissure Noire. Beaucoup sont en fait des colonies sur lesquelles règnent des hors-la-loi notoires. De petites caravanes lourdement armées de commerçants trafiquants parcourrent les désolations entre les comptoirs illégaux pour approvisionner en armes les fousseurs et les ratskins.



Helmawr et les autorités impériales sont moins tolérants envers les comptoirs illégaux que les marchands de la guilde. Leurs espions sont partout et des expéditions sont mises sur pied pour éliminer les communautés trop proches des colonies prospères. Les habitants ne sont généralement plus là quand les autorités arrivent sur place, mais quelques attaques surprises ont provoqué de sanglants affrontements. Le Terrier des Hérétiques a été rasé et reconstruit plusieurs fois et le massacre de Coulesang reste dans les mémoires comme une journée terrible.

## DEPENSER SON ARGENT EN ETANT HORS-LA-LOI

Après chaque partie, un gang hors-la-loi peut collecter les ressources de son territoire et fouiller les environs, comme décrit dans le chapitre précédent. Les crédits récoltés peuvent être dépensés pour recruter de nouveaux membres ou pour acheter de l'équipement. Ces transactions doivent se faire dans un comptoir illégal, les hors-la-loi n'ont plus accès aux comptoirs légaux.

## NOUVELLES RECRUES

Les comptoirs illégaux sont pleins de jeunes vauriens et de vieux ivrognes, de nouveaux combattants y sont donc recrutés de la même manière que dans un comptoir légal. Consultez le chapitre *Recruter un Gang* du livre de règles de Necromunda. Les nouvelles recrues peuvent être équipées d'armes décrites dans la Liste de Recrutement des gangs, mais ne peuvent recevoir d'autre équipement avant qu'elles n'aient livré au moins une bataille.

Les gangs peuvent recruter des combattants de n'importe quel type, mais les restrictions normales s'appliquent quant au nombre de chefs, de balaises, etc.

## RECRUTER DES MERCENAIRES

Les joueurs peuvent recruter des mercenaires pour leur gang. Consultez les chapitres *Mercenaires* dans Necromunda ou dans Outlanders pour plus de détails. Les mercenaires rencontrés dans les gangs hors-la-loi sont des criminels, des parias ou des vagabonds prêts à vendre leurs compétences à quiconque peut les payer. Il est évident qu'on ne trouvera pas de chasseurs de primes dans un gang hors-la-loi.

## ARMES

Si un joueur désire acheter des armes ou d'autres équipements pour des combattants existant, consultez la liste qui suit. Elle contient les armes et équipements disponibles dans un comptoir illégal, bien que certains objets ne soient pas toujours disponibles ou puissent varier en prix.

## ACHETER

Les objets communs peuvent normalement être trouvés assez facilement sur les étalages des bazars bruyants d'un comptoir illégal. Les joueurs peuvent généralement acheter autant d'objets de ce type qu'ils veulent. Leur prix est fixe, les joueurs payent toujours le même prix pour les acheter.

Les objets rares sont presque impossibles à trouver. Ils ne sont proposés à la vente qu'occasionnellement et le prix demandé est souvent au-dessus de leur valeur réelle. Les joueurs doivent être prêts à acheter ces objets dès qu'ils se présentent, surtout s'il s'agit d'une arme ou d'un équipement quasiment introuvable.

Pour représenter cette pénurie d'objets rares, chaque joueur lance un dé pour déterminer le nombre d'objets qu'on lui propose. Lancez 1D3 (lancez 1D6, 1-2 = 1, 3-4 = 2 et 5-6 = 3). C'est le nombre d'objets rares qui sont proposés au chef de votre gang alors qu'il arpente les étalages du comptoir et rend visite à ses contacts.

Lancez 1D66 pour chaque objet rare et consultez le Tableau des Comptoirs Illégaux pour découvrir ce qui vous est proposé, un seul exemplaire à chaque fois, à moins que vous n'ayez obtenu plusieurs fois le même résultat avec les jets de D66.

Notez que chaque joueur effectue ses propres jets, même si les deux gangs sont hors-la-loi, ils ne sont pas forcément au même endroit et n'ont pas les mêmes contacts. Un joueur ne peut pas acheter un objet proposé à un autre joueur.

## GANGERS ET COMMERCE

Si un joueur le désire, il peut utiliser un ganger pour parcourir le comptoir et voir s'il y a d'autres objets rares à acheter. Un ganger effectuant cette action ne peut pas collecter les ressources du territoire du gang ou effectuer des fouilles. La recherche d'objets rares remplace la collecte de ressources.

Pour chaque ganger effectuant cette action, vous pouvez ajouter un objet rare déterminé aléatoirement à la liste de ceux que vous pouvez déjà acheter.

### TABLEAU DES COMPTOIRS ILLÉGAUX

**La liste suivante est utilisée pour déterminer les objets rares proposés à votre chef de gang. 1D3 objets sont proposés à votre chef de gang, et +1 pour chaque ganger affecté à la recherche d'objets rares. Les prix sont donnés plus loin dans la liste des prix.**

D66	Objet	D66	Objet
11	Spécial : perte au jeu	26	Un organe bionique à choisir ci-dessous : Bras, CŒil, Jambe.
12-13	Spécial : volé	31	Archéotechnologie
14-15	Spécial : escroqué	32	Bio-Scanner
16	Spécial : gain au jeu	33	Poison de Contact
21	Arme énergétique. Lancez 1D6 :	34	Fiole d'Esprit de Serpent
	1 – Hache Energétique	35	Bouteille de Whiskar
	2-3 – Matraque Energétique	36	Lunettes Infrarouges
	4-6 – Epée Energétique	41	Gelée Psychotrope
22	Grenades à Gaz. Lancez 1D6 :	42	Kalma
	1-2 – Asphyxiantes	43	Compteur Geiger
	3-4 – Cauchemars	44	Plan de Ratskin
	5-6 – Hallucinogènes	45	Hurleurs
23	Grenades. Lancez 1D6 :	46	Silencieux
	1 – Bombes à Fusion	51	Rax
	2-3 – Photoniques	52	Spirit
	4 – A Plasma	53	Slash
	5-6 – Fumigènes	54	Patch Aiguillon
24	Viseurs. Lancez 1D6 :	55	Etouffeurs
	1-2 – Viseur Laser	56	Recharge d'Arme
	3 – Lunette	61-62	Spécial : rumeur
	4 – Lunette Télescopique	63-64	Spécial : tuyau
	5-6 – Lunette Infrarouge	65-66	Spécial : information locale
25	Armures. Lancez 1D6 :		
	1-4 – Gilet Pare-balles		
	5 – Carapace		
	6 – Composite		

## RESULTATS SPECIAUX

Les résultats spéciaux représentent les rencontres et événements qui surviennent dans le coin pendant votre visite. Chaque événement est unique, si vous obtenez plusieurs fois le même résultat dans vos jets de D66, relancez.

**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 de le faire. En effet, l'essentiel des tractations se font autour d'une table de jeu et on considère comme une faiblesse de ne pas jouer, cela démontre que vous n'êtes pas prêt à prendre des risques, ce qui fait de vous un pigeon facile à plumer. Vous perdez 2D6 crédits et repartez un peu plus sage qu'avant.

**Volé.** Vous cherchez vos crédits et ne les trouvez plus, une crapule vous les a dérobés. Vous regardez autour de vous, mais les candidats potentiels sont des douzaines. Lancez 1D6. Sur un résultat de 6, un tressaillement trahit le coupable lorsque vous le regardez et vous l'attrapez avant qu'il ait pu fuir. Vous récupérez votre argent et lui donnez une bonne leçon. Sur un résultat de 1-5, vous êtes bredouille et devez faire votre deuil de 3D6 crédits (personne n'est assez fou pour garder tout son argent dans une poche).

**Escroqué.** Vous négociez un équipement dans des conditions qui semblaient très avantageuses, mais l'objet s'avère par la suite abîmé, endommagé, mal fabriqué ou être une contrefaçon et est en fait totalement inutilisable. Vous perdez 3D6 + 10 crédits et serez plus prudent la prochaine fois.

**Gain au Jeu.** Vous commencez par perdre une pile de crédits, mais la chance tourne et vous regagnez un peu plus que ce que veniez de perdre. Gagnez 2D6 crédits.

**Rumeur.** Vous entendez une rumeur au sujet de ce qui ce trame dans les désolations, les endroits où se dirigent certains gangs et ce qu'ils recherchent. Vous pourrez modifier votre prochain jet sur le Tableau des Scénarios de +1 ou -1. Ce modificateur est à appliquer après le jet de dé.



**Tuyau.** Un ancien contact vous donne quelques bonnes informations qui vous permettront de gagner quelques crédits. Vous pourrez relancer votre prochain jet sur le Tableau des Scénarios, si vous le souhaitez.

**Information Locale.** Un informateur local se propose de vous vendre des informations vitales pour 10 crédits. Si vous lui versez ce qu'il demande, vous pourrez à votre prochaine partie choisir le scénario que vous voudrez jouer.

## TABLEAU DES PRIX

Le tableau ci-dessous vous indique le coût des objets disponibles à la vente dans un comptoir illégal. Le coût des objets rares est indiqué dans ce tableau, mais ces objets ne peuvent être achetés que s'ils vous sont proposés comme décrit plus tôt. Parfois, le prix d'un objet est variable, il comprend une base fixe et un surcoût, par exemple 40 + 3D6 crédits. Le prix variable représente la majoration due à la rareté de l'objet, le bonus à payer pour avoir la chance de le posséder.

### ARMES DE CORPS A CORPS

Objet	Coût	Disponibilité
Epée	10	Commune
Epée Tronçonneuse	25	Commune
Massue, Matraque ou Hache	10	Commune
Chaîne ou Fléau	10	Commune
Poignard (premier gratuit)	5	Commune
Hache, Epée ou Massue à deux mains	15	Commune
Hache Energétique	35+4D6	Rare
Matraque Energétique	35+4D6	Rare
Epée Energétique	40+4D6	Rare

### PISTOLETS

Objet	Coût	Disponibilité
Pistolet Mitrailleur	15	Commune
Pistolet Bolter	20	Commune
Lance-Flammes Léger	20	Commune
Pistolet Laser	15	Commune
Pistolet à Aiguilles	100+5D6	Rare
Pistolet à Plasma	25	Commune
Pistolet Automatique	10	Commune
Lance-Toile	120+5D6	Rare

### ARMES DE BASE

Objet	Coût	Disponibilité
Fusil d'Assaut	20	Commune
Bolter	35	Commune
Fusil Laser	25	Commune
Fusil (balles ordinaires + Plomb)	20	Commune

**ARMES SPECIALES**

Objet	Coût	Disponibilité
Lance-Flammes	40	Commune
Lance-grenades (Grenades non incluses)	130	Commune
Fuseur	95	Commune
Fusil à Aiguilles	230+5D6	Rare
Fusil à Plasma	70	Commune

**ARMES LOURDES**

Objet	Coût	Disponibilité
Autocanon	300	Commune
Mitrailleuse	120	Commune
Bolter Lourd	180	Commune
Lance-Plasma Lourd	285	Commune
Canon Laser	400	Commune
Lance-Missiles (Missiles non inclus)	185	Commune

**GRENADES**

Objet	Coût	Disponibilité
Asphyxiantes	15+3D6	Rare
A Fragmentation	30	Commune
Hallucinogènes	40+5D6	Rare
Antichars	50	Commune
A Fusion	40+4D6	Rare
Photoniques	20+3D6	Rare
A Plasma	30+4D6	Rare
Cauchemars	20+3D6	Rare
Fumigènes	10+4D6	Rare

**MISSILES**

Objet	Coût	Disponibilité
A Fragmentation	35	Commune
Antichars	115	Commune

**MUNITIONS SPECIALES**

Objet	Coût	Disponibilité
Balles Tueuses	5	Commune
Balles Incendiaires	5	Commune
Bolts	15	Commune
Balles Dum-Dum	5	Commune

**VISEURS**

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

**ORGANES BIONIQUES**

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

**DIVERS**

Objet	Coût	Disponibilité
Archéotechnologie	D6x10	Rare
Bio-Scanner	50+3D6	Rare
Poison de Contact (la dose)	10+1D6	Rare
Fiole d'Esprit de Serpent	30+2D6	Rare
Bouteille de Whiskar	10+1D6	Rare
Harnais	10	Commune
Filtres Respiratoires	10	Commune
Lunettes Infrarouges	30+3D6	Rare
Gelée Psychotrope	50+3D6	Rare
Kalma (la dose)	5+1D6	Rare*
Lentilles de Contact	15	Commune
Photoviseur	10	Commune
Compteur Geiger	10+3D6	Rare
Plan de Ratskin	D3x10	Rare
Respirateur	10	Commune
Hurleurs (pour 1 bataille)	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
Etouffeurs (pour 1 bataille)	10+3D6	Rare
Recharges d'armes	Moitié du Prix de L'Arme	Rare

\* Devient commun une fois le premier pourvoyeur rencontré.

# SCENARIOS HORS-LA-LOI

## TABLEAU DES SCENARIOS HORS-LA-LOI

Les hors-la-loi (y compris les fousseurs, les rédemptionnistes et les ratskins) effectuent leurs jets sur le Tableau des Scénarios hors-la-loi plutôt que sur le tableau ordinaire de Necromunda. Les autres gangs doivent utiliser le tableau ordinaire, ce tableau-ci est réservé aux hors-la-loi. Si un gang peut choisir son scénario, il peut le choisir parmi ceux proposés dans Necromunda et les nouveaux proposés dans Outlanders.

### Gangs ordinaires et scénarios Hors-la-Loi

Un gang qui obtient un résultat sur le Tableau des Scénarios de Necromunda lui permettant de choisir son scénario peut décider d'en jouer un hors-la-loi, s'il le désire. Le seul problème est qu'il a plus de chance d'être mis hors-la-loi si son adversaire décide de le dénoncer aux vigiles.

## TABLEAU DES SCENARIOS HORS-LA-LOI

### 2D6 Résultat

- 2 Le gang non hors-la-loi peut choisir le scénario. Si les deux gangs sont hors-la-loi, celui avec la meilleure valeur choisit. La bataille est livrée dans un secteur des Bas-Fonds dangereusement pollué. Lancez 1D6 pour chaque figurine qui se déplace au niveau du sol (pas sur des bâtiments ou des passerelles). Sur un résultat de 1 elle subit une touche de F3 à cause des débris toxiques. Même les ratskins subissent les effets des débris empoisonnés.
- 3 Le gang non hors-la-loi peut choisir le scénario. Si les deux gangs sont hors-la-loi, celui avec la meilleure valeur choisit.
- 4 Jouez le scénario *Attaque Eclair*. Le gang hors-la-loi est l'agresseur. Si les deux gangs sont hors-la-loi, celui avec la plus faible valeur est l'agresseur. L'agresseur a été payé par un gang rival pour effectuer cette opération, il recevra donc une prime de 1D6 x 10 crédits, qu'il gagne ou qu'il perde.
- 5 Jouez le scénario *Les Pillards*.
- 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 avec la plus faible valeur choisit.
- 12 Le gang hors-la-loi peut choisir le scénario. Si les deux gangs sont hors-la-loi, celui avec la plus faible valeur choisit. De plus, en raison de l'âpreté des combats, les deux camps doublent les points d'expérience gagnés pour ce combat.



# SCENARIO HORS-LA-LOI 1 : LE COMPLÔT

**Les rivalités du Sous-Monde se terminent fréquemment dans la violence et les chefs de gangs ambitieux sont souvent la cible de tentatives d'assassinat. Il n'est donc pas rare qu'un gang tente de s'en prendre au chef d'un gang ennemi en lui tendant une embuscade. Dans ce scénario, le gang agresseur a suivi sa cible avec précautions et a établi ses plans pour l'abattre à sa sortie d'une colonie, d'une taverne ou d'un tripot.**

## TERRAIN

En commençant par l'agresseur, chaque joueur place à tour de rôle un élément de terrain, un bâtiment en ruines, une passerelle ou une barricade.

## GANGS

Avant le déploiement, le défenseur partage son gang en un groupe ou plus comprenant chacun deux ou trois figurines. Le défenseur prend le groupe comprenant son chef et le place à découvert n'importe où sur la table.

L'attaquant peut placer jusqu'à 2D6 de ses figurines, choisissant les combattants qu'il désire faire participer au Complot. Toutes les figurines attaquantes doivent être déployées à couvert et cachées à plus de 16ps du chef de gang adverse, 1D3 attaquants peuvent commencer en Etat d'Alerte.

Une fois les attaquants déployés, lancez 1D6 pour chaque groupe du défenseur et consultez le tableau ci-dessous.

### D6 Résultat

- 6 Le groupe doit être déployé dans un rayon de 6ps autour du chef.
- 4-5 Le groupe doit être déployé à plus de 12ps des attaquants et du chef.
- 1-3 Le groupe n'est pas déployé au début du jeu. Lancez 1D6 pour ce groupe au début de chaque tour de jeu du défenseur, sur un résultat de 6, il peut entrer par un bord de table déterminé aléatoirement (de la même façon que pour le scénario Attaque Eclair).

## DEBUT DE LA PARTIE

Lancez 1D6, sur un résultat de 1-3, l'attaquant joue en premier, en lançant généralement un défi du genre "Varsqua, sac à vin ! Ton heure est venue !!!" Sur un résultat de 4-6, le chef défenseur sent que quelque chose va de travers et se tient en alerte, le défenseur joue donc en premier.

## FIN DE LA PARTIE

Si le chef du gang défenseur est mis hors de combat ou si le gang attaquant est mis en déroute, le jeu s'arrête immédiatement. Le joueur attaquant peut aussi arrêter la partie en sortant toutes ses figurines qui ne sont pas au tapis ou hors de combat, par n'importe quel bord de table.

Le joueur défenseur se bat pour sa propre vie, il ne peut donc pas dérouter, volontairement ou pas. Le joueur attaquant est déterminé à répandre le sang de son adversaire, il ne devra effectuer des tests de déroute que si son gang a subi 50% de pertes.

## EXPERIENCE

- +D6 **Survie.** Si le guerrier survit à la bataille, il gagne 1D6 points. Même les guerriers blessés et mis hors de combat reçoivent ces points pour leur participation.
- +5 **Par Blessure infligée.** Un guerrier reçoit 5 points pour chaque blessure qu'il inflige durant la bataille. Notez sur la feuille de gang chaque fois que le guerrier obtient une touche et blesse sa cible. Bien qu'il soit possible d'infliger plusieurs blessures en un tir avec certaines armes, seuls 5 points sont marqués dans ce cas, pas 5 points par blessure.
- +10 **Chef du gang défenseur.** Si le chef défenseur n'est pas mis au tapis ou hors de combat, il gagne 10 points d'expérience ce qui fait du bien à sa réputation.

## SPECIAL

Si l'attaquant parvient à mettre le chef adverse hors de combat (c'est à dire qu'il l'oblige à effectuer un jet sur le Tableau des Blessures Graves), lancez 1D6.

### D6 Résultat

- 6 L'attaquant s'approprie un territoire du défenseur, choisi au hasard, profitant que le chef se remette de ses blessures, ou que l'on soit en train de le porter en terre, suivant le cas.
- 1-5 L'attaquant s'empare de la moitié des ressources du défenseur pour cette partie, profitant que le chef adverse soit pour l'instant hors circuit. Le gang défenseur perd 50% de ses ressources au profit de l'attaquant.

Notez que ce scénario ne rapporte pas beaucoup si le gang défenseur est hors-la-loi, à moins évidemment que l'attaquant ne tire quelques récompenses des ennemis dont la tête est mise à prix.

## SCENARIO HORS-LA-LOI 2 : PRENEZ-TOUT

Les hors-la-loi s'en prennent souvent à un territoire légèrement gardé, avec l'espoir d'en éliminer les sentinelles et de le piller avant que les renforts n'arrivent. Une attaque de cette sorte peut éventuellement détruire totalement un terrier ou une petite colonie, les voleurs emportant tout ce qui fait la richesse de l'endroit, et c'est une des raisons pour lesquelles les colons apprécient la protection des gangs locaux. Bien sûr, il arrive parfois que des gangs originaires de l'endroit soient responsables de ces exactions et accusent ensuite les hors-la-loi...

### TERRAIN

En commençant par l'agresseur, chaque joueur place à tour de rôle un élément de terrain, un bâtiment en ruines ou une passerelle. Une fois tous les éléments de terrains placés, le défenseur peut placer jusqu'à cinq barricades ainsi que la tour de guet.

Une fois tout le terrain mis en place, le défenseur place les six pions Butin. Ils peuvent être placés n'importe où sur la table (sauf sur les niveaux supérieurs des bâtiments et les passerelles) à au moins 8ps de tout bord de table et à pas plus de 8ps les uns des autres. Ces pions Butin représentent les objets de valeur et les stocks de nourriture, de munitions, etc, que l'attaquant tente de s'approprier.

### GANGS

Le défenseur se déploie en premier. Il déploie jusqu'à 1D6 de ses combattants en tant que gardes, choisissant les figurines qui joueront ce rôle. Les gardes peuvent être placés n'importe où sur la table, à au moins 8ps de tout bord de table.

L'attaquant déploie son gang à 4ps d'un bord de table déterminé aléatoirement.

### DEBUT DE LA PARTIE

On suppose que les sentinelles viennent juste de repérer les agresseurs et qu'elles sont en train de donner l'alarme. Pour représenter ce moment d'inévitable confusion, les deux camps lancent 1D6, le résultat le plus élevé joue en premier.

### RAMASSER LE BUTIN

Les pions Butin peuvent être ramassés par n'importe quelle figurine qui passe dessus pendant son mouvement. Un guerrier peut porter un nombre quelconque de pions Butin sans que son Mouvement ou sa capacité à tirer ou à se battre soient affectés.

Les guerriers mis hors de combat lâchent les pions Butin là où ils se trouvent. Retirez la figurine mais laissez les pions sur place. Les figurines peuvent donner le Butin à d'autres figurines en contact socle à socle durant la phase de tir, mais les figurines impliquées ne peuvent pas tirer durant ce tour.

Si un guerrier met un ennemi hors de combat en corps à corps, il capture automatiquement le Butin que la figurine portait.

### RENFORTS

Au début de la partie, le défenseur répartit ses combattants non déployés comme gardes en groupes d'une figurine ou plus. Ces combattants ne sont pas déployés sur la table, mais pourront entrer en tant que renforts.

Le défenseur peut tenter de faire entrer un groupe de renforts par tour, y compris son premier tour de jeu. Désignez le groupe que vous voulez faire entrer et lancez 1D6. Si le résultat du jet est supérieur ou égal au nombre de combattants de ce groupe ou donne 6, le groupe peut entrer comme décrit ci-dessous. Si le résultat du jet est inférieur au nombre de combattants du groupe à faire entrer, aucun renfort n'est disponible pour ce tour. Comme vous pouvez le voir, plus le groupe est important, moins il a de chances d'arriver, la gestion des renforts par le défenseur est donc très délicate.

2-5

1

6

Bord de l'Attaquant

Les renforts entrent groupés par un des trois bords de table autres que le bord de déploiement de l'attaquant. Lancez 1D6 pour déterminer par quel bord de table le groupe de renfort va arriver, suivant le croquis ci-dessus. Les renforts ne peuvent être placés à moins de 8ps d'une figurine attaquante. Les renforts peuvent se déplacer et tirer dans des conditions normales durant le tour où ils sont déployés.

### FIN DE LA PARTIE

Si l'attaquant déroute, la partie s'arrête immédiatement. Si l'attaquant s'empare de tous les pions de Butin et que les combattants qui les portent sont à 8ps ou moins du bord de table de l'attaquant au début de son tour de jeu, la partie s'arrête et l'attaquant gagne.

Le défenseur se bat pour défendre ses amis et son territoire, il n'est donc jamais obligé d'effectuer de test de déroute et ne peut pas dérouter volontairement. L'agression est menée d'une manière déterminée, l'attaquant ne doit effectuer un test de déroute que s'il a subi 50% de pertes, au lieu de 25%.

## EXPERIENCE

- +D6 **Survie.** Si le guerrier survit à la bataille, il gagne 1D6 points. Même les guerriers qui sont blessés et mis hors de combat reçoivent ces points pour leur participation.
- +5 **Par blessure infligée.** Un guerrier reçoit 5 points pour chaque blessure qu'il inflige durant la bataille. Notez sur la feuille de gang chaque fois que le guerrier obtient une touche et blesse sa cible. Bien qu'il soit possible d'infliger plusieurs blessures en un tir avec certaines armes, seuls 5 points sont marqués dans ce cas, pas 5 points par blessure.
- +10 **Chef du gang défenseur.** Si l'agresseur ne parvient pas à prendre le moindre pion Butin, le chef du gang défenseur gagne 10 points d'expérience supplémentaires.

## SPECIAL

Chaque pion de Butin capturé par l'attaquant lui rapporte 1D6 x 5 crédits. Le total des gains ainsi ramassés par l'agresseur est retranché des ressources collectées par le défenseur en fin de partie. Si les ressources du défenseur ne suffisent pas à payer à l'attaquant les pions de Butin qu'il a gagnés, il doit puiser dans son magot. Si même le magot ne suffit pas, alors un des territoires du défenseur est pillé et détruit, comme décrit dans les règles hors-la-loi.



## SCENARIO HORS-LA-LOI 3 : LES CHASSEURS

Lorsqu'un gang hors-la-loi remporte trop de succès, il peut s'attendre à être pourchassé par les vigiles ou par d'anciens ennemis. Les chasseurs savent qu'ils peuvent trouver des renseignements sur l'endroit où se cachent les hors-la-loi dans n'importe quel comptoir illégal. Dans ce scénario, ils en ont obtenu plus que ce qu'ils n'espéraient et se précipitent droit sur les hommes qu'ils cherchent, quelque part à l'extérieur d'un comptoir. Chaque camp apercevant l'autre, tous les combattants s'arrêtent, prêts à saisir leurs armes et se regardent d'un air menaçant. Les chasseurs savourent d'avance leur victoire, mais les hors-la-loi savent que certains de leurs camarades sont cachés sur les arrières de leurs adversaires et devraient ouvrir le feu sur eux... d'un instant... à l'autre... maintenant !

## TERRAIN

Le terrain représente une petite colonie perdue dans les désolations. Chaque joueur place à tour de rôle un élément de terrain, un bâtiment, une passerelle ou une barricade. Nous vous suggérons qu'ils soient tous regroupés sur une surface d'environ 1,20 m x 1,20 m.

## LES GANGS

Le joueur défenseur lance 1D6 pour voir combien de combattants de son gang se retrouvent face aux chasseurs. Ces combattants sont sélectionnés d'une manière aléatoire, ils ne sont pas choisis par le défenseur. Le joueur chasseur utilise la totalité de son gang.

Les chasseurs et les défenseurs sélectionnés sont déployés à peu près au milieu de la table. Les deux camps sont déployés à 16ps l'un de l'autre, toutes les figurines sont au niveau du sol et totalement en vue de l'adversaire. Lancez 1D6 pour déterminer qui se déploie en premier. Chaque gang doit se déployer sur une ligne avec au maximum 1ps entre chaque figurine. Le reste du gang défenseur peut se déployer n'importe où sur la table, à au moins 16ps des chasseurs. Il doit commencer la partie caché.

Tous les combattants se retrouvant face à face sont censés porter leurs fusils en bandoulière et leurs pistolets dans leurs étuis, en début de partie. Jusqu'à ce qu'une première arme soit dégainée, une séquence de jeu spéciale appelée La Tension Monte est utilisée.

## LA TENSION MONTE

La séquence de jeu est particulière. Les chasseurs se déplacent d'abord, puis chaque camp essaye de conserver son sang-froid, voir ci-dessous. Si les deux camps réussissent ce test, passez alors au tour suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des deux gangs craque, alors la bagarre commence !

Pendant que la tension monte, les chasseurs avancent lentement vers les défenseurs jusqu'à ce que les nerfs de quelqu'un lâchent et qu'il dégaine son arme. Pour représenter ceci, les chasseurs peuvent avancer de 2ps par tour. Ils doivent aller en direction de l'ennemi et ne peuvent pas se mettre à couvert. Les défenseurs doivent rester sur place alors que la sueur commence à perler sur leur front. Lorsque les chasseurs sont à 4ps des défenseurs, ils s'arrêtent.

Les défenseurs qui étaient restés cachés peuvent se déplacer de leur Mouvement normal, mais doivent toujours rester à couvert et cachés. Si un des défenseurs cachés est aperçu par un des chasseurs, ces derniers prendront conscience du piège qu'on leur a tendu et dégaineront immédiatement.

Après chaque déplacement des chasseurs, chaque camp doit tester sa nervosité. Les chasseurs lancent 1D6, mais les défenseurs sont si nerveux qu'ils lancent 2D6. Chaque joueur doit noter le résultat qu'il obtient. A la fin de chaque mouvement, chaque joueur effectue un autre jet de nervosité, et ajoute le résultat au total des précédents. Les deux joueurs continuent d'effectuer leurs jets après chaque mouvement des chasseurs et ajoutent leurs résultats jusqu'à ce qu'un d'eux dépasse 15.

**IMPORTANT :** Un jet de 6 donne 0 lors des tests de nervosité. Si vous obtenez 6, votre total ne change donc pas.

Dès qu'un joueur dépasse 15, son gang perd son sang-froid et dégaine ses armes (voyez ci-dessous *Feu à Volonté*).

## FEU A VOLONTE

Une fois qu'un guerrier s'empare de son arme, tout le monde fait de même. Pendant une seconde ou deux une fusillade d'enfer se déchaîne. Cette séquence est appelée feu à volonté. Durant cette phase, aucun camp ne peut se déplacer, mais toutes les figurines des deux camps peuvent tirer. Les défenseurs cachés ne tirent pas durant cette phase, ils ne se joindront aux réjouissances que quelques secondes plus tard.

Dans cette phase, les deux camps peuvent tirer mais l'ordre dans lequel les figurines tirent est déterminé séparément. Pour déterminer l'ordre de tir, lancez 1D6 pour chaque figurine et ajoutez l'Initiative du guerrier au résultat. Puis ajoutez +1 si le guerrier a un pistolet et soustrayez -1 s'il a une arme lourde. Le total représente le résultat de ce guerrier.

Déterminez les résultats de tous les guerriers. Celui qui a le score le plus élevé tire en premier. Résolvez le tir normalement. Une fois que la première figurine a tiré, le deuxième score le plus élevé tire, puis le suivant, etc. En cas d'égalité, un pistolet tire avant une arme de base, spéciale ou lourde. Sinon, les tirs sont considérés être simultanés. Ceci signifie qu'il est possible pour deux guerriers de se tirer dessus en même temps ! Les guerriers qui sont touchés avant d'avoir pu tirer perdent leur tir.



Une fois que tous les guerriers ont tiré, la séquence de jeu normale reprend. Chaque joueur lance 1D6 et celui qui obtient le meilleur résultat joue en premier.

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine si un camp rate un test de déroute ou choisit de dérouter. L'autre camp gagne alors le scénario.

N'oubliez pas que les chasseurs ont une récompense pour chaque hors-la-loi tué ou capturé, s'ils ne sont pas hors-la-loi eux-mêmes.

## EXPERIENCE

**+D6 Survie.** Si le guerrier survit à la bataille, il gagne 1D6 points. Même les guerriers blessés et mis hors de combat reçoivent ces points pour leur participation.

**+5 Par blessure infligée.** Un guerrier reçoit 5 points pour chaque blessure qu'il inflige durant la bataille. Notez sur la feuille de gang chaque fois que le guerrier obtient une touche et blesse sa cible. Bien qu'il soit possible d'infliger plusieurs blessures en un tir avec certaines armes, seuls 5 points sont marqués dans ce cas, pas 5 points par blessure.

**+10 Chef du gang vainqueur.** Le chef du gang vainqueur gagne 10 points d'expérience.

## SCENARIO HORS-LA-LOI 4 : CARAVANE

Les caravanes font des cibles très tentantes pour les hors-la-loi. Un gang qui attaque une caravane s'expose à des représailles, mais les hors-la-loi n'ont plus rien à perdre et les caravanes transportent de petites fortunes en crédits. Les marchands engagent des gangs locaux pour protéger leurs caravanes lorsqu'elles traversent leurs territoires, mais des expériences passées ont montré aux marchands qu'il était préférable de ne pas laisser les gardes eux-mêmes s'approcher trop près de la caravane, car ils pourraient fort bien succomber à la tentation. Ainsi donc, les gangs font office d'avant-garde ou surveillent les flancs, repoussant les mutants et les hors-la-loi qui s'approcheraient trop. Pour leur part, les hors-la-loi veulent passer le rideau de gardes et accéder au butin.

### TERRAIN

Le terrain représente un secteur en ruines des désolations. Chaque joueur place un élément de terrain, un bâtiment en ruines ou une passerelle. Nous vous suggérons de jouer sur une surface totale d'environ 1,20 m x 1,20 m.

### LES GANGS

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

Les deux camps lancent 1D6, le résultat le plus élevé choisit son bord de table de déploiement. Le résultat le plus faible prend le bord opposé. Le défenseur se déploie en premier, il place tout son gang jusqu'à 12ps de son bord de table. Le joueur attaquant déploie ensuite son gang jusqu'à 24ps de son bord de table, aucune de ses figurines ne peut être placée à moins de 16ps des défenseurs.

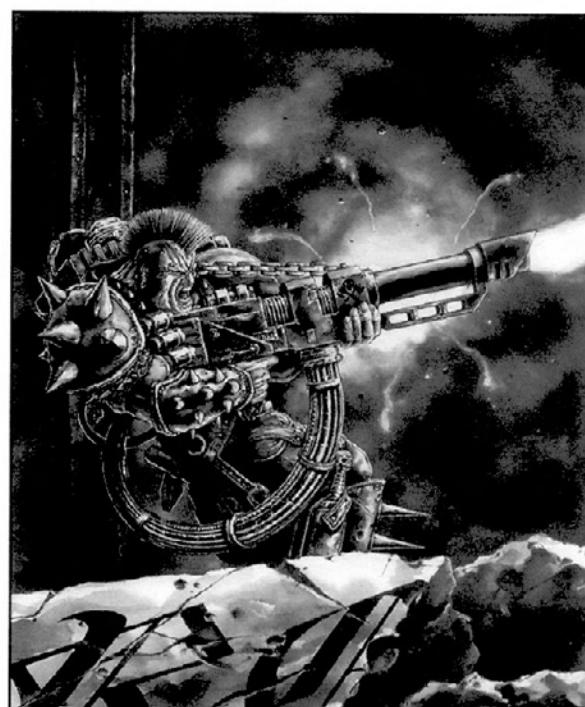
### DEBUT DE LA PARTIE

Les deux camps lancent 1D6. Le joueur ayant obtenu le résultat le plus élevé joue en premier.

### ATTEINDRE LA CARAVANE

La caravane n'est qu'à quelques centaines de mètres au-delà du bord de table des défenseurs, l'attaquant n'a donc qu'à faire passer une partie de ses combattants au-delà des gardes. Une fois que les attaquant sont passés, ils n'ont plus qu'à abattre quelques esclaves pour piller la caravane à loisir.

Si l'attaquant arrive à faire sortir n'importe lesquelles de ses figurines par le bord de table du défenseur, mettez ces figurines de côté jusqu'à la fin de la partie. Les figurines qui atteignent la caravane ne reviendront pas à temps pour influer sur l'affrontement entre les gangs.



### FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'arrête si tous les attaquants sont au tapis, hors de combat ou ont quitté la table. Il s'arrête aussi si l'attaquant manque un test de déroute ou choisit de dérouter. Les agresseurs sont très déterminés et ne devront effectuer un test de déroute que s'ils ont subi 50% de pertes au lieu des 25% habituels. Notez que les figurines attaquentes qui ont quitté la table ne comptent pas comme perte.

Les défenseurs protègent la caravane alors qu'elle traverse leur territoire, et si les marchands étaient attaqués, leur réputation en prendrait un sacré coup. Cela signifie qu'ils ne sont jamais obligés d'effectuer de test de déroute. Les défenseurs ne dérouteront jamais, volontairement ou pas.

## MISE A SAC DE LA CARAVANE

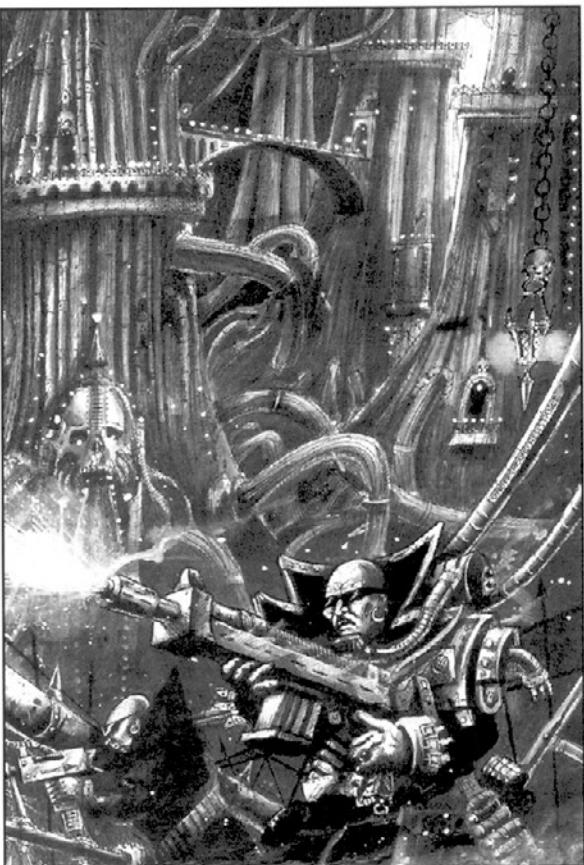
Une fois la partie terminée, comptez le nombre d'attaquants qui sont parvenus à passer au travers des défenseurs. Ajoutez à ce nombre le résultat du jet d'un D6 pour déterminer ce que les attaquants ont réussi à dérober aux marchands.

### D6 Résultat

- 1-3 L'attaque a lamentablement échoué. Chaque attaquant ramasse 1D6 crédits en liquide ou en marchandises, mais sur un résultat de 1, il s'est fait tirer dessus et souffre d'une blessure grave.
- 4-5 Les attaquants ont réussi à récupérer quelques ballots perdus par les marchands en fuite. Chaque figurine en ramasse pour 3D6 crédits, en liquide ou en marchandises.
- 6-7 Les attaquants ont abattu quelques esclaves qu'ils pillent ensuite. Chaque figurine attaquante gagne 1D6 x 5 crédits.
- 8-10 Les attaquants ont abattu un marchand et complètement dépouillé son cadavre, gagnant 1D3 x 10 crédits par figurine.
- 11+ Les attaquants ont abattu plusieurs esclaves et un marchand, récupérant 2D6 x 5 crédits par figurine.

## LA VENGEANCE DES MARCHANDS

Les marchands n'apprécient pas vraiment les attaques de caravanes, encore moins si l'un d'eux est tué dans l'assaut. Etre l'agresseur dans ce scénario provoquera automatiquement une mise hors-la-loi et un doublement de l'amende qui pèse sur le gang. Si un marchand a été tué (résultat de 8+ ci-dessus) le gang est mis définitivement hors-la-loi, il ne peut plus se racheter en payant son amende.



## RETRIBUTION DES GARDES

Les gardes de la caravane peuvent collecter normalement les ressources de leurs territoires, mais reçoivent aussi 10 crédits par combattant de la part des marchands. Mais les marchands retiendront 20 crédits sur le paiement total par figurine ennemie parvenue jusqu'à la caravane, et ils ne paieront rien du tout si un marchand est tué. En aucun cas le gang défenseur ne doit verser quoi que ce soit aux marchands (aucun chef de gang n'est bête à ce point).

## EXPERIENCE

- +D6 Survie.** Si le guerrier survit à la bataille, il gagne 1D6 points. Même les guerriers blessés et mis hors de combat reçoivent ces points pour leur participation.
- +5 Par blessure infligée.** Un guerrier reçoit 5 points pour chaque blessure qu'il inflige durant la bataille. Notez sur la feuille de gang chaque fois que le guerrier obtient une touche et blesse sa cible. Bien qu'il soit possible d'infliger plusieurs blessures en un tir avec certaines armes, seuls 5 points sont marqués dans ce cas, pas 5 points par blessure.
- +5 Caravane attaquée.** Chaque attaquant qui quitte la table par le bord du défenseur gagne 5 points.
- +10 Chef du gang défenseur.** Si aucun attaquant n'atteint la caravane, le chef du gang défenseur gagne 10 points d'expérience supplémentaires.

# OUTLANDERS



# OUTLANDERS

Dans les étendues anarchiques qui séparent les colonies se cache la lie des hors-la-loi de Necromunda, les outlanders. Alors que les ruchiers sont jetés hors des zones habitées à cause de transgressions des codes du Sous-Monde et sont mis hors-la-loi, les outlanders se voient interdire l'entrée des colonies parce qu'ils appartiennent à des groupes qui tout simplement n'acceptent pas les codes du Sous-Monde pour des raisons de croyance ou de naissance.

Il existe dans le Sous-Monde de la ruche Primus quatre types prédominants d'outlanders, bien que dans d'autres ruches leur influence soit moins forte. Ils sont craints et détestés par les colons qui doivent chaque jour se battre pour survivre dans le Sous-Monde.

Les outlanders peuvent être des guerriers ratskins dépossédés, regroupés en bandes de **renégats ratskins** dont le seul désir est de faire payer aux colons l'invasion de leur terre et la profanation de leurs lieux sacrés. Les outlanders peuvent être aussi des fanatiques du culte de la **Rédemption** descendus dans les profondeurs pour poursuivre leur croisade, pourchassant mutants et déviants avec un zèle fanatique. Des bandes de **fouisseurs**, hideuses créatures mutantes et dégénérées, se cachent à proximité des zones civilisées, pillant et massacrant à la moindre occasion. Mais les pires sont les **bêtes-machines**, les **spyriens** nobles venus de la Pointe dans le Sous-Monde pour accomplir les rituels initiatiques qui leur permettront d'assumer leur place au sein de l'aristocratie.

Les outlanders ne peuvent pas tisser de réseau de contact et d'alliés et se faire une place dans le Sous-Monde comme les autres gangs. Ils vivent et meurent seuls. Pour survivre et prospérer, les outlanders doivent livrer de terribles combats et dérober armes, équipement et nourriture aux gangs et aux colons. Chaque défaite les rapproche un peu plus de la mort. Ceux qui sont faibles ou mal commandés n'ont aucune chance. Le Sous-Monde les engloutira et leurs os se mêleront à ceux de milliers d'autres qui, venus ici à la recherche d'une nouvelle vie, n'ont trouvé que la mort.



*Le chef ratskin renégat, Marus le Molosse, est représenté ici avec son gang les Ombres Vengeresses. Voulant venger le meurtre de leurs familles par un gang de spyriens, Marus et ses hommes déclarèrent la "guerre des ombres" contre tous les originaires des niveaux supérieurs. Ils commencèrent leur campagne par quelques tueries faciles, massacrant plusieurs colonies nouvellement implantées et mal protégées, avant de se tourner vers des cibles plus ambitieuses. Au cours d'une campagne de terreur de six mois, le gang parcourut le Sous-Monde, tuant tous ceux qu'ils rencontraient, originaires ou non du Sous-Monde, conduit seulement par la folie du Molosse. Comme marque de passage, les Ombres Vengeresses coupaien la main gauche de leurs victimes. Selon des croyances ratskins, l'âme d'un mourant s'échappe de son corps par les doigts de la main gauche. Couper cette main au niveau du poignet empêche l'âme d'accéder au Paradis, et la condamne à une errance éternelle sur la lugubre terre des vivants. D'autres gangs outlanders copieront cette pratique, répandant la réputation des Ombres Vengeresses encore plus loin, faisant de ce gang une légende.*

# LES FOUISEURS

**Les fousseurs sont la lie de l'humanité, bien qu'ils soient tellement déformés qu'ils ne puissent plus vraiment revendiquer le statut d'humains. Ils ont subi de graves mutations à cause de l'environnement toxique dans lequel ils vivent. Ils sont vêtus de lambeaux et dégagent une odeur infecte. Leur peau jaunâtre et écœurante est couverte de verrues, de cloques et d'engelures. Leurs membres sont si souvent atrophiés ou à l'état de moignons que crochets et jambes de bois ne sont pas rares, bien qu'un fousseur trop mutilé devienne une proie facile pour ses semblables.**

Les fousseurs doivent arracher leur subsistance aux désolations les plus polluées du Sous-Monde, attendant avec avidité la moindre occasion de tuer, voler et piller. Les fousseurs doivent se serrer les coudes pour survivre et un gang typique regroupe quelques familles très nombreuses où règne la consanguinité. Le mâle dominant de la bande s'impose grâce à sa force physique, sans subtilité et grâce à une progéniture la plus nombreuse possible. Bien que des fousseurs isolés ne posent que peu de problèmes à un gang bien armé, ils sont suffisamment rusés pour tendre des pièges, des embuscades et utiliser leur grand nombre pour équilibrer le rapport de force.

Il arrive parfois qu'un roi fousseur s'impose et réunisse sous son autorité plusieurs bandes en une tribu bigarrée. De telles coalitions peuvent engendrer des hordes de fousseurs suffisamment nombreuses pour ravager des colonies et des comptoirs commerciaux. Les excès du roi Neznoir, 81e du nom sont toujours dans toutes les mémoires du Sous-Monde et provoquent encore quelques frissons, et la colonie de Basseville a du mal à se remettre de l'époque où elle était sous le joug de celui qui se faisait appeler le Roi Mendiant.

Par chance, les rois fousseurs cherchent plus à échapper à l'attention des autorités qu'à entamer des conquêtes. Ils utilisent plutôt la peur, l'intimidation et l'extorsion pour arriver à leurs fins. Leurs sujets s'approprient les ressources vitales et taxent les habitants du Sous-Monde s'ils sont assez nombreux pour le faire. Les colons honnêtes et travailleurs loueront alors les services de gangs et de chasseurs de primes pour repousser les fousseurs, jusqu'à ce que la vie redéienne normale.

## REGLES SPECIALES

**OUTLANDERS.** Les fousseurs appartiennent aux outlanders et suivent à ce titre les règles des hors-la-loi, sauf les exceptions ci-dessous. Etant outlanders, les fousseurs ne sont pas condamnés par la guilde et ne peuvent jamais verser d'amende pour lever leur statut de hors-la-loi.

**TERRITOIRES DE DEPART.** Les fousseurs commencent avec un territoire généré sur le Tableau des Territoires Hors-la-loi. Il représente leur camp. Les fousseurs peuvent déplacer leur camp sur un autre territoire s'ils en capturent un, mais ils ne peuvent jamais en posséder plus d'un à la fois. Si les fousseurs perdent leur camp, générez un autre territoire sur le Tableau des Territoires Hors-la-loi.

**RESSOURCES.** Les fousseurs collectent les ressources de leur territoire et effectuent des fouilles comme n'importe



quel gang hors-la-loi. Ils peuvent après chaque partie se rendre dans un comptoir illégal et recruter d'autres membres tirés de la liste des fousseurs. Ils peuvent louer les services de mercenaires qu'ils auront du mal à payer !

**CANNIBALES.** Les fousseurs ne sont pas contre un peu de cannibalisme lorsque la famine se fait sentir. Si un gang fousseur ne peut pas payer les 3 crédits par membre, le joueur peut décider de mettre dans la marmite un de ses guerriers ou un prisonnier. Si le gang se comporte ainsi, il ne souffre pas de la faim jusqu'après la partie suivante.

**RECOMPENSE.** Une récompense pour la tête de chaque fousseur est versée par la guilde, juste pour en réguler le nombre.

**ARMES DE FOUISEURS.** Les armes de fousseurs ne sont absolument pas fiables, elles sont généralement mal entretenues, voire rouillées, et souvent à cours de munitions. Pour représenter ceci, tout fousseur doit effectuer un test de munitions s'il obtient 1 ou 6 naturel à son jet pour toucher. Ceci ne s'applique pas aux armes des zeks.

## CHEF FOUSSEUR

Coût de recrutement : 100 crédits

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	4	3	3	3	1	4	1	7

**Armes.** Le chef fousseur peut recevoir des armes choisies dans les sections Armes de Tir, Armes de Corps à Corps et Grenades et Munitions de la liste spéciale des fousseurs.

### Règles Spéciales

**Commandement.** Un chef fousseur dirige ses hommes par la peur et le respect qu'il inspire, ils sont motivés par sa présence. Cela signifie que tout fousseur situé à 6ps de son chef peut utiliser son Commandement lors des tests de Commandement. Un chef fousseur peut toujours tenter de sortir d'un blocage même s'il n'a pas de membre de son gang à 2ps de lui.

## FOUSSEURS

Coût de recrutement : 25 crédits

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	2	3	3	1	3	1	6

**Armes.** Les fousseurs peuvent recevoir des armes choisies dans les sections Armes de Tir et Armes de Corps à Corps de la liste.

### Règles Spéciales

**Mutants.** Les fousseurs subissent souvent des mutations à cause de leurs terribles conditions de vie. La plupart de ces mutations sont plus horribles qu'utiles, doigts palmés,

orteils supplémentaires, nez tentaculaire, couleur de peau pouvant aller de l'orange clair à un vert maladif, etc. Cependant, quelques fousseurs sont nés avec des mutations très utiles et d'autres mutants se cachent parmi les fousseurs par peur des rédemptionnistes et des autorités impériales. Ces créatures peuvent posséder des tentacules pouvant faire office de fouet, des excroissances osseuses pointues, des pinces de crabes et autres armes naturelles. Les chefs fousseurs exploitent ces mutants en tant que ganguards pour renforcer leur bande, leur donnant une chance de se venger des brimades qu'ils subissent.

Tout fousseur peut être acheté en tant que mutant lorsqu'il est recruté, en lui choisissant une mutation dans la liste ci-dessous. Un mutant ne peut posséder qu'une seule mutation et il est rare que plusieurs individus d'un même gang possèdent la même. Pour représenter ceci, le premier mutant qui choisit une mutation paie le prix normal. Le deuxième à prendre la même mutation paie un prix double, le troisième paie un prix triple, etc.

*Par exemple : Un gang de fousseurs possède déjà dans ses rangs un mutant muni de tentacules et en recrute un second. Ce mutant coûte 25 crédits pour le fousseur proprement dit, plus 20 crédits pour son tentacule (double du prix normal), ce qui fait un total de 45 crédits. Si le même gang recrute un troisième mutant muni de tentacules (ne me demandez pas pourquoi), il devrait payer 55 crédits.*

**Recrutement.** Il n'est pas surprenant que les fousseurs composent l'essentiel des gangs de fousseurs. Il faut donc que votre gang contienne au moins une moitié de fousseurs (pas des mutants). Si le nombre de fousseurs de votre gang passe à moins de la moitié de votre gang, vous ne pourrez recruter que des fousseurs jusqu'à ce que leur nombre repasse au-dessus de la moitié des effectifs.

## MUTATIONS

Yeux Pédonculés (10 crd)	Le mutant possède un angle de tir de 180° et se dissimule mieux derrière un couvert. Ajoutez un modificateur supplémentaire de +1 pour le toucher s'il est à couvert ou partiellement à couvert.
Pince (5 crédits)	La Force du mutant est augmentée de +1 lorsqu'il combat en corps à corps.
Tentacule (10 crédits)	Le mutant peut relancer un test sous l'Initiative pour éviter une chute, et lors d'un corps à corps il peut attraper son adversaire pour lui enlever 1 Attaque, jusqu'à un minimum de 1.
Deux Têtes (25 crédits)	Angle de tir augmenté jusqu'à 180°, et possibilité de tirer avec deux pistolets dans une même phase de tir.

Piquants (30 crédits)	Un mutant muni de piquants bénéficie d'une sauvegarde d'armure de 5+, mais ne peut pas porter d'armure d'un autre type.
Troisième Bras (10 crd)	Le mutant peut utiliser jusqu'à trois pistolets et/ou armes de corps à corps en corps à corps (+2 dés d'attaque), ou porter une arme de base dans une main et deux armes de corps à corps dans les autres mains (+1 dé d'attaque).
Ailes (30 crédits)	Le mutant peut voler de sa caractéristique normale de Mouvement sur un tour, ou doubler cette capacité pour charger ou courir. Le mutant doit achever son mouvement au sol. Voler vers le haut coûte 2ps par ps de hauteur, voler vers le bas coûte 1/2ps par ps de hauteur.

## 0-2 ZEKS

Coût de recrutement : 120 crédits

Même dans cet enfer que sont les désolations du Sous-Monde, certaines mutations se stabilisent avec le temps pour créer une sous-espèce distincte. Les sous-espèces humaines les plus courantes dans l'Imperium sont les races mutantes des ogryns, des ratlings et des squats. Les écaleux ou "zeks" sont une autre de ces sous-espèces, même si contrairement aux autres, leur aspect est loin d'être totalement stabilisé. Les zeks sont de massifs mutants reptiliens presque aussi larges que hauts. Leur endurance et leur force sont légendaires au sein du Sous-Monde et ils ont la réputation d'être des terreurs.

On ne rencontre que rarement les zeks dans le Sous-Monde, et c'est pourtant là qu'ils sont les plus nombreux. Ils sont sans aucun doute intelligents mais ils ne parlent que rarement, leur gorge et leur larynx sont trop déformés pour pouvoir articuler les mots d'une langue humaine. Cela signifie qu'on en sait très peu sur leurs origines et si des clans ou des tribus de zeks existent et se cachent au milieu des étendues les plus polluées de la Zone du Sous-Monde. On ne sait pas non plus pourquoi des zeks acceptent de s'allier avec les fousseurs, mais tout chef fousseur digne de ce nom fera tout pour recruter et conserver dans son gang tous ceux qu'il trouvera.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	4	3	5	4	2	2	2	9

**Armes.** Un zek peut recevoir des armes des sections Armes de Corps à Corps, Armes de Tir et Armes de Zeks de la liste.

### Règles Spéciales

**Peau Ecaleuse.** La peau d'un zek lui confère une sauvegarde d'armure de 5+.

**Réputation de Tueur.** Les zeks provoquent la *Peur*.

**Régénération.** Un zek peut régénérer des doigts perdus, des orteils et même tout un membre, bien que le processus soit très long. Lancez 1D6 pour chaque blessure grave subie par un zek après chaque bataille, que le zek y ait participé ou pas. Sur un résultat de 6, le zek ne souffre plus des effets de cette blessure, effacez-la de la feuille de gang. Notez que ceci s'applique à toute blessure, qu'elle soit bénéfique (par exemple Cicatrices Impressionnantes) ou pas.

## ZOMBIES DE LA PESTE

Coût de recrutement : 10 crédits par D6 zombies.

Il y a longtemps, Necromunda fut frappée par une mystérieuse peste neuronique qui se répandit du Sous-Monde jusqu'aux plus hauts sommets de la Pointe. Les victimes de la peste tombaient malades pour des semaines, des jours ou quelques heures suivant leur constitution. Si elles succombaient à la fièvre, leur cerveau était grillé par le virus, perdant toute capacité de raisonnement et les transformant en rien de plus qu'une bête.

Malheureusement, les bêtes doivent elles aussi se nourrir et rapidement des milliers de décérébrés à moitié morts

hantèrent les boulevards et les ruelles des immenses ruches, à la recherche de chair fraîche pour festoyer. Chaque fois qu'ils mettaient la main sur un malheureux citoyen et déchiraient sa chair à coups de crocs ou de griffes, une autre victime était contaminée et rejoignait leurs rangs. L'anarchie et le chaos se répandirent dans les ruches alors que les nécromundiens se battaient contre les hordes de zombies de la peste et en repoussaient les survivants dans les profondeurs du Sous-Monde.

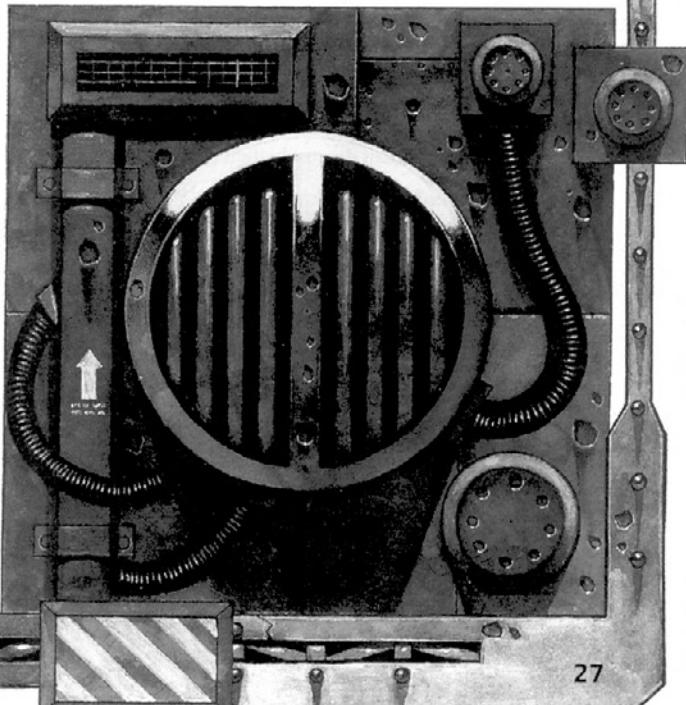
Les zombies de la peste font de temps en temps des incursions dans le Sous-Monde et les bandes de ces individus sont un autre des nombreux dangers rencontrés dans les profondeurs obscures de la ruche. Les zombies vivent en petites bandes comme des chiens, se battant entre eux et se disputant les cadavres qu'ils peuvent trouver ou tout ce qui est assez stupide pour se laisser attraper. Les fousseurs rassemblent souvent des groupes de zombies pour les lancer contre des colonies ou des gangs rivaux qu'ils attaquent. En nombre suffisant, ces créatures peuvent être des adversaires terrifiants.

Les zombies de la peste ont oublié ce qu'était la peur et sont insensibles à la douleur, ce qui les rend très difficiles à arrêter. De plus, toute blessure infligée par un zombie peut contaminer son adversaire et le transformer en un autre zombie de la peste.

Un gang de fousseurs peut "acheter" des zombies de la peste pour une bataille, le coût représente en fait les morceaux de nourriture utilisés pour attirer les zombies au bon endroit. Chaque 10 crédits d'appâts attire 1D6 zombies de la peste dans le combat. Les zombies de la peste sont sous le contrôle du joueur fousseur pour la durée de la partie, mais ils ne sont pas intégrés au gang et retourneront à leur errance à la fin du jeu.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
2D6	2	0	3	3	1	1	1	5

**Armes.** Les zombies de la peste ne portent jamais aucun équipement, ils sont armés de pieux, d'os pointus, de griffes et de dents.



## Règles Spéciales

**Déambulation.** Les zombies de la peste ont généralement une démarche hésitante. Parfois, lorsque l'odeur du sang atteint leurs narines putréfiées, ils se jettent dans une course trébuchante. Pour représenter ces déplacements imprévisibles, les zombies de déplacent de 2D6ps lors de la phase de mouvement. Effectuez un jet individuel par zombie, vous n'êtes pas obligé de les déplacer de la totalité de leur Mouvement.

Les zombies de la peste ne peuvent ni courir ni charger, ils se déplacent toujours de 2D6ps. Cependant un zombie arrivant au contact avec un ennemi est toujours sensé avoir chargé.

**Insensibles à la douleur.** Les zombies de la peste ne ressentent plus la douleur. Vous pouvez les brûler, leur tirer dessus ou les entailler, ils essaieront toujours de vous attaquer jusqu'au coup fatal. C'est pourquoi les zombies de la peste ne sont jamais bloqués et ne subissent pas les effets des blessures légères.

**Insensibles à la peur.** Puisque les parties de leur cerveau leur permettant de raisonner ont été détruites il y a longtemps, les zombies de la peste ne sont plus assez intelligents pour éprouver la peur. Cela signifie que les zombies de la peste ignorent toutes les règles de psychologie et n'effectuent jamais de tests de Commandement pour garder ou non leur sang froid. Si le gang qui les contrôle déroute, la bande de zombies n'est plus poussée en avant et s'éparpille elle aussi.

**La Peste !** Les zombies de la peste portent bien évidemment le virus de la peste, si vous voyez ce que je veux dire. Si une autre figurine est blessée au corps à corps par un zombie, elle peut contracter la maladie et (glup) se transformer en zombie de la peste. Notez sur la feuille de gang quels membres du gang sont blessés par des zombies et à la fin de la partie, lancez 1D6 sur le tableau ci-dessous. Notez que ceci se fait en plus des jets sur le Tableau des Blessures Graves si le combattant a été mis hors de combat.

### D6 Résultat

- 4-6 **Zombie !** Le combattant a été contaminé et son cerveau se détruit en quelques heures. Lancez 1D6. Sur un résultat de 4-6 le nouveau zombie s'enfuit dans les désolations et rejoint ses semblables. Sur un résultat de 1-3, le zombie attaque au hasard une figurine du gang, livrez le corps à corps immédiatement. Dans les deux cas, tout l'équipement du combattant est contaminé et perdu.
- 2-3 **Malade.** La victime est malade pendant plusieurs jours et ne participera pas à la prochaine bataille livrée par son gang.
- 1 **Indemne.** Après quelques jours d'une attente angoissante, aucun symptôme de la peste ne se déclare et le combattant s'en sort indemne.

### D6 Modificateurs

Blessure légère uniquement	-2
Non réduit à 0 points de Vie	-2
Territoire Toubib	-2
Un membre du Gang possède la compétence Guérisseur	-1
Le gang possède un Méripac	-1

## ARMES DE FOUSSEURS

### ARMES DE TIR

*Note : les armes de fousseurs doivent effectuer un test de munitions sur un résultat pour toucher de 1 ou 6.*

Arme	Coût en crédit
Fusil d'Assaut	16
Pistolet Mitrailleur	12
Tromblon	7
Arbalète de Poing	4
Mousquet	5
Fusil (Balles ordinaires et Plomb)	16
Pistolet Automatique	8

### ARMES DE ZEKS

Arme	Coût en crédit
Fusil Harpon	55
Canon à Mitraille	80
Disque/Hache de lancer	6

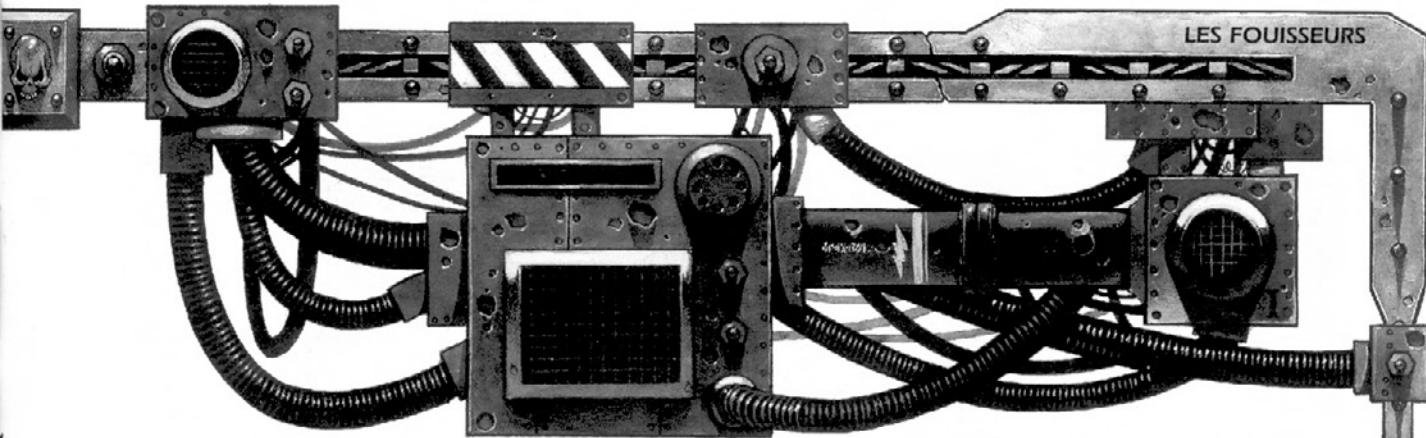
### ARMES DE CORPS A CORPS

Arme	Coût en crédit
Massue, Matraque ou Hache	Gratuit/10*
Chaîne ou Fléau	5
Hache, Epée ou Massue à Deux Mains	10
Poignard	Gratuit
Epée	15

\* La première massue/matraque/hache d'un fousseur est gratuite. Si le fousseur est équipé d'une arme supplémentaire de ce type, elle coûte 10 crédits.

### GRENADES ET MUNITIONS

Arme	Coût en crédit
Grenades à fragmentation	30
Bombes toxiques	20
Balles Tueuses	5
Balles Incendiaires	5
Bolts	15
Balles Dum-Dum pour Pistolet Automatique	5



## TABLEAUX D'EXPERIENCE DES FOUISEURS



### EXPERIENCE DE DEPART

Type	Points d'Expérience de départ
Fouisseur .....	0
Zek .....	60+1D6
Chef .....	60+1D6

### TABLEAU DE PROGRESSION

Expérience	Titre	Notes
0-5	Fouisseur	Niveau de départ des Fouisseurs.
6-10	Fouisseur	
11-20	Fouisseur	
21-30	Fouisseur	
31-40	Fouisseur	
41-50	Fouisseur	
51-60	Fouisseur	
61-80	Chef	Niveau de départ des Chefs et des Zeks.
81-100	Chef	
101-120	Chef	
121-140	Chef	
141-160	Chef	
161-180	Chef	
181-200	Chef	
201-240	Roi	
241-280	Roi	
281-320	Roi	
320-360	Roi	
361-400	Roi	
401+	Grand Roi	Ceux qui atteignent ce niveau ne peuvent plus prétendre à des améliorations.



## TABLEAU DE PROGRESSION

### 2D6 Résultat

- 2** Nouvelle Compétence (Tout tableau).
- 3** Nouvelle Compétence.
- 4** Nouvelle Compétence.
- 5** Augmentation de Caractéristique Relancez :  
1-3 = +1 en Force  
4-6 = +1 Attaque
- 6** Augmentation de Caractéristique. Relancez :  
1-3 = +1 en Capacité de Combat  
4-6 = +1 en Capacité de Tir
- 7** Augmentation de Caractéristique. Relancez :  
1-3 = +1 en Initiative  
4-6 = +1 en Commandement
- 8** Augmentation de Caractéristique. Relancez :  
1-3 = +1 en Capacité de Combat  
4-6 = +1 en Capacité de Tir
- 9** Augmentation de Caractéristique. Relancez :  
1-3 = +1 Point de Vie  
4-6 = +1 Endurance
- 10** Nouvelle Compétence.
- 11** Nouvelle Compétence.
- 12** Nouvelle Compétence (Tout tableau).

## COMPETENCES DE FOUSSEURS

	Agilité	Combat	Féroce	Muscle	Tir	Discrétion	Techno
Fousseur	✓	-	✓	-	-	✓	-
Zek	-	-	✓	✓	-	✓	-
Chef	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-

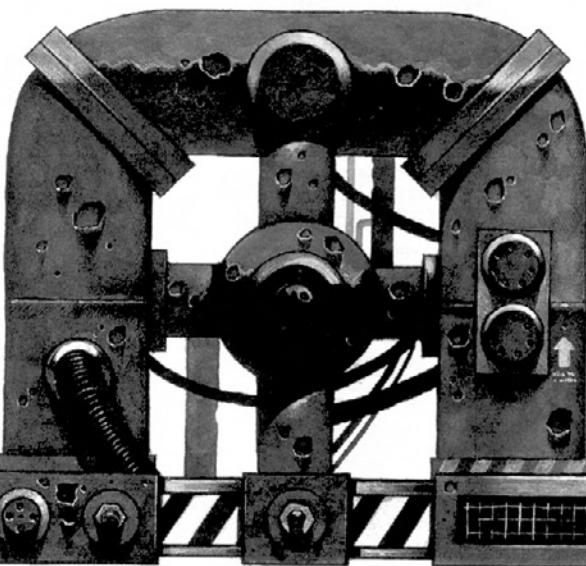
## CARACTERISTIQUES MAXIMUM

### Fousseur ou Chef

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	6	5	4	4	3	6	3	8

### Zek

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	7	6	6	5	4	5	4	10



# LES REDEMPTIONNISTES

Rédemption ! Rédemption ! Par le feu et par le sang ! Les cris de la féroce confrérie des rédemptionnistes résonnent à travers la ruche en une onde de haine. A chaque coin de rue, les prêcheurs rédemptionnistes interpellent le peuple avec des appels à l'intolérance et à la violence. Dans les salles et les temples abritant les réunions rédemptionnistes, les prêtres conduisent la populace dans des prières de haine et de xénophobie, appelant la divine colère de l'Empereur à s'abattre sur la galaxie. Pour les rédemptionnistes, toute la création est contaminée par la corruption qui ne peut être éradiquée que par le feu, le sang et la foi.

## LA CROISADE REDEMPTIONNISTE

Les croyances de la Rédemption sont issues de celles de l'Ecclesiarchie. Ils vénèrent l'Empereur, l'homme suprême dont l'existence démontre de façon manifeste que le destin de l'homme est de diriger la galaxie. Les rédemptionnistes croient que l'humanité a quitté le sillage prescrit par l'Empereur et que ses péchés entraîneront les hommes vers la déchéance et la dépravation. Tant que l'homme sera incapable de maîtriser sa nature pécheresse, il sera incapable de s'unir et de conquérir l'univers espéré par l'Empereur. Le péché doit être extirpé de l'homme par le feu, le sang et la foi.

Le péché peut revêtir plusieurs formes : alcoolisme, jeux, mensonge, tricherie, profanation, fornication (penser à la fornication est déjà un péché) et tirer sur les êtres innocents et travailleurs que sont les rédemptionnistes. Les pires pécheurs sont les mutants et les sorciers, la progéniture du diable, viennent ensuite les hérétiques qui tolèrent le péché et refusent d'écouter le message de la Rédemption. Le mouvement pense en secret que les Maisons Nobles et la guilde sont elles aussi infestées de pécheurs, car il ne trouve que peu d'appui dans la Pointe. La majorité de ses adeptes vient des masses laborieuses de la Cité-Ruche.

La Rédemption est puissante parmi les Maisons qui contrôlent la Cité-Ruche, avec des militants actifs ou secrets dans chacune d'elles. L'une des Maisons, Cawdor, est même entièrement dévouée à la cause rédemptionniste et est effectivement contrôlée par eux. Le chemin de la droiture y est respecté au premier chef, avec chasses aux sorcières publiques et crémaisons massives d'hérétiques et de mutants. Les adeptes Cawdor sont si purs qu'ils considèrent même les rédemptionnistes issus des autres Maisons comme valant à peine mieux que des pécheurs.

Malheureusement, le péché infeste Necromunda, surtout le Sous-Monde, et les conciles rédemptionnistes prêchent une guerre totale pour apporter la lumière dans l'obscurantisme des niveaux inférieurs. De nombreux dévots de la Cité-Ruche descendent dans le Sous-Monde commencer une nouvelle vie et établir des colonies et des fermes loin des endroits les plus peuplés (considérés comme des foyers de péchés et de damnation). Ces communautés isolées n'ont que très peu de rapports avec le monde extérieur et ne visitent les comptoirs marchands que de temps en temps pour se ravitailler.

La Rédemption, par ses adeptes les plus fanatiques, lance des "croisades" dans le Sous-Monde, pour le purifier du

péché par le feu béni des combats. Une croisade est menée par un prêtre rédemptionniste appointé par le concile et appuyé par des adeptes armés jusqu'aux dents. Une croisade parcourt le Sous-Monde, détruisant les abominations et combattant les hérétiques qu'elle croise sur sa route.

A cause d'incidents particulièrement sanglants et célèbres, la guilde a déclaré que quiconque participe à de telles croisades sera considéré hors-la-loi, à la grande colère de la Rédemption. Plus que toute autre chose, la mise hors-la-loi des croisés les a rendus encore plus sauvages, car ils ne se soucient plus d'aucune loi et, du moins officiellement, ne rendent même plus de comptes à la Rédemption. Ceci a provoqué des attaques de



caravanes de marchands, ainsi que de colonies et de fermes dont le seul crime était de traiter avec les marchands.

Une croisade se déplace sans cesse dans la Zone, s'arrêtant de temps en temps dans les colonies et les fermes de la Rédemption pour se ravitailler. Le prêtre y fait son sermon, raffermissant la foi des colons pendant que ses suivants prélevent une dîme sur la production locale ou font une quête. Alors (et seulement alors), la croisade repartira à la rencontre du mal, protégeant les colons en abattant à vue les mutants, les sorciers et les hérétiques qui hantent les désolations.

## REGLES SPECIALES

**OUTLANDERS.** Les rédemptionnistes sont des outlanders et suivent donc toutes les règles s'appliquant aux hors-la-loi, sauf exceptions ci-dessous. En tant qu'outlanders, les rédemptionnistes ne sont pas sous le coup d'une condamnation particulière de la guilde et ne peuvent jamais verser d'amende pour lever leur statut de hors-la-loi.

**TERRITOIRE.** Les rédemptionnistes commencent avec un territoire généré sur le Tableau des Territoires Rédemptionnistes. Celui-ci est leur premier camp de base et ils ne peuvent jamais posséder plus d'un territoire. Tout autre territoire capturé est brûlé et pillé (voyez les règles hors-la-loi pour les détails du pillage), c'est une question de principe. Les rédemptionnistes se déplacent après chaque partie, répandant la parole sacrée et continuant leur pèlerinage. Après avoir collecté toutes les ressources de l'endroit qu'elle quitte, la croisade effectue un jet sur le Tableau des Territoires Rédemptionnistes pour déterminer l'endroit où sa destinée la mènera à la prochaine partie.

**Capturer un territoire de la Rédemption.** La croisade peut subir une si lourde défaite que le territoire qu'elle venait d'atteindre est perdu. Si cela arrive, le gang adverse gagne le territoire et peut en collecter les ressources, comme pour n'importe quel autre territoire. Les caches d'armes peuvent également être exploitées. Le gang adverse est parvenu à repousser les rédemptionnistes avant qu'ils ne découvrent la cache. N'oubliez pas qu'une cache d'arme utilisée doit être effacée de la feuille de gang dès qu'elle est exploitée.

Pour les fermes ou les colonies, les habitants seront hostiles et feront tout leur possible pour que le gang sente qu'il n'est pas le bienvenu, mais ils ne provoqueront pas d'incidents. Si une croisade a la possibilité de prendre un territoire à un gang possédant un territoire rédemptionniste, elle choisit automatiquement celui-ci. Les sauveurs de la foi méritent bien récompense, et la croisade peut collecter les ressources du territoire repris, plus celles du territoire qu'elle traverse. Inutile

de dire que dans ce cas la croisade ne se livre pas au pillage.

**RESSOURCES.** Les rédemptionnistes collectent les ressources de leur territoire et effectuent des fouilles comme tout gang hors-la-loi. Cependant, les ressources collectées ne sont pas diminuées de moitié comme pour les autres hors-la-loi, l'aide locale dont profitent les rédemptionnistes leur permet de collecter plus facilement de l'argent.

**ACHAT.** Les armes et l'équipement d'une croisade sont souvent fournis par des colons à l'air inoffensif qui aident en secret la Rédemption. Cela signifie que les rédemptionnistes utilisent les tableaux des comptoirs officiels au lieu de ceux des comptoirs illégaux. La croisade peut recruter des combattants supplémentaires après chaque combat.

**MERCENAIRES.** Les rédemptionnistes ne paieront jamais de pécheurs pour les aider à répandre la lumière, ils n'emploient donc jamais de mercenaires. Le seul personnage spécial qu'ils puissent utiliser est l'Archi-Dévote.

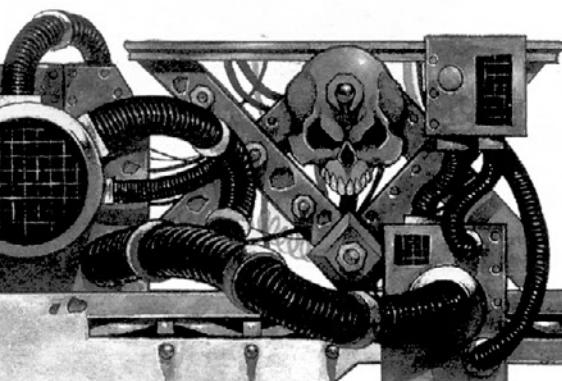
**MALNUTRITION.** Les rédemptionnistes souffrent des effets de la malnutrition comme n'importe qui. En fait, ils ne détestent pas cette pénitence divine (ni les visions d'extase qu'une privation extrême peut entraîner).

**RECOMPENSE.** Les rédemptionnistes sont considérés comme de dangereux psychopathes par les marchands qui offrent une récompense égale à leur valeur totale, comme pour n'importe quels hors-la-loi.

**CAPTURE.** Les combattants capturés par les rédemptionnistes se voient offrir deux possibilités : se repentir ou mourir. La seule manière pour un gang de récupérer ses combattants capturés est de jouer le scénario *Sauvetage* contre les rédemptionnistes. S'il échoue ou ne tente pas l'opération, le prêtre rédempteur tentera de convertir le prisonnier, si celui-ci n'est ni fouisseur, ni mutant, sorcier ou tout autre hérétique (voir plus loin les détails pour le repentir). Si le prisonnier ne se repente pas et n'accepte pas la voie de la Rédemption (ou s'il est corrompu au-delà de tout espoir), il ou elle sera brûlé, ses armes et son équipement confisqués par les rédemptionnistes.

Si un rédemptionniste est capturé, ses frères doivent tenter de le libérer, ils ne payent jamais de rançon et n'effectuent pas d'échange de prisonniers. S'ils échouent, il existe une chance que le rédemptionniste livré au tribunal des marchands ou vendu comme esclave s'échappe en bénéficiant de l'aide d'un sympathisant ou grâce à sa ferveur fanatique. Lancez 1D6 par rédemptionniste livré à la cour ou vendu comme esclave. Sur un résultat de 6, l'individu s'échappe et rejoint les rédemptionnistes. Un résultat de 1-5 signifie que son destin est nettement moins glorieux et probablement plus bref.

**SCENARIOS.** Les rédemptionnistes lancent sur le Tableau des Scénarios Hors-la-loi. S'ils ont le choix du scénario, ils peuvent le choisir dans Necromunda ou Outlanders. Si vous pensez que certains scénarios ne sont pas adaptés aux rédemptionnistes, n'oubliez pas qu'ils considèrent tous les habitants du Sous-Monde comme des hérétiques. Cela signifie que les rédemptionnistes n'ont aucun scrupule lorsqu'il s'agit a) de purger les mécréants (en les tuant) et b) de financer leur croisade.





L'Arch-Dévôt de la Rédemption

## PRETRE REDEMPTEUR

Coût de recrutement : 140 crédits

Le prêtre rédempteur est le guide de toute croisade envoyée dans le Sous-Monde. Il est celui que suivent les frères dans les profondeurs pour prouver leur foi. C'est lui qu'accueillent, extasiés, les colons rédemptionnistes et qui inspire leur secrète collaboration. Seules les paroles d'un rédempteur peuvent mettre le feu au cœur d'un homme ou sauver les incroyants de leur existence impie.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	4	4	3	3	1	4	1	8

**Armes.** Un prêtre rédempteur peut recevoir des armes choisies parmi les sections Armes de Corps à Corps, Armes de Base, Pistolets, Armes Spéciales, Grenades et Munitions de la liste spéciale des rédemptionnistes.

### Règles Spéciales

**Commandement.** Un prêtre rédempteur est un chef absolu pour ses suivants, ils sont en sa présence investis de la fureur du juste. Cela signifie que tout rédemptionniste situé dans un rayon de 6ps autour du prêtre peut utiliser son Commandement pour tout test basé sur le Cd. Un prêtre rédempteur peut toujours tenter un test pour sortir d'un blocage, même si aucun membre de son gang n'est à 2ps.

**Repentir.** Si les rédemptionnistes capturent un adversaire qui n'est pas un fouisseur, un mutant, un extraterrestre, un spyrien ou un sorcier (hors-la-loi et ratskins ne sont pas forcément hors de portée d'une éventuelle rédemption), le prêtre rédempteur peut tenter de le convertir. Le joueur rédemptionniste lance 2D6 et ajoute au résultat le Commandement du prêtre. L'adversaire lance 2D6 et ajoute le Commandement de la figurine capturée.

Si le résultat du rédempteur est supérieur à celui du prisonnier, ce dernier est converti. Reportez ses caractéristiques, compétences, expérience, etc, sur la feuille du gang rédemptionniste. Tout l'équipement du converti est revendu (trop contaminé), il est rééquipé en puisant dans les réserves du gang ou en achetant des armes sur la liste des rédemptionnistes. Le converti doit être représenté par une figurine de rédemptionniste, la figurine originale ne peut être conservée par le joueur rédemptionniste.

Si le résultat du rédempteur est inférieur ou égal à celui du prisonnier, ce dernier résiste et refuse de se repentir. Les rédemptionnistes le tuent et conservent armes et équipement.

**Haine sacrée.** Avant une partie, le prêtre peut tenter de se plonger, lui et ses fidèles, dans une ferveur fanatique de haine de l'ennemi. Lancez 2D6. Si le résultat est inférieur ou égal au Commandement du prêtre, lui et ses sujets sont soumis aux règles de haine contre leurs adversaires pour cette partie.

Un prêtre rédempteur réussira automatiquement ce test si le gang adverse compte des mutants, des sorciers, des extraterrestres, des outlanders ou des hors-la-loi.

## DIACRES

Coût de recrutement : 60 crédits

Les diacres s'occupent des affaires externes de la croisade : faire taire les opposants, contrôler la foule pendant les sermons, servir de garde rapprochée au prêtre, etc. Les diacres sont des frères confirmés qui sont voués à la Rédemption jusqu'au fanatisme, et en qui le prêtre a toute confiance. Leur foi est récompensée par une position de responsabilité et un meilleur armement.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	3	3	1	3	1	7

**Armes.** Un diacre peut recevoir des armes choisies parmi les sections Armes de Corps à Corps, Armes de base, Pistolets, Armes Spéciales, Grenades et Munitions de la liste spéciale des rédemptionnistes.

### FIDELES

Coût de recrutement : Novice – 25 crédits  
Frère – 50 crédits

Les fidèles sont le corps de la Rédemption, la masse de ceux qui l'appuient dans la ruche et ont rejoint le chemin de la droiture. Les frères confirmés ont déjà passé quelque temps dans le Sous-Monde, nombre d'entre eux sont en fait d'anciens gangers ou des soldats des Maisons convertis. Les novices sont souvent des travailleurs ordinaires de la ruche qui viennent dans le Sous-Monde pour la première fois, dans l'espoir que leur zèle fanatique compensera leur manque d'expérience. Les fidèles sont généralement bien équipés mais leurs armes sont d'un type plus courant que celles des rédempteurs ou des diacres.

#### Novice

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	2	2	3	3	1	3	1	6

#### Frère

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	3	3	1	3	1	7

**Armes.** Les fidèles peuvent recevoir des armes des sections Armes de Corps à Corps, Pistolets, Armes de base, Grenades et Munitions de la liste spéciale des rédemptionnistes.

### Règles Spéciales

**Recrutement.** Les fidèles sont l'âme et le cœur d'une croisade rédemptionniste. Pour représenter ceci, la moitié des figurines composant une croisade doivent être des fidèles. Si leur nombre tombe en dessous de la moitié des membres de la croisade, seuls des fidèles peuvent être recrutés, jusqu'à ce qu'ils constituent à nouveau la moitié des effectifs.



## DEVOTS

Coût de recrutement : 60 crédits

Les dévots sont des déments touchés par l'impériale fureur. Ils sont tellement furieux qu'ils sont continuellement enragés. Ils mettent leur foi à l'épreuve en plongeant tête baissée dans les combats contre les plus grands pécheurs accessibles. Ils se livrent aussi à la flagellation pour savourer la douleur de la purification, mais préfèrent plutôt enfouir les préceptes de la droiture dans le cœur des ennemis. Les dévots ne portent que des pistolets et des armes de corps à corps, préférant livrer leur combat pour la foi face à face avec les pécheurs.

Les dévots sont le plus souvent équipés d'un éviscérator, une sorte de scie circulaire géante munie d'un réservoir de produits chimiques exterminator, pour découper et brûler les mécréants (dans le seul but de sauver leurs âmes, bien entendu).

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	3	3	1	3	1	7

**Armes.** Un dévôt peut recevoir des armes choisies dans les sections Armes de Corps à Corps et Pistolets de la liste spéciale des rédemptionnistes.

### Règles Spéciales

**Frénésie !** Les dévots sont sujets aux règles de la frénésie. Notez que cela annule toutes les règles de haine, sauf si la frénésie est contrôlée en réussissant un test de Commandement au début de leur tour. Donc, sur un tour, un dévôt peut être frénétique ou soumis à la haine, mais pas les deux.

## ARMES DES REDEMPTIONNISTES

### ARMES DE BASE\*

Arme	Coût en crédit
Fusil d'Assaut .....	20
Fusil (Balles ordinaires ou Plomb) .....	20

### ARMES SPECIALES\*

Arme	Coût en crédit
Bolter .....	35
Lance-Flammes .....	40
Lance-Grenades (grenades non incluses) .....	130
Fusil Laser .....	25
Fuseur .....	95
Lance-Plasma .....	70

### PISTOLETS

Arme	Coût en crédit
Pistolet Mitrailleur .....	15
Pistolet Automatique .....	10
Lance-Flammes Léger .....	20

### ARMES DE CORPS A CORPS \*

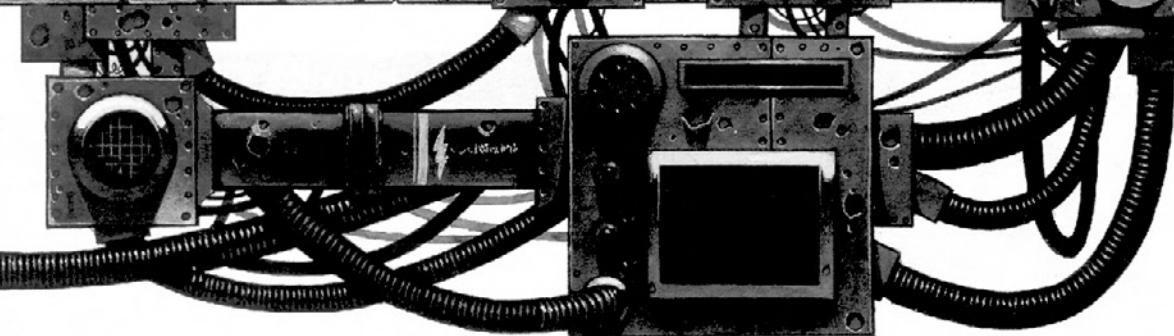
Arme	Coût en crédit
Chaîne ou Fléau .....	10
Epée Tronçonneuse .....	25
Massue, Matraque, Hache .....	10
Eviscérator .....	30
Poignard .....	gratuit/5
Hache, Epée, Gourdin à deux mains ..	15
Epée .....	10

Les armes identifiées par ce symbole \*, peuvent être équipées d'un réservoir Exterminator :

Exterminator .....	15
--------------------	----

### GRENADES ET MUNITIONS

Arme	Coût en crédit
Grenades à Fragmentation .....	30
Grenades Antichars .....	50
Balles Tueuses .....	5
Balles Incendiaires .....	5
Bolts .....	15
Balles Dum-Dum (pour Pistolet Automatique) .....	5



## TABLEAUX D'EXPERIENCE DES REDEMPTIONNISTES



### EXPERIENCE DE DEPART

Type	Points d'expérience de Départ
Novice	0
Frère	20 + 1D6
Dévote	20 + 1D6
Diacre	60 + 1D6
Prêtre	60 + 1D6

### EXPERIENCE

Points d'Expérience	Titre
0-5	Novice (Niveau de départ des novices)
6-10	Novice
11-20	Novice
21-30	Frère (Niveau de départ des frères et des dévots)
31-40	Frère
41-50	Frère
51-60	Frère
61-80	Frère Supérieur (Niveau de départ des prêtres et des diacres)
81-100	Frère Supérieur
101-120	Frère Supérieur
121-140	Frère Supérieur
141-160	Frère Supérieur
161-180	Frère Supérieur
181-200	Frère Supérieur
201-240	Frère Rédempteur
241-280	Frère Rédempteur
281-320	Frère Rédempteur
320-360	Frère Rédempteur
361-400	Frère Rédempteur
401 +	Grand Rédempteur Ce niveau ne permet plus d'améliorations.

## TABLEAU DE PROGRESSION

### 2D6 Result

- 2 Nouvelle Compétence (tout tableau).
- 3 Nouvelle Compétence.
- 4 Nouvelle Compétence.
- 5 Augmentation de Caractéristique. Relancez :
  - 1-3 = + 1 en Force ;
  - 4-6 = + 1 Attaque.
- 6 Augmentation de Caractéristique. Relancez :
  - 1-3 = + 1 en CC ; 4-6 = + 1 en CT.
- 7 Augmentation de Caractéristique. Relancez :
  - 1-3 = + 1 en Initiative ;
  - 4-6 = + 1 en Commandement.
- 8 Augmentation de Caractéristique. Relancez :
  - 1-3 = + 1 en CC ; 4-6 = + 1 en CT.
- 9 Augmentation de Caractéristique. Relancez :
  - 1-3 = + 1 Point de Vie ;
  - 4-6 = + 1 en Endurance.
- 10 Nouvelle Compétence.
- 11 Nouvelle Compétence.
- 12 Nouvelle Compétence (tout tableau).

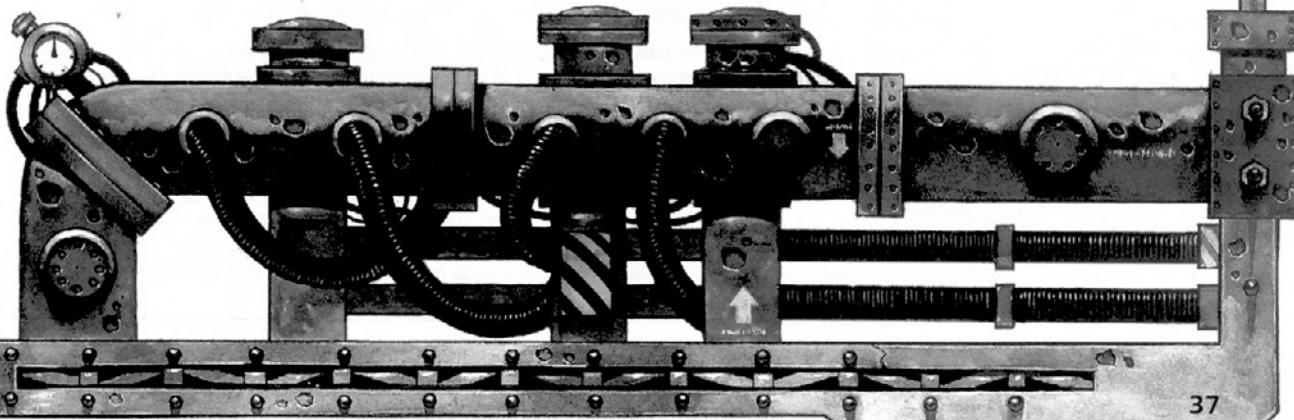


### VALEURS MAXIMALES

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	6	6	4	4	3	6	3	10

## COMPETENCES DISPONIBLES

	Agilité	Combat	Féroce	Muscle	Tir	Discretion	Techno
Novice	-	-	✓	-	-	-	-
Frère	-	-	✓	-	✓	-	-
Dévot	-	✓	✓	-	-	-	-
Diacre	-	-	✓	✓	✓	-	✓
Chef	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓



## TABLEAU DES TERRITOIRES REDEMPTIONNISTES

D66	Territoire	Ressources	Description
11-15	Désolations	0	La croisade n'a rien trouvé d'autre qu'un terrier abandonné dans les désolations, jusqu'à ce qu'elle se déplace à nouveau.
16	Tunnels	10	Les rédemptionnistes trouvent l'entrée d'un ancien réseau de tunnels d'entretien qui passent sous le dôme. En cas de bataille, la croisade peut utiliser ces conduits pour déployer jusqu'à trois combattants n'importe où sur la table au niveau du sol. Les figurines sont placées à la fin du premier tour du joueur à plus de 8ps de tout ennemi.
21-25	Champs de Ruines	10	La croisade dresse son camp au milieu de ruines. Si un frère ou un diacre est envoyé fouiller les ruines alentour, il y trouve pour 10 crédits de débris divers et d'archéotechnologie délabrée.
26	Conduit de Ventilation	10	Les rédemptionnistes trouvent l'entrée d'un ancien réseau de conduits de ventilation dans le toit du dôme. En cas de bataille, la croisade peut utiliser ces conduits pour déployer jusqu'à trois combattants n'importe où sur la table sauf au niveau du sol. Les figurines sont placées à la fin du premier tour du joueur à plus de 8ps de tout ennemi.
31-36	Colonie	30	<p>La croisade s'arrête dans une colonie possédant une forte communauté de rédemptionnistes, dont elle renforce la foi par le catéchisme et la prière.</p> <p>Les colons reconnaissants offrent 30 crédits si un frère ou un diacre est envoyé y faire une quête. De plus, qu'une quête soit faite ou pas, lancez 1D6. Sur un résultat de 6, un novice de la colonie se joint gratuitement à la croisade. Cependant, le novice n'a pas d'arme et doit être équipé par la croisade.</p>
41-46	Ferme	D6x10	La croisade s'arrête près d'une ferme située dans les désolations et appartenant à une colonie rédemptionniste. Un des frères ou des diacres peut y prélever une dîme d'une valeur de 1D6 x 10 crédits.
51-55	Pompe à Eau	D6x10	La croisade s'arrête près d'une pompe à eau qui appartient secrètement à la Rédemption. Un frère ou un diacre peut aider les ouvriers à construire une conduite qui alimentera une colonie de rédemptionnistes et reçoit en salaire 1D6 x 10 crédits.
56	Cache d'Armes Secrète	2D6x10	La croisade découvre une des caches d'armes secrètes que la Rédemption a dissimulée dans les désolations. Elle y découvre pour 2D6 x 10 crédits d'armes si un frère ou un diacre prend le temps d'y jeter un coup d'œil. Tout cet argent doit être dépensé immédiatement en armes, il ne peut être complété par le magot de la croisade ou mis de côté pour plus tard.
61-63	Atelier	D6x10	<p>La croisade s'arrête près d'un atelier appartenant à la Rédemption. Un frère ou un diacre peut y prélever une dîme s'élevant à 1D6 x 10 crédits.</p> <p>De plus, la croisade peut y reconstituer son stock de munitions et faire réparer ses armes. Lors de la prochaine partie, la croisade pourra ignorer le premier jet de munitions qu'elle devra effectuer. Ce test est automatiquement réussi, aucun jet n'est effectué. Notez que ceci ne s'applique qu'au premier jet de munitions, pas aux suivants.</p>
64-65	Séminaire	D6x10	<p>La croisade visite une école de la Rédemption qui agit en secret au sein d'une colonie. Elle y reçoit de l'aide et un frère ou un diacre peut y ramasser pour 1D6 x 10 crédits d'aide de la part du prêtre responsable.</p> <p>De plus, que la quête soit effectuée ou non, lancez 3D6. Pour chaque 6 obtenu, un novice du séminaire rejoint gratuitement les rangs de la croisade. Les novices ne sont pas équipés et doivent l'être aux frais de la croisade.</p>
66	Cache d'Armes Secrète	3D6x10	La croisade découvre une des caches d'armes secrètes que la Rédemption a dissimulée dans les désolations. Elle y découvre pour 3D6 x 10 crédits d'armes si un frère ou un diacre prend le temps d'y jeter un coup d'œil. Tout cet argent doit être dépensé immédiatement en armes, il ne peut être complété par le magot de la croisade ou mis de côté pour plus tard.

# LES RENEGATS RATSKINS

**Les ratskins sont normalement un peuple timide et pacifique qui a plutôt tendance à éviter les ruchiers bruyants et brutaux et leurs colonies. Ils ne leur demandent jamais rien et vivent en petites communautés, loin des colons et de leurs armes. Si des colons commencent à s'installer près d'un campement de ratskins, ces derniers plieront bagage et s'en iront un peu plus loin dans les désolations. Les ratskins trouvent les ruchiers étranges et déconcertants et préfèrent les éviter.**

Malheureusement, la philosophie pacifique des ratskins les rend vulnérables à une exploitation par des marchands ou des gangs sans scrupules. Les hors-la-loi peuvent piller et massacrer des campements entiers, ne laissant que quelques survivants assoiffés de vengeance envers tous les ruchiers. Ces féroces ratskins tournent le dos à leur propre peuple et deviennent des renégats, pourchassant et tuant les ruchiers qu'ils trouvent, pour purifier le Sous-Monde de leur présence.

D'autres ratskins se rendent dans les colonies, poussés par la curiosité ou par le besoin de trouver un emploi de trappeur ou de guide, et sont corrompus au contact des ruchiers. Les ratskins eux-mêmes répudient de tels individus et les nomment badskins. Les badskins dépensent leur argent en alcool et au jeu, jusqu'à ce qu'ils s'attirent des ennuis et soient expulsés définitivement des colonies par les vigiles. Ils ne peuvent pas rejoindre leur peuple car ils ont été corrompus au contact de la "civilisation", ainsi errent-ils d'un endroit à l'autre jusqu'à ce qu'ils rencontrent une bande de renégats et se retrouvent à nouveau au milieu des leurs.

## REGLES SPECIALES

**OUTLANDERS.** Les ratskins sont un gang outlander et en tant que tel suivent toutes les règles s'appliquant aux hors-la-loi, sauf exceptions décrites ci-dessous. En tant qu'outlanders, les ratskins ne sont pas sous le coup d'une condamnation de la guilde et ne peuvent jamais verser d'amende pour faire lever leur statut de hors-la-loi.

**TERRITOIRES.** Les ratskins commencent avec un territoire généré sur le Tableau des Territoires Hors-la-loi. C'est le camp des renégats, caché dans les désolations et ils ne peuvent normalement pas posséder plusieurs territoires simultanément. Les ratskins peuvent décider de déplacer leur camp après chaque partie, effaçant l'ancien de leur feuille de gang et en générant immédiatement un nouveau sur le Tableau des Territoires Hors-la-loi.

**TERRITOIRES CAPTURES.** Les territoires gagnés à un autre gang sont pillés et détruits (voyez les règles hors-la-loi pour plus de détails sur le pillage). Cependant, les sites d'archéotechnologie sont sacrés pour les ratskins et ils tenteront toujours d'en expulser les colons. Si un gang possédant un gisement d'archéotechnologie perd un territoire au profit des ratskins, il perd automatiquement ce type de territoire, sans qu'il soit nécessaire d'effectuer un jet de dés.

**SITES ARCHEOTECHNOLOGIQUES.** Les sites archéos capturés par les ratskins doivent rester intact et ne généreront aucune ressource. Ils seront à la place dissimulés et gardés pour empêcher des colons mal intentionnés de rompre le calme de l'endroit. Le seul cas justifiant la possession de plusieurs territoires par des ratskins est la capture de sites d'archéotechnologie. Ils peuvent en posséder un nombre quelconque en plus de leur camp. Ils les protègent en postant des sentinelles et en utilisant des pièges et se déplacent de l'un à l'autre grâce à des passages secrets. Les ratskins ne tirent aucun bénéfice direct de la possession de sites d'archéotechnologie, mais ces endroits particuliers attirent sur eux les faveurs des esprits de la ruche (voir ci-dessous).

**RESSOURCES.** Les ratskins collectent les ressources de leur unique territoire, comme tout autre gang hors-la-loi. Ils peuvent aussi effectuer des fouilles et sont dans ce domaine plus efficaces que les outlanders ordinaires. Ils ajoutent + 1 au résultat de leur jet pour fouiller.

**ACHAT.** Les ratskins utilisent le Tableau des Comptoirs Illégaux.

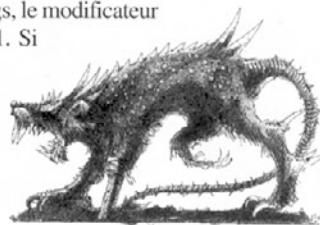
**MERCENAIRES.** Les ratskins peuvent engager des mercenaires de tous types.

**MALNUTRITION.** Les ratskins souffrent des effets de la malnutrition comme n'importe qui, ils ont juste un peu plus de facilité à trouver de la nourriture que les autres.

**RECOMPENSE.** Les renégats ratskins sont considérés dangereux par les marchands qui offrent une récompense égale à leur valeur totale, comme pour tous hors-la-loi.

**CAPTURE.** Aucune règle spéciale ne s'applique à un ratskin capturé, ou à un combattant capturé par des ratskins.

**SCENARIOS.** Les ratskins effectuent leur jet sur le Tableau des Scénarios Hors-la-loi mais ils peuvent ajouter ou soustraire jusqu'à 2 au résultat. Si le gang adverse possède un pisteur ratskin dans ses rangs, le modificateur n'est plus que de + 1 ou - 1. Si les renégats peuvent choisir leur scénario, ils peuvent le faire parmi ceux proposés dans Necromunda ou dans Outlanders.



## SACHEM RATSKIN

Coût de recrutement : 120 crédits

Un ratskin ne devient pas sachem par naissance, il est élu par ses aînés et ses pairs. C'est toujours un guerrier talentueux, grand meneur d'hommes et connaissant parfaitement les pratiques du Sous-Monde. Certains sachems renégats sont inspirés par une haine fanatique envers les ruchiers qui profanent leur terre, d'autres ont quelques sympathies pour des colons expulsés et les aideront même à l'occasion, bien qu'ils souhaitent leur départ. Les paroles d'un sachem sont toujours écoutées avec respect par les ratskins et, même lorsqu'il est devenu renégat, des braves et des guerriers se joignent à lui pour avoir l'honneur de se battre à ses côtés.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	4	4	3	3	1	4	1	8

**Armes.** Un sachem peut être équipé d'armes des sections Armes de Corps à Corps, Armes de Tir, Armes Spéciales, Grenades et Munitions de la liste spéciale des ratskins.

**Equipement.** Un sachem ratskin peut être équipé d'une Fiole d'Esprit de Serpent pour 20 crédits.

### Règles Spéciales

**Commandement.** Un chef ratskin inspire le respect à ses hommes et ils sont motivés par sa présence. Cela signifie que tout ratskin situé à 6ps du chef peut utiliser le Commandement de celui-ci pour tout test basé sur le Commandement. Un chef ratskin peut toujours tenter de sortir d'un blocage, même si aucun ami n'est à 2ps de lui.

**Résistant.** Les ratskins sont très résistants aux blessures et disposent d'un instinct de survie développé. Ils sont moins susceptibles que d'autres de se perdre ou d'être capturés et, s'ils sont blessés, s'abritent plus facilement. Pour représenter cette résistance supérieure, un ratskin hors de combat effectue deux jets sur le Tableau des Blessures Graves et le joueur choisit le résultat qu'il préfère.

**Indigène.** Les ratskins sont chez eux dans les niveaux inférieurs de la Ruche. Ils naissent et vivent dans des conditions de vie inimaginables pour les étrangers. Ils se sentent tellement à l'aise dans le Sous-Monde qu'ils sont totalement immunisés aux effets du Tableau des Événements Aléatoires (voir plus loin). Ils peuvent traquer leurs adversaires même dans le brouillard ou l'obscurité grâce à leur ouïe très fine, ils peuvent toujours retrouver leur chemin au milieu des fosses de substances visqueuses sans fond ou les mares de liquide toxique, et bouillonnant, ils ne sont jamais attaqués par des créatures sauvages et évitent toujours les pluies acides, les éboulements, les tremblements de ruche, etc.



## O-1 CHAMANE RATSKIN

Coût de recrutement : 120 crédits

Les chamans ratskins sont de mystérieux individus rarement rencontrés en dehors des enclaves ratskins. Certaines rumeurs les présentent vivant dans des cavernes cachées, au milieu d'archéotechnologie, veillant sur ces endroits sacrés remplis d'une science ancienne.

On raconte que les chamans possèdent des pouvoirs surnaturels qui, d'après eux, leur viendraient des esprits de la ruche eux-mêmes, une magie puissante et mystérieuse même pour les wyrds ou les psykers. Un chaman dont la grotte a été profanée peut rejoindre un sachem ratskin pour se venger des responsables, ou être conduit par ses visions vers un autre endroit qui a besoin d'être protégé.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	3	4	1	4	1	7

**Armes.** Un chaman peut être équipé d'armes des sections Armes de Corps à Corps, Armes de Tir, Armes Spéciales, Grenades et Munitions de la liste spéciale des ratskins.

**Equipement.** Un chaman ratskin peut être équipé d'une Fiole d'Esprit de Serpent pour 20 crédits.

## Règles Spéciales

**Grands Esprits.** Le chamane est en communication avec les esprits de la ruche et peut faire appel à leur aide. Lorsque vous recrutez le chamane, effectuez pour lui un jet sur le Tableau des Pouvoirs des Grands Esprits. Chaque site d'archéotechnologie contrôlé par les ratskins attirera sur eux les faveurs des esprits, et insufflera au chamane un autre pouvoir. Si un site d'archéotechnologie est perdu, le chamane perd aléatoirement un de ses pouvoirs, les esprits montrant leur mécontentement.

**Résistant.** Les ratskins sont très résistants aux blessures et disposent d'un instinct de survie développé. Ils sont moins susceptibles que d'autres de se perdre ou d'être capturés, et s'ils sont blessés, s'abritent plus facilement. Pour représenter cette résistance supérieure, un ratskin qui est hors de combat effectue deux jets sur le Tableau des Blessures Graves et le joueur choisit le résultat qu'il préfère.

**Indigène.** Les ratskins sont chez eux dans les niveaux inférieurs de la Ruche. Ils naissent et vivent dans des conditions de vie inimaginables pour les étrangers. Ils se sentent tellement à l'aise dans le Sous-Monde, qu'ils sont totalement immunisés aux effets causés par le Tableau des Événements Aléatoires.

## N'importe quel nombre de BRAVES RATSKINS

Coût de recrutement : 35 crédits

Les braves ratskins sont de jeunes guerriers qui suivent le chef dans les désolations à la recherche d'une vie excitante et glorieuse. Les communautés ratskins comptent toujours un certain nombre de jeunes insatisfaits de cette vie calme et pacifique dictée par les anciens et ils se joindront rapidement à un chef qui affronte les ruchiers. Les braves sont inexpérimentés, mais sont déjà des experts en survie dans le périlleux Sous-Monde. Leur détermination à faire leurs preuves en fait des guerriers féroces et sanguinaires, autant redoutés par les gangs que par les colons.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	2	2	3	3	1	3	1	6

**Armes.** Les braves peuvent recevoir toute arme des sections Armes de Corps à Corps et Armes de Tir de la liste spéciale des ratskins.

**Equipement.** Un brave ratskin peut être équipé d'une Fiole d'Esprit de Serpent pour 20 crédits.

## Règles Spéciales

**Résistant.** Les ratskins sont très résistants aux blessures et disposent d'un meilleur instinct de survie. Ils sont moins susceptibles que d'autres de se perdre ou d'être capturés, et s'ils sont blessés, s'abritent plus facilement. Pour représenter cette résistance supérieure, un ratskin qui est hors de combat effectue deux jets sur le Tableau des Blessures Graves et le joueur choisit le résultat qu'il préfère.

**Indigène.** Les ratskins sont chez eux dans les niveaux inférieurs de la Ruche. Ils naissent et vivent dans des conditions

de vie inimaginables pour les étrangers. Ils se sentent tellement à l'aise dans le Sous-Monde qu'ils sont totalement immunisés aux effets du Tableau des Événements Aléatoires.

## N'importe quel nombre de CHASSEURS RATSKINS

Coût de recrutement : 60 crédits

Les ratskins sont des guerriers et des chasseurs. Bon nombre de ceux qui suivent les chefs renégats sont amers. Ce des dépossédés dont la famille ou le clan a été tué ou spolié par des hors-la-loi ou des ruchiers avides. D'autres ont été écourés par leur travail dans les colonies et souffrent de la condescendance des ruchiers envers leur culture.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	3	3	1	3	1	7

**Armes.** Les chasseurs peuvent recevoir toute arme des sections Armes de Corps à Corps, Armes de Tir et Armes Spéciales de la liste spéciale des ratskins.

**Equipement.** Un chasseur ratskin peut être équipé d'une Fiole d'Esprit de Serpent pour 20 crédits.

## Règles Spéciales

**Résistant.** Les ratskins sont très résistants aux blessures et disposent d'un instinct de survie développé. Ils sont moins susceptibles que d'autres de se perdre ou d'être capturés, et s'ils sont blessés, se mettent plus facilement à l'abri. Pour représenter cette résistance supérieure, un ratskin qui est hors de combat effectue deux jets sur le Tableau des Blessures Graves et le joueur choisit le résultat qu'il préfère.

**Indigène.** Les ratskins sont chez eux dans les niveaux inférieurs de la Ruche. Ils naissent et vivent dans des conditions de vie inimaginables pour les étrangers. Ils se sentent tellement à l'aise dans le Sous-Monde qu'ils sont totalement immunisés aux effets du Tableau des Événements Aléatoires.



**ARMES DE TIR**

Arme	Coût en crédit
Pistolet Mitrailleur	15
Tromblon	8
Arbalète de Poing	5
Mousquet	6
Pistolet Automatique	10

**ARMES SPECIALES**

Arme	Coût en crédit
Fusil (Balles Ordinaires et Plombs)	20
Fusil d'Assaut	20
Fusil Laser	25

**ARMES DE CORPS A CORPS**

Arme	Coût en crédit
Massue, Matraque, Hache	Gratuit/10*
Chaîne ou Fléau	5
Hache, Epée, Gourdin à deux mains	10
Poignard	Gratuit
Epée	15

\* La première Massue/Matraque, etc d'un ratskin est gratuite. Si le ratskin est équipé d'une arme de ce type supplémentaire, elle coûte 10 crédits.

**GRENADES ET MUNITIONS**

Arme	Coût en crédit
Grenades à Fragmentation	30
Balles Tueuses	5
Balles Incendiaires	5
Bolts	15
Balles Dum-Dum pour Pistolet Automatique	15



# TABLEAUX D'EXPERIENCE DES RATSKINS

## EXPERIENCE

Points d'Expérience	Titre
0-5	Brave (Niveau de départ des braves)
6-10	Brave
11-20	Brave
21-30	Chasseur (niveau de départ des chasseurs)
31-40	Chasseur
41-50	Chasseur
51-60	Chasseur
61-80	Guerrier (Niveau de départ des sachems et des chamans)
81-100	Guerrier
101-120	Guerrier
121-140	Guerrier
141-160	Guerrier
161-180	Guerrier
181-200	Guerrier
201-240	Guerrier Esprit
241-280	Guerrier Esprit
281-320	Guerrier Esprit
320-360	Guerrier Esprit
361-400	Guerrier Esprit
401 +	Grand Guerrier (Atteindre ce niveau ne permet plus d'améliorations)

Lorsqu'un brave atteint le niveau d'expérience qui en fait un chasseur, il peut recevoir des armes choisies dans la liste des Armes Spéciales de Ratskins.

## EXPERIENCE DE DEPART

Type	Points d'Expérience de Départ
Brave	0
Chasseur	20 + 1D6
Chamane	60 + 1D6
Sachem	60 + 1D6

## TABLEAU DE PROGRESSION

### 2D6 Résultat

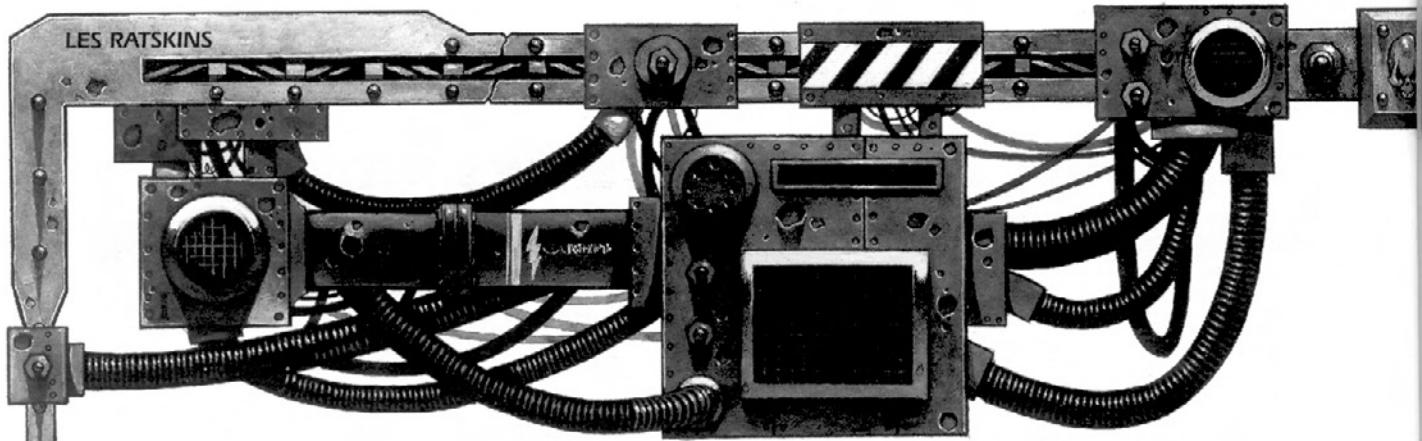
- 2 Nouvelle Compétence. (tout tableau).
- 3 Nouvelle Compétence.
- 4 Nouvelle Compétence.
- 5 Augmentation de Caractéristique. Relancez :  
1-3 = + 1 en Force  
4-6 = + 1 Attaque
- 6 Augmentation de Caractéristique. Relancez :  
1-3 = + 1 en Capacité de Combat  
4-6 = + 1 en Capacité de Tir
- 7 Augmentation de Caractéristique. Relancez :  
1-3 = + 1 en Initiative  
4-6 = + 1 en Commandement
- 8 Augmentation de Caractéristique. Relancez :  
1-3 = + 1 en Capacité de Combat  
4-6 = + 1 en Capacité de Tir
- 9 Augmentation de Caractéristique. Relancez :  
1-3 = + 1 Point de Vie  
4-6 = + 1 en Endurance
- 10-11 Nouvelle Compétence.
- 12 Nouvelle Compétence. (tout tableau).

## VALEURS MAXIMALES

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	6	6	4	4	3	6	3	9

## COMPETENCES DISPONIBLES

	Agilité	Combat	Féroce	Muscle	Tir	Discretion	Techno
Brave	✓	-	-	-	-	✓	-
Chasseur	✓	✓	-	-	-	✓	-
Chamane	✓	✓	✓	-	-	✓	-
Sachem	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-



## POUVOIRS DES GRANDS ESPRITS

### D6 Résultat

#### 1 DANSE DE LA VASE

Le chamane peut demander aux esprits de la ruche de faire se lever le brouillard, de créer des étangs de vase, des créatures et autres choses du même genre. Lorsqu'au début du jeu, un jet est effectué pour déterminer les événements aléatoires, le chamane peut relancer ce jet s'il réussit d'abord un test de Commandement avec 2D6.

#### 2 MALEDICTION

Le chamane peut appeler la malédiction des esprits de la ruche sur le gang adverse. Si le chamane réussit un test de Commandement avec 2D6 au début de son tour, puis qu'il danse et chante pendant le reste de ce tour (c'est à dire qu'il reste sur place, ne tire pas et ne combat pas au corps à corps), il peut lancer une malédiction qui dure pendant tout le tour de jeu ratskin et le tour suivant de l'adversaire. Cette malédiction affecte tout le gang ennemi et le fait automatiquement rater tout test sous l'Initiative, jusqu'au début du prochain tour de jeu ratskin. Si le chamane est bloqué, blessé ou engagé au corps à corps, la malédiction s'achève aussitôt.

#### 3 DANSE DES FANTOMES

Le chamane peut demander aux esprits de la ruche de protéger les ratskins. Si le chamane réussit un test de Commandement avec 2D6 au début de son tour, puis qu'il danse et chante pendant le reste de ce tour (c'est à dire qu'il reste sur place, ne tire pas et ne combat pas au corps à corps), il peut poser une protection qui dure pendant tout le tour de jeu ratskin et le tour suivant de l'adversaire. La protection affecte tous les ratskins et leur donne une possibilité de sauvegarde de 4+ jusqu'au début du prochain tour de jeu ratskin. Cette sauvegarde est soumise à tout modificateur normal. Si le chamane est bloqué, blessé ou engagé au corps à corps, les effets de la danse s'achèvent aussitôt.

#### 4 RITUEL DU SERPENT AVEUGLE

Le chamane peut entreprendre le rituel du serpent aveugle après chaque partie. S'il réussit un test de Commandement avec 2D6, il fabrique gratuitement une fiole d'esprit de serpent qui peut soit être donnée à un membre de la bande, soit vendue sur un comptoir illégal pour 30 crédits.

#### 5 MARCHE DE L'ESPRIT

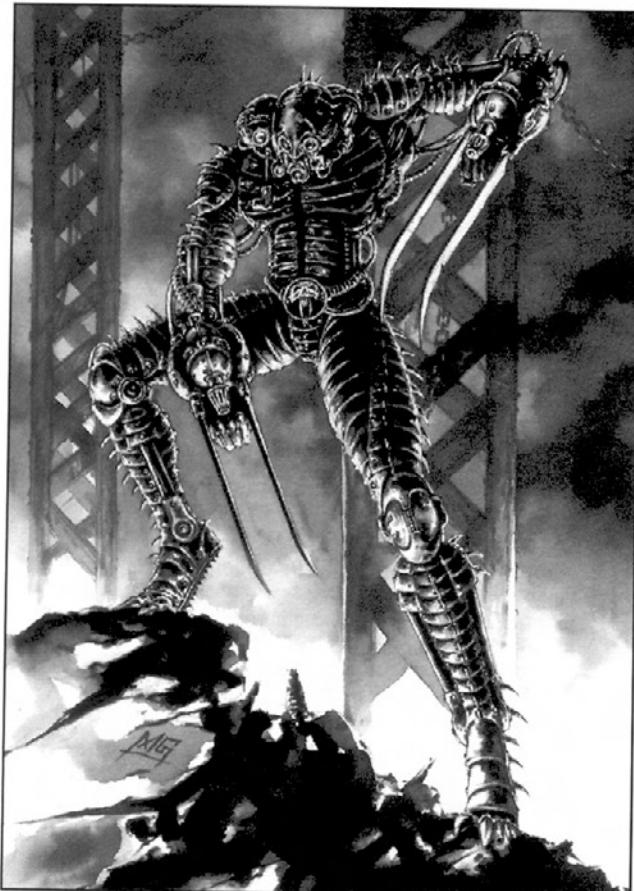
Le chamane peut projeter son esprit hors de son corps en se mettant en transe. Si le chamane réussit un test de Commandement avec 2D6 au début de son tour de jeu, il peut libérer son esprit. L'esprit se déplace de 3D6ps pendant la phase de mouvement, et ignore les configurations de terrain, il peut donc passer d'un niveau à l'autre sans emprunter une échelle, il peut traverser les murs, etc. L'esprit provoque la peur et est immunisé contre tout dommage causé par un tir (y compris le blocage). L'esprit peut attaquer au corps à corps et son profil est celui du chamane lui-même, mais il n'est armé que d'un poignard. Toute blessure infligée est réelle pour la victime, mais si le chamane perd le combat, son esprit réintègre son corps sans aucun dommage réel. L'esprit retourne automatiquement au corps du chamane à la fin du tour des ratskins.

#### 6 DANSE DES VAMPIRES

Le chamane peut entreprendre un lent et fatigant rituel pour dérober une caractéristique à une victime et la donner au sachem ratskin. Ce rituel ne peut être utilisé que contre un ennemi capturé et si le chamane réussit un test de Commandement avec 2D6. Il peut alors dérober une compétence ou une progression de caractéristique à la victime et la reporter sur le chef ratskin. Les caractéristiques du chef ne peuvent pas excéder celles indiquées par le profil maximum des ratskins, les caractéristiques de la victime ne peuvent pas descendre en dessous de leurs valeurs de départ. Le chef peut ainsi gagner une compétence qui lui est normalement interdite. La victime vampirisée peut faire l'objet d'une rançon, être échangée ou vendue comme esclave après le rituel, mais le gang adverse peut tenter un scénario de Sauvetage avant que le rituel ne commence.

## LES SPYRIENS

Même dans ce cauchemar permanent qu'est le Sous-Monde, personne ne parle des spyriens sans frissonner. Les parents envoient leurs enfants se coucher en les menaçant de ce nom et les adultes se taisent en écoutant le récit de leurs attaques. Pour les habitants du Sous-Monde, ce sont des démons issus de l'obscurité, des êtres assoiffés de sang qui fondent sur les gangs en lutte sans remords ni pitié.



Ces créatures ne sont ni des démons ni des fantômes, les habitants du Sous-Monde le savent trop bien. Ce sont les fils et les filles des Maisons Nobles qui dirigent la Ruche Primus et tout Necromunda depuis les hauteurs de la Pointe (appelée aussi Spire ou Spyre). Ces jeunes de sang noble sont envoyés dans ce purgatoire faire la preuve de leur endurance, de leurs ressources et se montrer dignes de leur place au sein des familles dirigeantes. Dans une ruche de tant de milliards d'âmes, seuls les individus les plus dynamiques et les plus impitoyables peuvent espérer jouer un rôle, ou simplement survivre.

Les spyriens sont envoyés en groupes au-delà du Mur. Une fois au sein du Sous-Monde, ils ne peuvent compter sur aucune aide, aucun soutien financier, aucune ressource : seuls l'équipement qu'ils ont emporté avec eux et leurs propres dons peuvent les aider à survivre. Bien sûr, une tenue de

chasse de spyrien n'est pas une armure ordinaire. Ils utilisent des combinaisons rituelles d'armes et d'armures favorisant différents styles de combats. Chaque tenue est méticuleusement assemblée outremonde, objet merveilleux utilisant des technologies à moitié oubliées valant leur pesant de crédits.

L'armure possède des systèmes automatiques d'entretien, de réparation et d'armements intégrés et, le plus important de tout, des stimulateurs de puissance activés à mesure que l'utilisateur maîtrise chaque subtilité de l'armure. Ces stimulateurs font évoluer chaque spyrien de façon différente, créant au fil des chasses un groupe d'individus puissant et polyvalent.

Une équipe de spyriens ne peut retraverser le Mur qu'une fois ses objectifs atteints, qui peuvent être tuer une demi-douzaine de guerriers du Sous-Monde, survivre dans les désolations pendant une période donnée ou autres. Leurs tenues de combat enregistrent tous les événements qui se passent dans les profondeurs et vérifient les compétences de l'utilisateur, aucune tricherie n'est donc possible. Les spyriens doivent réussir leur quête ou mourir. Ils sont craints et haïs dans le Sous-Monde, mais dans la Pointe, ils seront fêtés à leur retour et les survivants de l'équipe prendront la place qui leur revient au sein de l'élite de la Spire de la ruche Primus.

### REGLES SPECIALES

**LE VŒU.** Une équipe de spyriens doit accomplir une tâche particulière pendant son séjour dans le Sous-Monde. Le vœu des spyriens doit être fait lorsque l'équipe est constituée et il doit être choisi parmi les suivants :

A] Tuer un total de guerriers égal au nombre de membres de l'équipe au départ. Si l'équipe compte six membres, ils doivent tuer (résultat de 11 à 16 sur le Tableau des Blessures Graves) six ennemis avant de retraverser le Mur.

Ou

B] Gagner un total de 200 points d'expérience par membre constituant l'équipe au départ. Si l'équipe compte cinq membres, elle doit gagner un total de 1000 points d'expérience avant de retraverser le Mur.

Ou

C] Survivre à un total de deux parties pour chaque membre constituant l'équipe au départ. Si l'équipe compte quatre membres, ils doivent survivre à un total de huit parties avant de retraverser le Mur.

Une fois l'équipe revenue de l'autre côté du Mur, elle se dissout et chaque chasseur se consacre à sa nouvelle vie au sein des Maisons Nobles. Cependant, nombreux sont ceux qui prennent goût à cette chasse excitante et sanguinaire et qui repartent dans le Sous-Monde avec une autre équipe. Vous êtes donc autorisé à racheter des chasseurs vétérans lorsque vous recrutez une nouvelle équipe après que votre ancienne ait accompli son vœu et soit retournée au-delà du Mur. Les chasseurs vétérans coûtent leur valeur de base (sans tenir compte des crédits dépensés en entraînement) plus 1 crédit par point d'expérience gagné. Le même chasseur peut donc effectuer plusieurs séjours dans le Sous-Monde.

**OUTLANDERS.** Les spyriens sont des outlanders et suivent donc toutes les règles s'appliquant aux hors-la-loi, sauf exceptions décrites ci-dessous. En tant qu'outlanders, les spyriens ne sont pas sous le coup d'une condamnation de la guilde et ne peuvent jamais verser d'amende pour faire lever leur statut de hors-la-loi.

**TERRITOIRE DE DEPART.** Les spyriens commencent avec un territoire généré sur le Tableau des Territoires Hors-la-loi. Il représente leur camp de base. Les spyriens peuvent déplacer leur camp sur un autre territoire s'ils en capturent un, mais ils ne peuvent jamais en posséder plus d'un à la fois. Si les spyriens perdent leur camp actuel, générez un autre territoire sur le Tableau des Territoires Hors-la-loi.

**REVENUS.** Les spyriens ne collectent jamais de revenus et ne peuvent jamais recruter de membres supplémentaires après le recrutement initial. Ils restent dans le Sous-Monde jusqu'à accomplissement de leur vœu.

**MALNUTRITION.** Les spyriens se nourrissent grâce à des réserves synthétiques incorporées à leurs armures, ils ne sont donc pas sujets aux effets de la malnutrition.

**CAPTURE.** Les combattants capturés par les spyriens sont transformés en ornements pour leurs armures, les spyriens n'étant pas intéressés par les rançons ou les échanges. La seule manière pour un gang de récupérer un captif est de jouer le scénario Sauvetage contre les spyriens. Ces derniers adorent utiliser les prisonniers comme appâts pour leurs pièges. Les spyriens capturés ne peuvent espérer que la mort. Leurs compagnons ne tenteront jamais d'opération de sauvetage et ils ne peuvent attendre aucun versement de rançon venu de la Pointe. Un spyrien capturé est automatiquement tué et rapporte la récompense normale. Les armes et équipements des spyriens ne peuvent jamais être utilisés par des non-spyriens.

**STIMULATEURS DE PUISSANCE.** Les stimulateurs de puissance des armures des spyriens entrent en action dès que le chasseur commence à tuer et gagne des points d'expérience au combat. Ils fonctionnent en augmentant la quantité d'énergie envoyée aux systèmes d'armes, les rendant encore plus puissants, en améliorant les systèmes cybérnétiques pour rendre l'utilisateur toujours plus fort et plus rapide, en augmentant l'épaisseur des cellules d'armures pour améliorer la protection, etc. Les stimulateurs de puissance, comme les compétences et les progressions de caractéristiques, ne peuvent être obtenus que grâce aux points d'expérience.

**CHEF.** Une équipe de spyriens n'a pas de chef attitré. C'est celui qui possède le meilleur tableau de chasse du moment, ou qui a les meilleures idées qui mène le groupe. En terme

de jeu, cela signifie que les tests de déroute sont effectués en utilisant le plus fort Commandement de l'équipe (pourvu que ce membre ne soit ni au tapis, ni hors de combat). Dans certains scénarios, un bonus de points d'expérience revient au chef du gang vainqueur. Pour les spyriens, ce bonus revient au membre ayant participé à la partie possédant la plus forte valeur de Commandement.

**BLOCAGE.** Les spyriens sont en communication constante les uns avec les autres et sont très motivés. Cela signifie qu'un spyrien bloqué est toujours autorisé à tenter de sortir de ce blocage au début de son tour, même si aucun autre spyrien ne se trouve à 2ps de lui.

**SCENARIOS.** Les spyriens effectuent leurs jets sur le Tableau des Scénarios ordinaire, pas sur le Tableau des Scénarios Hors-la-loi. S'ils peuvent choisir le scénario à jouer, ils ne peuvent choisir que parmi ceux-ci :

#### Scénarios standards :

Empoignade, Embuscade, Attaque Eclair, Raid

#### Scénarios Hors-la-Loi : Le Complot.

## JAKARA

Coût de recrutement : 190 crédits

Les armes du jakara sont une mono-épée et un bouclier d'adamantium. Il est le plus léger de tous les chasseurs spyriens, préférant la vitesse et l'agilité à une armure lourde. L'armure elle-même est composée de plaques flexibles ressemblant à des écailles de serpent desquelles sortent les câbles et les tubes qui alimentent en énergie les membres du spyrien. Elle est aussi équipée d'absorbeurs d'énergie qui ressemblent à des joyaux à facettes, et qui peuvent chacun absorber l'énergie d'un coup ou d'un tir et la renvoyer sur l'attaquant.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	4	3	3	3	1	3	1	7

**Armes.** L'armure jakara est équipée d'une épée monomoléculaire et d'un bouclier miroir. Le bouclier permet à l'utilisateur de parer au corps à corps. Si le bouclier miroir protège d'une attaque énergétique (laser, plasma ou fusion), le jakara peut immédiatement renvoyer cette attaque. Effectuez un jet pour toucher en utilisant la CT du jakara. Si le tir touche, déterminez les dommages en utilisant le profil de l'arme qui a effectué l'attaque d'origine.

**Armure.** L'armure jakara donne à l'utilisateur les caractéristiques suivantes : Mouvement + 1, CC + 1. Ces améliorations sont déjà intégrées au profil du chasseur jakara donné ci-dessus.

L'armure jakara permet aussi une sauvegarde d'armure de 5 + sur 1D6. Le bouclier miroir donne au jakara une sauvegarde supplémentaire de 4 + sur 1D6 contre les attaques provenant d'un arc de 90° en face de l'utilisateur. La sauvegarde du bouclier n'est pas soumise aux modificateurs, elle est toujours de 4 +.

**Equipement.** Un spyrien jakara est équipé d'un bio-booster, d'un microprocesseur cérébral, de filtres respiratoires ou d'un respirateur et de lentilles de contact ou d'un photoviseur.

## YELD

Coût de recrutement : 170 crédits

Le yeld est le plus étrange des chasseurs spyriens. C'est un être ailé avec des plumes en métal caméléonique et des griffes laser. Lorsqu'elles ne sont pas utilisées, les ailes du yeld se replient pour former une enveloppe de métal et révèlent les tubes laser de son armement principal. Les bords des ailes sont effilés comme des rasoirs et peuvent couper en deux une victime. Lorsque le yeld a besoin de discrétion, il s'entoure de ses ailes qui prennent l'aspect de l'environnement, dérobant le spyrien à la vue de l'adversaire jusqu'à ce qu'il prenne à nouveau son envol.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	3	4	3	3	1	3	1	7

**Armes.** L'armure yeld est équipée de gantelets laser.

**Armure.** L'armure yeld donne à l'utilisateur les caractéristiques suivantes : Mouvement + 1, CT + 1. Ces améliorations sont déjà intégrées au profil du chasseur yeld donné ci-dessus.

L'armure yeld permet aussi une sauvegarde d'armure de 5 + sur 1D6. Elle porte également les ailes du yeld, qui sont décrites dans le chapitre Nouveaux Equipements.

**Equipement.** Un yeld est équipé d'un bio-booster, de filtres respiratoires ou d'un respirateur et de lentilles de contact ou d'un photoviseur.

## MALCADON

Coût de recrutement : 165 crédits

Les malcadons sont des chasseurs rusés et subtils, piégeant leurs victimes dans des filets aux mailles aussi résistantes que l'acier, avant de les déchiqueter avec leurs griffes métalliques. Deux réservoirs bulbeux destinés à créer la toile sont montés sur les bras de l'armure et connectés au dos du malcadon par un réseau de tubes. Les membres et le dos du malcadon sont recouverts de plaques et d'épines chevauchantes tournées vers le bas. Ses bras et ses jambes sont dotés de pistons et de vérins hydrauliques lui permettant d'escalader avec souplesse et d'effectuer des bonds fantastiques, il peut ainsi se déplacer rapidement parmi les tuyaux et les poutrelles brisées qui constituent la voûte du Sous-Monde.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	4	3	3	3	1	4	1	7

**Armes.** Le malcadon est équipé d'un crache-toile.

**Armure.** L'armure malcadon donne à l'utilisateur les caractéristiques suivantes : Mouvement + 2, CC + 1, Initiative + 1. Ces améliorations sont déjà intégrées au profil du chasseur malcadon donné ci-dessus.

L'armure malcadon permet aussi une sauvegarde d'armure de 5 + sur 1D6.

**Equipement.** Un spyrien malcadon est équipé d'un bio-booster, de filtres respiratoires ou d'un respirateur et de lentilles de contact ou d'un photoviseur.



## ORRUS

Coût de recrutement : 185 crédits

L'orrus représente l'aspect le plus brutal des chasseurs spyriens. Ses bras énergétiques aux proportions volontairement démesurées et ses énormes épaules en disent long sur ses méthodes de combat : écraser ses adversaires et en faire de la bouillie. Des rangées de pistons blindés actionnent les bras, ses mains sont munies de griffes tranchantes et le dos de ses poignets porte une rangée de lance-bolts pour détruire l'ennemi à distance. Bien que qu'il soit le plus lent des spyriens, l'orrus est aussi le plus difficile à vaincre. Non seulement ses bras et ses épaules sont blindés, mais un champ de force le protège également dans ses charges féroces.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	4	3	4	3	1	3	2	7

**Armes.** L'armure de l'orrus est équipée de deux gantelets écraseurs, chacun muni d'un lance-bolts.

**Armure.** L'armure orrus donne à l'utilisateur les caractéristiques suivantes : CC + 1, Force + 1, Attaque + 1. Ces améliorations sont déjà intégrées au profil du chasseur orrus donné ci-dessus.

L'armure orrus permet aussi une sauvegarde d'armure de 4 + sur 1D6, elle est également protégée par un champ de force autorisant une sauvegarde de 6 + sur 1D6 contre les tirs. Le jet de sauvegarde du champ de force n'est pas soumis aux modificateurs, il est donc toujours de 6.

**Equipement.** Un spyrien orrus est équipé d'un bio-booster, de filtres respiratoires ou d'un respirateur et de lentilles de contact ou d'un photoviseur.

# TABLEAUX D'EXPERIENCE DES SPYRIENS

## EXPERIENCE DE DEPART

Type	Niveau de Départ
Orrus	0
Malcadon	0
Yeld	0
Jakara	0

## EXPERIENCE

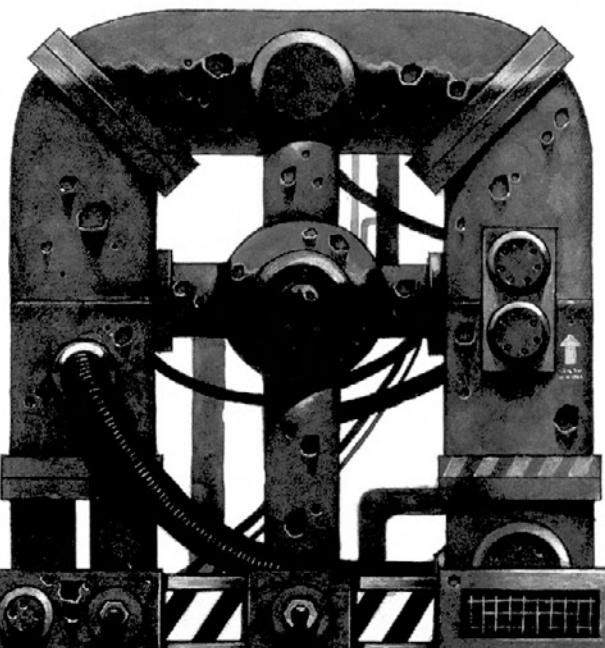
Points d'Expérience	Titre
0-5	Jeune Chasseur (niveau de départ des spyriens)
6-10	Jeune Chasseur
11-20	Jeune Chasseur
21-30	Chasseur
31-40	Chasseur
41-50	Chasseur
51-60	Chasseur
61-80	Traqueur
81-100	Traqueur
101-120	Traqueur
121-140	Traqueur
141-160	Traqueur
161-180	Traqueur
181-200	Traqueur
201-240	Tueur
241-280	Tueur
281-320	Tueur
320-360	Tueur
361-400	Tueur
401 +	Exterminateur (Quiconque atteint ce niveau ne peut plus prétendre à d'autres améliorations.)

## VALEURS MAXIMALES

Orrus										
M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd		
4	7	6	6	5	3	5	4	9		
Malcadon										
M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd		
8	7	6	5	4	3	6	3	9		
Yeld										
M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd		
8	6	7	4	4	3	6	3	9		
Jakara										
M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd		
7	7	6	4	4	3	7	3	9		

## ENTRAINEMENT

Les gangs de spyriens peuvent acheter des points d'expérience au départ, représentant le temps passé dans les arènes d'entraînement de la Pointe. Chaque D6 d'expérience coûte 10 crédits, tous les crédits dépensés en expérience doivent l'être avant d'effectuer le jet. Le coût de cet entraînement est ajouté à la valeur de base du spyrien. Il est très possible pour un spyrien de commencer sa carrière avec une ou plusieurs progressions dues à son entraînement. Elles doivent être déterminées en effectuant les jets sur les tableaux suivants.



## ORRUS

### PROGRESSIONS

2D6	Résultat
2	Stimulateur de puissance Orrus.
3	Compétence de Combat
4	Compétence de Férocité (relancez si vous obtenez Volonté de Fer).
5	Augmentation de Caractéristique. Relancez : 1-2 = + 1 en Initiative ; 3-6 = + 1 en Commandement.
6	Augmentation de Caractéristique. Relancez : 1-2 = + 1 en CT ; 3-6 = + 1 en CC.
7	Augmentation de Caractéristique. Relancez : 1-4 = + 1 en Force ; 5-6 = + 1 Attaque.
8	Augmentation de Caractéristique. Relancez : 1-3 = + 1 Point de Vie ; 4-6 = + 1 en Endurance.
9	Compétence de Muscle (relancez si vous obtenez Gros Bras).
10-12	Stimulateur de puissance Orrus

### STIMULATEUR DE PUISSANCE

D6	Résultat
6	<b>Lance-Bolts à Tir Soutenu.</b> De nouvelles munitions sont disponibles, permettant aux armes un tir soutenu. Chaque lance-bolts gagne un dé de Tir Soutenu. Le maximum de dés est de 2 par lance-bolts.
5	<b>Champ de Force Renforcé.</b> Le jet de sauvegarde du champ de force est amélioré de + 1, ainsi la première fois que ce stimulateur est sollicité, le jet de sauvegarde passe de 6 + à 5 +. La sauvegarde maximum que peut autoriser le champ de force est de 2 +.
4	<b>Neurones de Combat.</b> La tenue ajoute de nouvelles connections neuroniques qui améliorent les compétences de combattant de l'utilisateur. Vous pouvez effectuer un jet pour obtenir une nouvelle compétence sur n'importe quel Tableau de Compétences ou augmenter une caractéristique de votre choix de 1 point.
3	<b>Armure Renforcée.</b> Le blindage de l'armure est plus épais et plus résistant, son jet de sauvegarde est amélioré de + 1. Il passe donc de 4 + à 3 + la première fois que ce stimulateur est sollicité, la sauvegarde maximum que peut fournir l'armure est de 2 +.
2	<b>Approvisionnement en Bolts Lourds.</b> Les bolts tirés par les lanceurs de la tenue explosent avec plus de violence lors de l'impact. La première fois que ce stimulateur est sollicité, leur Force devient 5, la seconde fois leur modificateur de sauvegarde devient -2, et la troisième fois, le nombre de blessures infligées passe à 1D3.
1	<b>Portée de Tir Améliorée.</b> La portée de tir des lance-bolts est augmentée de 4ps jusqu'à un maximum de 24ps.

## MALCADON

### PROGRESSIONS

2D6	Résultat
2	Stimulateur Malcadon.
3	Compétence de Férocité (relancez si vous obtenez Volonté de Fer).
4	Compétence de Discréption.
5	Augmentation de Caractéristique. Relancez : 1-4 = + 1 en Initiative ; 5-6 = + 1 en Commandement.
6	Augmentation de Caractéristique. Relancez : 1-3 = + 1 en CT ; 4-6 = + 1 en CC.
7	Augmentation de Caractéristique. Relancez : 1-3 = + 1 en Force ; 4-6 = + 1 Attaque.
8	Augmentation de Caractéristique. Relancez : 1-3 = + 1 Point de Vie ; 4-6 = + 1 en Endurance.
9	Compétence d'Agilité (relancez si vous obtenez Réflexes Foudroyants).
10-12	Stimulateur Malcadon.

### STIMULATEUR DE PUISSANCE

D6	Résultat
6	<b>Crache-Toile.</b> Les ouvertures du crache-toile se modifient pour lui permettre de tirer sur un angle plus large. La première stimulation fait tirer le crache-toile sur un gabarit de 1ps, la seconde sur un gabarit de 1,5 ps et la troisième sur un gabarit de 2ps.
5	<b>Poches de Toxine.</b> Des neurotoxines insidieuses synthétisées par l'armure à partir de polluants trouvés dans les désolations recouvrent les filaments. La Force du malcadon au corps à corps est augmentée de + 1 à chaque sollicitation du stimulateur, jusqu'à un maximum de + 3.
4	<b>Neurones de Combat.</b> La tenue ajoute de nouvelles connections neuroniques qui améliorent les compétences de combattant de l'utilisateur. Vous pouvez effectuer un jet pour obtenir une nouvelle compétence sur n'importe quel Tableau de Compétences ou augmenter une caractéristique de votre choix de 1 point.
3	<b>Armure Renforcée.</b> Le blindage de l'armure est plus épais et plus résistant, son jet de sauvegarde est amélioré de + 1. Il passe donc de 4 + à 3 + la première fois que ce stimulateur est sollicité, la sauvegarde maximum que peut fournir l'armure est de 2 +.
2	<b>Energie Motrice Renforcée.</b> L'alimentation des systèmes moteurs de l'armure est améliorée, augmentant sa vitesse de déplacement. Ajoutez + 1 au Mouvement du spyrien à chaque nouvelle sollicitation du stimulateur.
1	<b>Portée de Tir Améliorée.</b> La portée de tir du crache-toile est augmentée de 2ps jusqu'à un maximum de 18ps.

## YELD

## PROGRESSIONS

## D6 Résultat

- 2 Stimulateur Yeld.  
 3 Compétence de Combat.  
 4 Compétence de Discréption.  
 5 Augmentation de Caractéristique.  
 Relancez : 1-4 = + 1 en Initiative  
 5-6 = + 1 en Commandement.  
 6 Augmentation de Caractéristique.  
 Relancez : 1-2 = + 1 en Force,  
 3-6 = + 1 Attaque.  
 7 Augmentation de Caractéristique.  
 Relancez : 1-4 = + 1 en CT ;  
 5-6 = + 1 en CC.  
 8 Augmentation de Caractéristique.  
 Relancez : 1-4 = + 1 Point de Vie  
 5-6 = + 1 en Endurance.  
 9 Compétence de Tir  
 (relancez si vous obtenez  
*Pistolero*).  
 10 Stimulateur Yeld.  
 11 Stimulateur Yeld.  
 12 Stimulateur Yeld.

## STIMULATEUR DE PUISSANCE

## D6 Résultat

- 6 Laser Sur-alimentés.  
 De nouveaux circuits d'alimentation en énergie sont connectés pour permettre aux armes d'effectuer des tirs soutenus. Les lasers du yeld gagnent un dé de Tir Soutenu. Le maximum de dés de tir soutenu pouvant être obtenu ainsi est 3.  
 5 Bords des Ailes Tranchants.  
 Le bord des ailes devient de plus en plus tranchant en perdant des molécules. La Force du yeld au corps à corps est augmentée de + 1 chaque fois que ce stimulateur est sollicité, jusqu'à un maximum de + 3.  
 4 Neurones de Combat.  
 La tenue ajoute de nouvelles connections neuroniques qui améliorent les compétences de combattant de l'utilisateur. Vous pouvez effectuer un jet pour obtenir une nouvelle compétence sur n'importe quel Tableau de Compétences ou augmenter une caractéristique de votre choix de 1 point.  
 3 Pouvoirs Caméléons Améliorés.  
 Les circuits caméléons des ailes du yeld deviennent plus rapides et plus efficaces. La première stimulation porte le modificateur pour toucher le yeld à -1 à courte portée, la seconde à -2 à longue portée, la troisième à -2 à courte portée.  
 2 Ailes Améliorées.  
 De nouveaux circuits d'alimentation sont connectés pour permettre aux ailes de mieux fonctionner, ajoutant +1 au Mouvement du spyrien à chaque sollicitation du stimulateur.  
 1 Lasers Surpuissants.  
 Les lasers de l'armure deviennent plus concentrés et plus redoutables. La première stimulation porte leur Force à 4, la seconde porte leur modificateur de sauvegarde à -2 et la troisième porte leur Force à 5.

## JAKARA

## PROGRESSIONS

## D6 Résultat

- 2 Stimulateur Jakara.  
 3 Compétence de Discréption.  
 4 Compétence de Combat.  
 5 Augmentation de Caractéristique.  
 Relancez : 1-4 = + 1 en Initiative  
 5-6 = + 1 en Commandement.  
 6 Augmentation de Caractéristique.  
 Relancez : 1 = + 1 en CT  
 2-6 = + 1 en CC.  
 7 Augmentation de Caractéristique.  
 Relancez : 1 = + 1 en Force  
 2-6 = + 1 Attaque.  
 8 Augmentation de Caractéristique.  
 Relancez :  
 1-3 = + 1 Point de Vie ;  
 4-6 = + 1 en Endurance.  
 9 Compétence d'Agilité  
 (relancez si vous obtenez  
*Réflexes Foudroyants*).  
 10 Stimulateur Jakara.  
 11 Stimulateur Jakara.  
 12 Stimulateur Jakara.

## STIMULATEUR DE PUISSANCE

## D6 Résultat

- 6 Réflexes Améliorés.  
 La vitesse de réaction de l'armure est augmentée de façon incroyable, le jakara peut projeter son bouclier pour se protéger des ennemis arrivant de directions différentes. La première stimulation permet au spyrien de pivoter de 45° après la phase de mouvement adverse, la seconde lui permet de pivoter de 90°, la troisième de 180°.  
 5 Mono Epée Effilée.  
 Des molécules disparaissent du tranchant de la mono-épée pour la rendre encore plus acérée. La Force du jakara au corps à corps est augmentée de + 1 à chaque stimulation, jusqu'à un maximum de + 3.  
 4 Neurones de Combat.  
 La tenue ajoute des connections neuroniques qui améliorent les compétences de combat. Vous pouvez effectuer un jet pour obtenir une nouvelle compétence sur n'importe quel Tableau de Compétences ou augmenter une caractéristique de votre choix de + 1.  
 3 Bouclier Miroir Amélioré.  
 Le bouclier miroir est amélioré et devient capable d'absorber différentes énergies. La première stimulation permet au bouclier de renvoyer des projectiles à énergie cinétique (les obus, les missiles, etc) en plus des armes énergétiques. La seconde stimulation porte la sauvegarde du bouclier à 3 + et la troisième permet à l'utilisateur de répartir la Force d'une attaque renvoyée par le bouclier sur deux cibles, effectuez un jet pour toucher par cible.  
 2 Energie Motrice Renforcée.  
 L'alimentation des systèmes moteurs de l'armure est améliorée, augmentant sa vitesse. Ajoutez + 1 au Mouvement du spyrien à chaque sollicitation du stimulateur.  
 1 Armure Renforcée.  
 Le blindage de l'armure est plus épais et plus résistant, son jet de sauvegarde est amélioré de + 1. Il passe donc de 5 + à 4 + la première fois que ce stimulateur est sollicité, la sauvegarde maximum que peut fournir l'armure est de 3 +.

# NOUVELLES ARMES

## ARMES D'ESCLAVES

Les armes de esclaves, comme leur nom l'indique, sont utilisées par les esclaves. Il s'agit d'un nouveau type de mercenaires, décrit plus loin.

### PERCEUSE

Cette arme, destinée à l'origine aux travail dans les mines, est terrifiante au corps à corps. Si l'esclave inflige deux touches ou plus en corps à corps, il échange ces touches contre une seule dont la Force et les dommages causés sont augmentés. Les bonus en Force et en dommages sont de +1 pour chaque touche cumulée à partir de la deuxième. Vous échangez donc 2 touches contre une seule de Force 5 causant 2 blessures, 3 touches contre une seule de Force 6 causant 3 blessures, etc.

Portée	Pour Toucher						
Courte	Longue	Courte	Longue	F	Dom	Svg.	Munitions
Corps à corps		4	1	-3	-	-	-

Spécial : Voir ci-dessus.



### PINCE

Un esclave armé d'une pince peut soulever son adversaire et le projeter, en plus de le toucher normalement, s'il gagne un corps à corps. Le perdant est projeté sur une distance de 1D6ps dans la direction choisie par l'esclave. La figurine projetée subit une touche dont la Force est égale à la moitié de la distance de projection (arrondir à l'unité supérieure). Si elle heurte un mur ou une autre construction, elle s'arrête. Si elle heurte une autre figurine, les deux subissent une touche dont la Force est égale à la moitié de la distance de projection. Si la figurine est jetée d'un bâtiment, utilisez les règles normales de chute pour déterminer les dommages.

Portée	Pour Toucher						
Courte	Longue	Courte	Longue	F	Dom	Svg.	Munitions
Corps à corps		4	1	-1	-	-	-

Spécial : Voir ci-dessus.

### LAMES DE FAUX

Dénormes lames de faux sont souvent adaptées aux esclaves pour moissonner les champignons et arracher des feuilles de métal. Ces lames sont aussi capables de sectionner un homme. Si l'esclave touche son adversaire au corps à corps, relancez tout dé pour blesser ayant donné 6. Si le second jet donne aussi 6, la victime est décapitée à moins de réussir sa sauvegarde d'armure (ou son esquive).

Toute figurine subissant ce triste sort est automatiquement tuée et n'effectue pas de jet sur le Tableau des Blessures Graves. Notez que la figurine ne peut pas être ressuscitée grâce à la compétence Guérisseur, un médipac, ou autre.

Portée	Pour Toucher						
Courte	Longue	Courte	Longue	F	Dom	Svg.	Munitions
Corps à corps		4	1	-1	-	-	-

Spécial : Voir ci-dessus.

### SCIE CIRCULAIRE

Les scies circulaires sont données aux esclaves ferrailleurs et aux gladiateurs ne faisant pas vraiment dans la subtilité. C'est un disque métallique dentelé qui tourne à grande vitesse et qui peut découper aussi bien le métal que la chair d'un seul mouvement.

Portée	Pour Toucher						
Courte	Longue	Courte	Longue	F	Dom	Svg.	Munitions
Corps à corps		5	1	-2	-	-	-

Spécial : Aucun.

### TRONÇONNEUSE

Les tronçonneuses sont très populaires chez les gladiateurs, surtout depuis le chef esclave Gorg le Buffle. Une tronçonneuse est généralement fixée au bout d'un poignet ou en lieu et place d'un avant-bras, mais l'infâme Harkan Vore s'était fait remplacer la mâchoire inférieure par une tronçonneuse ! Cette arme étant assez longue, tranchante et facile à manier, l'utilisateur peut s'en servir pour parer au corps à corps.

Portée	Pour Toucher						
Courte	Longue	Courte	Longue	F	Dom	Svg.	Munitions
Corps à corps		4	1	-1	-	-	-

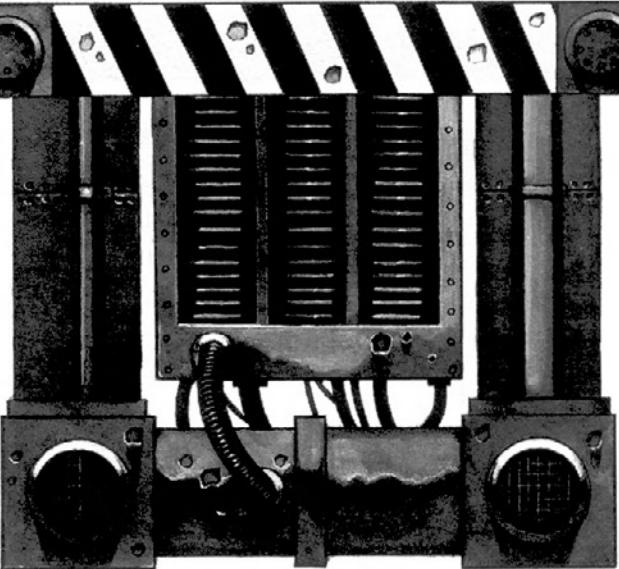
Spécial : Parade.

## MARTEAU

Des marteaux géants sont adaptés aux esclaves des mines et des fonderies. La force d'un marteau pneumatique est telle qu'un adversaire au corps à corps peut être assommé et jeté à terre avant d'avoir eu la moindre chance de contre-attaquer.

Tout combattant opposé à un esclave muni d'un marteau voit sa CC réduite de moitié (arrondir à la fraction inférieure) à moins qu'il ne réussisse un jet sous son Initiative sur 1D6.

Portée	Pour Toucher						
Courte	Longue	Courte	Longue	F	Dom	Svg.	Munitions
Corps à corps		4	1	-1	-	-	
Spécial : Aucun.							



## ARMES DE CORPS A CORPS

### EVISCERATOR

L'éviscerator est une énorme tronçonneuse à deux mains très en vogue chez les fanatiques de la Rédemption. Les doubles rangées de dents opposées d'un éviscerator peuvent même trancher dans la carapace et les os des mutants les plus résistants et mettre un ennemi en morceaux d'un seul mouvement. La taille et le poids de cette arme signifient qu'elle ne peut être maniée que des deux mains et, même de cette manière, l'utilisateur est limité à de grands mouvements.

#### Règles Spéciales

L'éviscerator est tellement lourd et dangereux qu'il est impossible à parer. Cependant, cette arme n'incite pas à une technique de combat emprunte de finesse, en cas d'égalité la figurine équipée de l'éviscerator perd automatiquement et subit une blessure sans tenir compte de l'Initiative des combattants.

Portée	Pour Toucher						
Courte	Longue	Courte	Longue	F	Dom	Svg.	Munitions
Corps à corps				(F utilisateur +3) D3	-3	-	
Spécial : parade impossible.							

## ARMES DE BASE

### EXTERMINATOR

Seuls les fanatiques de la Rédemption utilisent des exterminators, particulièrement les frères novices qui sont plus enthousiastes que compétents au tir. Un exterminator n'est pas réellement une arme à part entière, cela ressemble plus à une tuyère reliée à un petit réservoir de combustible. Il est fixé sous une arme de base comme un fusil automatique ou un fusil pour donner au combattant la possibilité d'un unique tir au lance-flammes à courte portée.

#### Règles Spéciales

Un exterminator peut être attaché à une arme de base, spéciale ou de corps à corps (auquel cas, le système de projection est fixé à l'arme alors que le réservoir est porté à part). Un exterminator ne peut pas être fixé sur un pistolet.

Durant la phase de tir, une figurine peut utiliser l'exterminator à la place de l'arme sur laquelle il est fixé. Les effets d'un exterminator sont identiques à ceux causés par un lance-flammes normal.

L'exterminator crache un jet de liquide chimique qui s'enflamme au contact de l'air. Utilisé à courte portée, il est presque impossible de manquer son tir et plusieurs victimes peuvent être touchées par un seul tir.

#### REGLES SPECIALES

**Arme à Tir Unique.** L'exterminator contient suffisamment de liquide pour un seul tir, une fois utilisé il est à cours de munitions pour le reste de la partie.

**Gabarit.** Le jet de flammes est représenté par le plus grand gabarit en forme de larme. Placez le gabarit pour que la pointe touche la figurine faisant feu et que le reste couvre une cible ou plus. Toute figurine totalement recouverte est automatiquement touchée, toute figurine recouverte partiellement est touchée sur un résultat de 4+ sur 1D6.

**Prendre Feu.** Si une figurine est touchée par un jet de flammes et qu'elle va au tapis, elle ne subit pas d'autres effets, elle a absorbé d'un seul coup tout l'impact. Si la figurine est mise hors de combat, elle est retirée du jeu normalement. Si la cible est touchée mais qu'elle n'est mise

ni au tapis ni hors de combat, effectuez immédiatement un test pour déterminer si elle prend feu. Lancez 1D6. Sur un résultat de 1-3, la cible ne prend pas feu et il n'y a pas d'autre effet. Sur un résultat de 4+, la cible prend feu.

Une cible ayant pris feu continuera à brûler jusqu'à ce que les flammes s'éteignent. Effectuez un test au début du tour de jeu du combattant. Lancez 1D6 :

#### D6 Résultat

- 1-5 La figurine continue de brûler et subit une touche automatique de F4. Si elle va au tapis ou est mise hors de combat alors qu'elle est en feu, les flammes s'éteignent sans autres effets. Un combattant pris par les flammes est automatiquement démoralisé, mais sa figurine se déplace de 2D6ps dans une direction aléatoire plutôt que vers un couvert (la direction peut être déterminée par un dé de dispersion). Une figurine prise par les flammes n'engage pas de corps à corps et les autres s'éloignent automatiquement d'elle.
- 6 Les flammes s'éteignent sans provoquer d'autres effets significatifs.

Si une autre figurine se trouve à 1ps ou moins d'une figurine enflammée lors de sa phase de mouvement, elle peut tenter d'éteindre les flammes. Elle ne peut alors pas tirer pendant la phase de tir. Lancez 1D6 et ajoutez +1 par figurine supplémentaire tentant d'éteindre les flammes (2 figurines = +1). Si le total est 6+, les flammes sont éteintes et ne causent plus d'effets.

**Cible frénétique.** Une figurine sujette à la frénésie prise par les flammes les ignorerai et continuera à se déplacer, à tirer et à se battre malgré elles. Elle subira cependant les effets décrits plus haut.

Portée Courte Longue	Pour Toucher Courte Longue	F	Dom	Svg.	Munitions
Règles Spéciales	4	1	-2	Auto	

Spécial : utilise un gabarit de lance-flammes.

## TROMBLON

Les fousseurs utilisent des tromblons et toutes sortes d'armes à feu artisanales. Ces armes sont aussi parfois utilisées par les ratskins. Un tromblon est une arme rudimentaire composée d'un ou plusieurs petits canons (souvent avec des ouvertures évasees) fixés sur un manche quelconque. Une charge explosive est placée dans chaque canon avant de recevoir des fragments métalliques divers, des graviers ou d'autres débris, le tout est bloqué dans le canon d'une manière ou d'une autre. Lorsqu'on fait feu, l'arme crache sa masse de débris qui, avec un peu de chance, part en direction de la cible.

Portée Courte Longue	Pour Toucher Courte Longue	F	Dom	Svg.	Munitions
0-6      6-9	+3      -1	3	1	Spécial	6+

Spécial : Aucune.

## ARBALETE DE POING

C'est une arbalète compacte ou une sorte de fusil harpon fabriqué à partir de tiges récupérées et de boyaux entortillés. Les ratskins affectionnent particulièrement les arbalètes de poing car elles sont silencieuses et utilisent des munitions facilement récupérables et réutilisables.

L'arbalète tire une courte flèche de fer ou d'acier à pointe barbelée pour mieux s'enfoncer dans la chair. L'arme peut être maniée d'une seule main mais elle est trop encombrante pour être utilisée comme pistolet au corps à corps. Une arbalète de poing ne peut pas être rechargeée en cours de mouvement.

#### Règle Spéciale

Le carreau d'une arbalète de poing peut transpercer la chair sans problème, mais n'a pas la force suffisante pour s'enfoncer dans une armure épaisse. Toute cible disposant d'une sauvegarde d'armure de 4+ ou mieux voit cette sauvegarde portée à 2+ en cas de tir d'une arbalète de poing.

Portée Courte Longue	Pour Toucher Courte Longue	F	Dom	Svg.	Munitions
0-8      8-16	-	-1	4	1	Spécial      6+

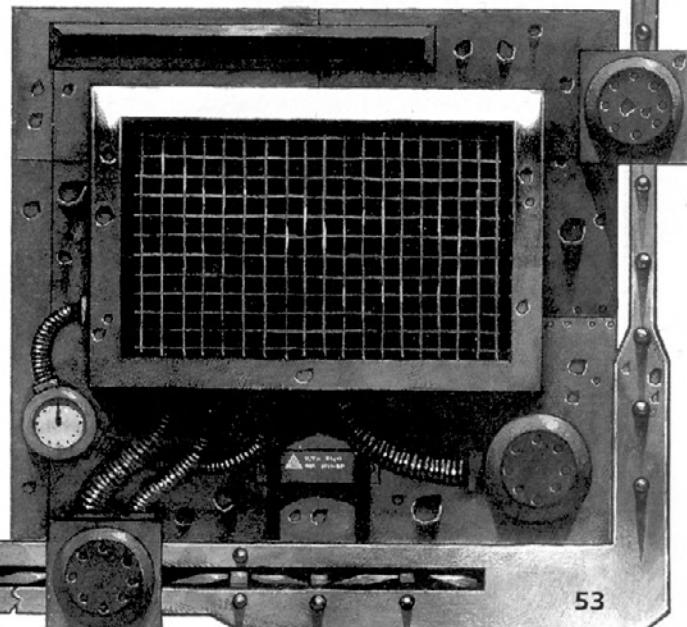
Spécial : mouvement ou tir.

## MOUSQUET

Les mousquets sont des armes primitives composées d'un canon long fixé sur une crosse en bois. Une petite charge de poudre propulse une balle ou une volée de mitraille. Les mousquets sont faciles à construire et à entretenir. En revanche, à longue portée, ils sont bien moins précis que les armes modernes. Le procédé de chargement est lent et oblige le tireur à rester sur place. Les mousquets sont très courants chez les ratskins et les fousseurs, qui sont cependant toujours disposés à s'emparer d'une arme plus sophistiquée.

Portée Courte Longue	Pour Toucher Courte Longue	F	Dom	Svg.	Munitions
0-12      12-24	-	-1	3	1	-1      6+

Spécial : mouvement ou tir.



## GRENADES

### BOMBE TOXIQUE

Force	Dommages	Modif de Svg.	Jet de Munitions	Spécial
4	1	0	Auto	Voir ci-dessous

Une bombe toxique est un récipient ou une bouteille étanche contenant des produits toxiques (et mortels) ramassés par les fousseurs dans les désolations. Quand une bombe toxique est lancée, elle se brise et les produits polluants contenus éclaboussent la zone visée, formant des flaques de gelée corrosive et des nuages de gaz empoisonnés.

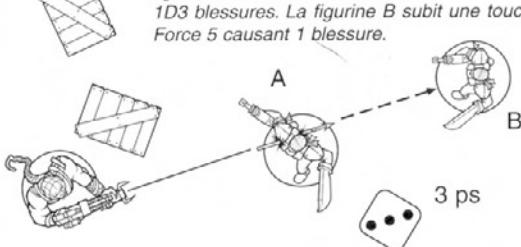
Les règles normales concernant les grenades s'appliquent au jet d'une bombe toxique. Placez un pion Bombe Toxique à l'endroit où la bombe a explosé. Toute figurine située dans un rayon de 2ps du pion est touchée sur un résultat de 4+ sur 1D6, sur un résultat de 6+ si elle porte un respirateur (les filtres respiratoires sont inefficaces). Laissez le pion en place pour le reste de la partie. Quiconque approche dans un rayon de 2ps du pion risque d'être touché comme ci-dessus.

## ARMES DE ZEKS

Ces armes ne peuvent être utilisées que par des figurines dotées d'une Force de 5 ou plus.



La figurine A est touchée par le harpon et recule de 3ps sous le choc, jusqu'à la figurine B. La figurine A subit une touche de Force 6 causant 1D3 blessures. La figurine B subit une touche de Force 5 causant 1 blessure.



Inutile de préciser qu'une figurine jetée à bas d'un bâtiment par un tir de harpon subit les dommages normaux dus à sa chute.

Placez un pion près de la figurine ayant utilisé son fusil à harpons après le tir. Le fusil est déchargé et ne peut plus être utilisé avant que l'utilisateur n'ait consacré une phase de tir entière pour le recharger. Notez que la figurine ne peut ni courir, ni charger, ni être en Etat d'Alerte, ni se battre au corps à corps et recharger son fusil à harpons.

Portée		Pour Toucher					
Courte	Longue	Courte	Longue	F	Dom	Svg.	Munitions
0-12	12-24	-	-1	6	D3	-3	6+

Spécial : voir ci-dessous.

### FUSIL A HARPONS

Les fusils à harpons zeks sont des armes énormes et très puissantes fabriquées à partir de pièces d'anciennes machines trouvées dans la Zone. L'arme est chargée par le zek qui utilise toute sa force pour comprimer le ressort et enfonce dans le canon une courte lance ou un harpon. L'arme projette la lance avec une force terrible, suffisante pour transpercer un premier corps et en toucher un deuxième même à longue portée.

Si une figurine est touchée par un fusil à harpons, lancez 1D6 pour déterminer sur combien de ps la victime est projetée en arrière par la puissance du coup. Si la figurine en touche une autre en chemin, la deuxième est aussi touchée et subit une touche de F5 provoquant 1 blessure avec un modificateur de sauvegarde de -2. La deuxième victime est alors aussi repoussée du reste de la distance. Si une troisième figurine est touchée, elle subit une touche de Force 4 provoquant 1 blessure avec un modificateur de sauvegarde de -1, etc.

### CANON A MITRAILLE

Un canon à mitraille est une version plus grosse du tromblon, d'un calibre de la taille d'un poing. Sa quantité de mitraille et sa forte charge explosive augmentent la portée de tir du canon à mitraille et le rendent terriblement redoutable dans l'environnement confiné du Sous-Monde. Le recul d'un canon à mitraille est tel que seule une créature possédant la force d'un zek peut l'utiliser.

Portée		Pour Toucher					
Courte	Longue	Courte	Longue	F	Dom	Svg.	Munitions
0-8	8-16	+3	+1	4	1	-1	6+

Spécial : gabarit de 2ps.

## DISQUE/HACHE DE LANCER

Les zeks portent parfois d'énormes haches de lancer ou des disques métalliques aux dents tranchantes comme des rasoirs. Projetés avec la force d'un zek, ces projectiles primitifs peuvent être mortels, capables de trancher un membre ou la tête de l'infortuné qui se trouverait sur leur passage.

Portée	Pour Toucher						Muniti	
	Courte	Longue	Courte	Longue	F	Dom	Svg.	Muniti
0-6	6-12	-	-	-	5	1	-1	6+

## ARMES DE SPYRIENS

*Note : Une arme de spyriens endommagée, par la compétence Désarmer ou d'une autre manière, sera automatiquement réparée à la fin de la partie.*

### LANCE-BOLTS ORRUS

Les lance-bolts intégrés à l'armure orrus sont des petits tubes montés sur les gantelets écraseurs. Les stimulateurs de puissance d'une armure de combat orrus permettent différentes améliorations. Une meilleure portée, un pouvoir explosif plus grand et la possibilité de tirer des salves.

#### Règles Spéciales

Les lance-bolts orrus sont conçus pour fonctionner ensemble et doivent donc tirer sur la même cible, on n'effectue qu'un seul jet pour toucher. Cependant, si le tir touche, effectuez deux jets pour blesser séparés.

Portée	Pour Toucher						Muniti	
	Courte	Longue	Courte	Longue	F	Dom	Svg.	Muniti
0-8	8-16	+1	0	4	1	-1	2+	

### CRACHE-TOILE MALCADON

Les bulbes d'un crache-toile malcadon projettent des filaments de soie qui se solidifient pour devenir aussi solides que des câbles d'acier. Une victime entravée dans un filet reste à la merci des griffes du malcadon. Le malcadon peut aussi utiliser ses filaments pour escalader des surfaces verticales ou se laisser descendre au-dessus du vide.

#### Règles Spéciales

Si un malcadon touche une figurine avec son crache-toile, il lance 2D6 et garde le meilleur dé alors que l'adversaire ne lance qu'1D6. Les deux joueurs ajoutent ensuite à leur résultat la Force de leur figurine respective. Si le résultat du malcadon est inférieur à celui de sa victime, cette dernière n'est que bloquée par l'attaque et pourra tenter de s'échapper si une figurine amie est à 2ps en réussissant un test d'Initiative.

Si les résultats sont égaux ou si celui du malcadon est supérieur, la victime est entravée et va au tapis. Les règles normales sur la mise au tapis s'appliquent. La victime peut donc ramper de 2ps pendant sa phase de mouvement et effectuer son jet pendant sa phase de ralliement, représentant la possibilité qu'elle a de se libérer ou de subir des dommages sérieux à cause de l'étreinte d'acier. Si une figurine se libère, elle dispose toujours de son total de points de vie, mais elle souffre des pénalités de -1 sur ses CC et CT suite à sa blessure légère.

Si le malcadon court, charge ou simplement ne tire pas, il peut utiliser sa toile pour faciliter son déplacement. Cela signifie qu'il peut monter ou descendre d'une passerelle ou plate-forme sans passer par une échelle ou un ascenseur. La distance parcourue vers le haut ou vers le bas est à retirer du mouvement du malcadon et celui-ci doit achever son déplacement sur une surface horizontale, il ne peut pas rester suspendu entre deux plates-formes.

Portée	Pour Toucher						Muniti
	Courte	Longue	Courte	Longue	F	Dom	Svg.
0-4	4-10	-	+1	+1	-	spécial - Voir ci-dessus	2+

### GANTELETS LASER YELD

La tenue de chasse yeld est munie d'énormes gantelets équipés de tubes laser multiples. Les gantelets projettent un ouragan de rayons laser qui partent des poignets du yeld, une attaque redoutable dont la portée est la plus longue de tous les chasseurs spyriens. Les stimulateurs de puissance du yeld peuvent rendre les lasers encore plus puissants, en leur envoyant plus d'énergie pour qu'ils puissent effectuer des tirs soutenus et améliorer leur force de pénétration.

Portée	Pour Toucher						Muniti	
	Courte	Longue	Courte	Longue	F	Dom	Svg.	Muniti
0-10	10-20	-	+1	-	3	1	-1	2+

### MONO-EPEE JAKARA

L'épée monomoléculaire portée par les jakara est une merveille de la technologie moléculaire. La lame est une structure cristalline vivante qui restaure en permanence son tranchant lorsqu'il est émoussé. Le tranchant de l'épée ne fait qu'une molécule d'épaisseur et peut couper les matières les plus denses. Le stimulateur de puissance du jakara accélère encore la régénération du tranchant de l'épée pour le rendre encore plus fin.

Portée	Pour Toucher						Modif. de Svg.
	Courte	Longue	Courte	Longue	F	Dom	
Corps à corps	-	-	-	-	F Utilisateur +1	1	-1
Spécial : parade.							

# NOUVEAUX EQUIPEMENTS

## ARCHEOTECHNOLOGIE

Toutes sortes de restes d'anciennes technologies parsèment le Sous-Monde, des débris corrodés extirpés de dépotoirs pollués aux artefacts resplendissants ensevelis dans des dômes oubliés datant de la première colonisation. Par décret, toute archéotechnologie doit être vendue aux marchands dès sa découverte, mais certaines pièces finissent d'une manière ou d'une autre dans les comptoirs illégaux pour y être vendues de façon toute aussi illégale.

Le problème avec les pièces d'archéotechnologie est que toutes celles dont on connaît clairement l'utilisation sont escamotées longtemps avant de se retrouver sur le marché. Les pièces restantes sont incompréhensibles sans une observation assidue et quantité d'expérimentations. Elles

ressemblent le plus souvent à un coffret fermé ou une énigmatique sphère chromée, une mystérieuse boîte noire ou un morceau de cristal chatoyant. La plupart des gens n'osent pas trop bricoler ces objets qui sont alors vendus pour une bouchée de pain, mais vous ne savez jamais sur quoi vous tombez, un superbe témoignage d'une technologie perdue ou un très joli presse-papiers.

### Règles Spéciales

Si vous décidez d'acheter une pièce d'archéotechnologie, vous devez la donner à un membre de votre gang pour qu'il tente d'en percer les secrets. Lancez 1D6 pour déterminer ce qui se passe. Vous ne pouvez pas transférer l'artefact à un autre combattant après qu'il ait été examiné, seul celui qui l'a examiné sait comment le faire fonctionner.

#### D6 Résultat

- |                          |   |
|--------------------------|---|
| <b>1 Dangereux</b>       | L'opérateur déclenche accidentellement la mise en route de l'appareil qui lui explose à la figure. Il subit 1D6 touches de Force 2 et la pièce d'archéotechnologie est réduite en cendres.  |
| <b>2 Visualiseur</b>     | L'opérateur peut utiliser cet appareil pour visualiser différents endroits, en projetant sa perspective sur n'importe quel point des environs, même derrière des portes fermées ou des murs. Si l'opérateur ne bouge pas, ne tire pas et ne combat pas au corps à corps pendant un tour, il peut repérer tout combattant caché sur la table de jeu. S'il fait office de sentinelle, lancez pour lui 1D6 au début de son tour, sur un résultat de 6 il donne automatiquement l'alarme car il repère l'ennemi qui rôde dans les environs. Les joueurs imaginatifs peuvent trouver d'autres applications à cet appareil. |
| <b>3 Rayon Découpeur</b> | L'appareil peut être utilisé pour concentrer un rayon découpeur sur un objet stationnaire. Malheureusement, il n'est pas utilisable comme arme car la cible et l'opérateur doivent rester absolument immobiles, mais c'est un très bon ouvre-boîtes. Contre les portes, les murs, les objectifs, etc, l'appareil provoquera une touche de Force 6 lors du premier tour d'utilisation, Force qui passera à 7 au second tour, puis à 8 au troisième jusqu'à un maximum de Force 10. L'opérateur ne peut rien faire d'autre tant qu'il manœuvre le rayon découpeur.  |
| <b>4 Suspenseur</b>      | L'appareil est un antigrav très sophistiqué qui peut annuler ou diminuer la gravité de celui qui le porte, lui permettant de flotter vers le haut ou vers le bas pendant quelques instants. L'opérateur est autorisé à changer de niveau même s'il n'existe pas d'échelle lui permettant de le faire. De plus, il ne subit jamais de blessures suite à une chute, il peut simplement sauter d'une plate-forme et se laisser tomber sans problèmes. Le mouvement est cependant assez lent, il compte comme le seul mouvement de la figurine pour ce tour.  |
| <b>5 Holoprojecteur</b>  | L'appareil est un projecteur holographique tout simple et peut être utilisé pour faire apparaître le porteur à une légère distance de l'endroit où il se trouve réellement. Ceci donne au combattant une possibilité de sauvegarde non modifiable de 4+ sur 1D6 contre tous les tirs. Si la sauvegarde échoue, le projecteur cesse de fonctionner pour le reste de la partie. Notez aussi que l'holoprojecteur est inefficace au corps à corps et contre les armes utilisant des gabarits.  |
| <b>6 Arme</b>            | C'est une arme puissante et compacte. De la taille d'un pistolet mais aussi efficace qu'une arme de taille beaucoup plus importante. Lancez 1D6 pour déterminer le type d'arme :  |

1-2 - Bolter, 3 - Lance-Flammes, 4 - Fuseur, 5 - Lance-Plasma, 6 - Lance-grenades avec grenades à fragmentation.

L'arme possède le profil standard de ce type d'arme mais elle est suffisamment compacte pour être utilisée d'une seule main et au corps à corps. Cependant, au corps à corps, l'arme ne peut infliger qu'une seule touche car son temps de recharge est assez long. Cette arme est légère et possède un système d'autoréparation, elle peut donc être utilisée par n'importe qui, pas seulement par les balaises ou le chef.

## POISON DE CONTACT

La plupart des champignons trouvés dans le Sous-Monde sont des poisons violents, comme le faiseur de veuves, le feng écarlate et le moussu gris. Certains, comme la mort noire, sont même mortels au toucher et peuvent tuer une créature qui se frotte contre eux. La mort noire pousse sur les cadavres de ses victimes, trouvant ainsi à la fois sa nourriture et la matière qui attirera d'autres charognards.

Un poison de contact est obtenu à partir d'une mélange de poisons naturels produisant une substance violette qui tuera un homme en quelques secondes. Les ratskins sont experts en poisons de contact, mais ils ne les utilisent normalement que contre les mutants énormes et dangereux ou d'autres bêtes qui sont presque immunisées aux armes traditionnelles. D'autres hors-la-loi ont nettement moins de scrupules et utiliseront épées et poignards empoisonnés s'ils pensent que cela peut leur donner un avantage au combat. Le seul problème est qu'un combattant maladroit maniant une lame empoisonnée est un danger autant pour lui-même que pour les autres.

### Règles Spéciales

Les doses de poison sont conservées dans le repaire du gang et distribuées avant le début du jeu aux combattants qui les utiliseront. Une dose recouvrira une lame pour la durée d'une partie, après quoi le poison perd son efficacité. Elle ne peut être appliquée que sur une épée et un poignard ordinaire, pas sur une épée tronçonneuse ou une épée à deux mains, par exemple. Le poison de contact a les effets suivants :

- 1 Toute touche infligée avec l'arme provoque 1D3 blessures au lieu d'une seule.
- 2 L'utilisateur de l'arme subit une touche de Force 1 pour chaque 1 (faux mouvement) obtenu aux dés d'attaque.

## BOUTEILLE DE WHISKAR

Le Whiskar est une liqueur de serpent rare et forte distillée dans la Zone où elle coûte une petite fortune. Si un gang hors-la-loi parvient à s'en procurer, il n'est pas rare qu'il parte au combat investi du "courage du serpent", comme on appelle l'état d'ébriété causé par cet alcool.

### Règles Spéciales

Si vous envoyez un ganger à la recherche d'objets rares et qu'il tombe sur une bouteille de Whiskar, vous devez l'acheter, le ganger ne peut tout simplement pas résister à l'appel d'une bonne bouteille (ni d'une mauvaise d'ailleurs). Un chef talentueux peut toujours utiliser le Whiskar pour insuffler une parcelle du "courage du serpent" à son gang en le faisant boire avant une bataille.

Toute la bouteille y passe et la totalité du gang voit son Commandement



augmenté de +1, jusqu'à un maximum de 9. Malheureusement, les effets soporifiques réduisent aussi toutes les Initiatives de -2. Une fois la partie terminée, les caractéristiques du gang reviennent à la normale, avec en plus les maux de tête de rigueur.

## GELEE PSYCHOTROPE

La gelée psychotrope est un organisme rare et très dangereux vivant dans le Sous-Monde, une boule gélatineuse transparente de la taille d'un poing. Arrivé à maturité, l'organisme cherchera une créature vivante et se positionnera au sommet de son crâne où il sera lentement absorbé par le cerveau de son hôte. L'organisme n'étant ni particulièrement rapide ni très agile, il s'approche de sa victime lorsqu'elle est endormie. Lorsqu'il est en cours d'absorption, il se protège en injectant dans l'esprit de sa victime des substances psychotropes qui affectent sérieusement le comportement. Les effets sont si euphorisants, le sentiment de puissance tellement fort, que la victime ne fera aucune tentative pour enlever le parasite.

Une fois dans le cerveau de son hôte, l'organisme se reproduit à la manière d'une amibe. Il se divise en des millions de répliques miniatures qui brisent leurs coquilles protectrices et commencent à se nourrir du cerveau. Rapidement, l'hôte se transforme en loque vivante alors que son cerveau est rongé de l'intérieur. En quelques heures, la pression des organismes en pleine croissance fait éclater la boîte crânienne de la victime et des millions d'organismes en sortent. Ils ne font qu'un millimètre de diamètre, mais ils grossissent rapidement en enveloppant et en digérant des créatures de plus en plus grosses.

Les performances physiques et mentales ainsi que le sentiment d'euphorie sont tels que certains utilisent la gelée psychotrope comme drogue. Ils échappent à la mort soit en s'assurant qu'une autre personne pourra enlever l'organisme à la dernière minute, soit en utilisant un antiparasite qui le tue avant qu'il ne s'enkyste. Une fois intégré au cerveau, la coquille protectrice de l'organisme est tellement résistante qu'il est immunisé à tout et la seule manière de s'en débarrasser est une intervention chirurgicale lourde.

Les risques courus en utilisant de la gelée psychotrope sont considérables, même en se protégeant par d'autres drogues. L'efficacité des antidotes est variable, surtout dans les conditions douteuses où ils sont pris. Parmi l'élite décadente coutumière de cette pratique, les risques sont moindres car les gens peuvent se procurer des antidotes de qualité, mais même dans ce cas, le succès est incertain, certains organismes psychotropes étant immunisés aux drogues antiparasites.

### Règles Spéciales

**Effet.** La gelée psychotrope a de puissants effets sur l'individu : les substances chimiques libérées améliorent sa force, son agilité, augmentent ses réflexes et l'insensibilisent à la douleur, ce qui le rend capable de continuer à se battre et de survivre à de terribles blessures. On pense que ces effets sont produits par l'organisme parasite qui s'assure ainsi que l'hôte survivra suffisamment longtemps pour que le processus de reproduction soit mené à son terme.

Au début de la partie, effectuez un jet sur le tableau suivant pour chaque caractéristique de l'utilisateur, à l'exception du nombre de Points de Vie et du Commandement.

#### D6 Résultat

- |     |   |
|-----|---|
| 6   | Caractéristique augmentée de +3 pour toute la partie. |
| 4-5 | Caractéristique augmentée de +2 pour toute la partie. |
| 2-3 | Caractéristique augmentée de +1 pour toute la partie. |
| 1   | Caractéristique non augmentée.                        |

Les Points de Vie et le Commandement sont doublés, jusqu'à un maximum de 10 chacun. De plus, le caractère est si altéré par la pâte que la figurine n'est jamais bloquée suite à un tir.

**Durée des effets.** Les effets de la gelée psychotrope durent toute la partie, après quoi elle doit être retirée ou l'utilisateur mourra. L'organisme est détruit lorsqu'il est retiré, il ne peut donc être utilisé qu'une seule fois.

**Effets Secondaires.** Lancez 2D6 en fin de partie. Si le résultat est 2, le parasite a eu le temps de pénétrer totalement dans le cerveau de l'utilisateur avant d'être enlevé. La victime meurt dans d'horribles souffrances. Sur un résultat de 3 à 11, l'organisme est retiré sans problèmes. Sur un résultat de 12, il est retiré et l'utilisateur bénéficie du temps passé en contact avec la gelée : il guérira de toutes ses blessures graves à effets permanents (y compris celles bénéfiques comme les cicatrices). S'il n'avait aucune blessure, le combattant dispose d'un jet gratuit sur le Tableau de Progression.

## KALMA

Le résultat "Kalma" sur le Tableau des Comptoirs Illégaux indique que vous êtes entré en contact avec une personne pouvant vous en fournir à partir de maintenant. Cela signifie que même si le kalma est indiqué comme étant un objet rare sur la liste des prix, il est considéré comme commun une fois que vous avez obtenu ce résultat.

L'appellation "kalma" englobe tout un groupe de sédatifs et d'euphorisants qui diminuent l'état de conscience et provoquent un état de bien-être. Ces drogues sont souvent réduites en poudre et utilisées en petites quantités dans la nourriture. Un comprimé de kalma rend un individu docile et conciliant, il se laissera conduire et restera passif. Le kalma est parfois utilisés pour calmer les prisonniers et les otages pour qu'ils puissent être conduits rapidement et facilement loin de la zone de combat.

## Règles Spéciales

**Effets.** Le scénario Sauvetage est la seule occasion d'utiliser du kalma. Le défenseur peut en donner au prisonnier qui est alors traité comme une figurine au tapis toute la partie (sur le ventre et ne pouvant se déplacer que de 2ps par tour), mais sans faire de test de blessure à chaque phase de ralliement.

**Durée des effets.** Lancez 2D6 à chaque phase de ralliement et ajoutez l'Endurance de la figurine au résultat. Si le total est supérieur à 12, la figurine sort de sa léthargie et peut jouer normalement. Si le total est inférieur ou égal à 12, la figurine reste affectée et continue de sourire bêtement.

**Effets secondaires.** Aucun.

## COMPTEUR GEIGER

Un compteur Geiger est un appareil se présentant souvent sous forme de médaillasson ou de bracelet. Il signale les niveaux de radiation dangereux en changeant de couleur ou par un signal sonore. Un combattant équipé d'un compteur Geiger peut explorer les secteurs les plus contaminés en se fiant aux avertissements du compteur pour lui signaler les endroits fortement radioactifs.

## Règles Spéciales

Un combattant équipé d'un compteur Geiger peut lancer 2D6 au lieu d'un seul lorsqu'il effectue des fouilles dans les désolations. Si un combattant possédant un compteur Geiger est envoyé collecter les ressources d'une Zone Radioactive, il peut relancer les dés déterminant le montant des ressources collectées et ne souffrira des effets des radiations que sur un résultat d'un double 1.

## RAX

Comme pour le kalma, le résultat "Rax" sur le Tableau des Comptoirs Illégaux indique que vous êtes entré en contact avec un individu qui pourra dorénavant vous fournir cette substance. Lancez 1D6 par phase de commerce, sur un résultat de 2+ le produit est disponible, sur un résultat de 1, il ne l'est pas.

Le rax est une drogue de combat fabriquée à partir de glandes de rats mutants et d'adrénaline synthétique. Cette drogue augmente les capacités du combattant, améliorant ses perceptions et sa rapidité, semblant même ralentir le monde alentour en augmentant l'activité mentale. S'il n'y avait ces maudits effets secondaires, ce serait la drogue de combat idéale.

## Règles Spéciales

**Effets.** Une figurine peut absorber une dose de rax avant le début d'une partie. L'Initiative et la CC augmentent d'1D3 points chacune, la CT n'est pas affectée. Lorsque les effets sont épuisés, les caractéristiques du combattant reviennent à la normale.

**Durée des effets.** Lancez 2D6 à chaque phase de ralliement et ajoutez l'Endurance de la figurine. Si le total est inférieur ou égal à 12, la figurine est toujours affectée par la drogue.

Si le total est supérieur à 12, les effets sont dissipés, le combattant s'écroule subitement, il est considéré comme bloqué et n'est plus sous l'influence de l'excitant. On ne peut absorber qu'une seule dose de rax par partie, ou les effets cumulés seraient mortels.

**Effets Secondaires.** Il existe des dangers associés à une utilisation prolongée du rax. A chaque lancer des 2D6 pour la durée des effets, il existe une chance que la figurine sombre dans l'accoutumance. Sur un résultat de 3-12, les effets à long terme de la drogue sont inexistant (bien qu'ils aient pu disparaître comme indiqué ci-dessus), mais sur un résultat de 2, la figurine devient dépendante. Une personne dépendante ne tire plus aucun bénéfice de la drogue mais doit continuer à en prendre pour ne pas tomber en manque.

S'il ne reçoit pas sa dose régulièrement, un combattant dépendant perd 1D3 points en Initiative et en CC jusqu'à ce qu'il reçoive une autre dose. Si une de ces caractéristiques tombe à 0, le combattant ne peut pas combattre. Les "accros", ceux qui sont accoutumés à la drogue, perdent progressivement en vieillissant tout équilibre mental si on leur refuse la drogue. Ces loques humaines à la démarche saccadée hantent le Sous-Monde, incapables de faire la différence entre amis et ennemis, entre hommes et monstres.

## SPIRIT

Le spirit est extrait de débris de nourriture synthétique abandonnés depuis des milliers d'années et parfois découverts sous forme d'amas dans les désolations poussiéreuses par les fous et les ratskins. Ces dépôts d'aliments, recyclés à partir des corps d'habitants morts de faim, ont probablement été constitués en période de disette. Ils peuvent servir à transmettre la mémoire de la race dont les données sont emprisonnées dans leur ADN.

Au cours des millénaires, la nourriture synthétique en décomposition fut altérée par les moisissures mutantes qui en devinrent une composante importante, la transformant en une puissante et dangereuse poudre verdâtre. Préparée sous forme d'un liquide mousseux, c'est une drogue pour ceux qui sont assez fous pour la consommer. Une toute petite fiole en verre peut contenir une dose standard.

Le spirit augmente les pouvoirs psychiques latents des humains. La plupart des wyrds artificiellement créés par le spirit n'ont pas de force psychique innée (sinon leurs pouvoirs latents se seraient développés d'eux-mêmes d'une manière naturelle). Ils sont psychiquement vulnérables et enclins à subir des assauts démoniaques de toutes formes, comme le sont de nombreux wyrds.

## Règles Spéciales

**Effets.** Une dose de spirit donnera temporairement à une figurine un pouvoir wyrd mineur. Générez le pouvoir en lançant 1D66 sur le Tableau des Pouvoirs Wyrds Mineurs en début de partie. Le résultat peut être un pouvoir inutilisable à lui tout seul, ou même pas de pouvoir du tout. Prendre du spirit n'est pas ce qu'on pourrait appeler une science exacte. Même si un individu absorbe du spirit à plusieurs reprises, les effets ne seront pas les mêmes à chaque fois.



**Durée.** Une seule dose dure toute la durée de la partie.

**Effets Secondaires.** Attaque démoniaque ! Voyez les règles concernant les wyrds pour plus de détails sur les périls du Warp. L'attaque démoniaque peut se produire en cours de partie lorsque l'utilisateur de spirit utilise son pouvoir et obtient 2 ou 12 à son test de Commandement.

## SLASH

Comme le kalma et le rax, le résultat "Slash" sur le Tableau des Comptoirs Illégaux indique que vous êtes en contact avec une personne susceptible de vous approvisionner en ce produit. Lancez 1D6 par phase de commerce, sur un résultat de 4+, du slash est disponible, de 1-3, il n'y en a pas.

L'appellation Slash recouvre un certain nombre de stimulants aux effets similaires. Ces substances provoquent des effets secondaires néfastes qui dissuadent la plupart des gens de les absorber. Prendre du slash entraîne des risques qui ne sont jamais les mêmes, la puissance des effets occasionnés ne pouvant être définie à l'avance. Toutes ces substances stimulent le système nerveux, affinent les sens, augmentent les réactions musculaires et la vitesse de pensée. Cependant, des stimulants trop vieux et périmés ou mal préparés peuvent être inefficaces.

**Règles Spéciales**

**Effets.** Une figurine peut absorber une dose de slash avant le début de la partie. Lancez 1D6 sur le tableau ci-dessous pour déterminer les effets.

**D6**

- 6 L'Initiative et la CC sont augmentées de +1D6 points chacune, la CT et le M sont augmentés de +1D3 chacun. Par suite de l'hyperactivité nerveuse, l'individu tombe au tapis pendant un tour lorsque les effets de la drogue disparaissent, il se remet ensuite automatiquement.
- 4-5 Mouvement et Initiative sont augmentés de +3 points, mais ceci rend le système nerveux hypersensible et un choc physique trop important peut rendre inconscient. Pour représenter ceci, l'Endurance de la figurine est réduite de -1 tant que le slash fait effet.
- 2-3 Mouvement et Initiative de la figurine sont augmentés de +1D3 points.
- 1 Inefficace. Le produit est périmé ou défectueux.

**Durée.** Lancez 2D6 à chaque phase de ralliement et ajoutez au résultat l'Endurance de la figurine. Si le total est inférieur ou égal à 12, les effets continuent. Si le total est supérieur à 12, les effets disparaissent et la figurine n'est plus sous l'influence de la drogue. On ne peut absorber qu'une seule dose de slash par partie ou les effets cumulés pourraient être fatals à l'usager.

**Effets Secondaires.** Aucun.

**PATCH AIGUILLOON**

L'aiguillon est un champignon rare et précieux qui pousse dans des endroits perdus de la Zone. L'aiguillon ne peut être trouvé que dans des secteurs où des rejets organiques se mélangent à des déchets radioactifs à une température bien définie. Le champignon pousse en quelques heures puis explose pour épargner ses spores empoisonnés (d'où le nom d'aiguillon) dans les environs. Ensuite, le champignon sèche et meurt.

Si le champignon est ramassé avant d'être arrivé à maturité, ses spores peuvent servir à fabriquer un baume curatif ou des compresses qui stimulent le système immunitaire. Les effets roboratifs de l'aiguillon sont très connus chez les chirurgiens et les docteurs, et ce champignon est cultivé à grande échelle dans certains endroits pour être utilisé dans la ruche et la Pointe, et même exporté outre-monde.

**Règles Spéciales**

Un patch aiguillon peut servir à :

- 1 Soigner une blessure grave d'un combattant.
- 2 Relancer un résultat sur le Tableau des Blessures Graves sauf si le premier résultat était "Mort", "Capturé" ou "Blessures Graves Multiples".

Le patch aiguillon ne peut être utilisé qu'une seule fois.

**EQUIPEMENT SPYRIEN****BOUCLIER MIROIR JAKARA**

Le bouclier miroir jakara est un objet complexe qui contient un générateur de champ de force particulier. Le générateur provoque au niveau du bouclier un vortex énergétique résonnant qui renvoie l'énergie absorbée dans un des accumulateurs qui recouvrent la surface du bouclier. Cette énergie peut ensuite être renvoyée sur sa source en un rayon incandescent de lumière et de chaleur.

**Règles Spéciales**

Le bouclier permet de parer au corps à corps. Si le bouclier miroir permet de contrer un tir d'arme énergétique (laser, plasma ou fusion), le jakara peut le retourner immédiatement à l'envoyeur. Effectuez un jet pour toucher en utilisant la CT du jakara. Si le tir touche, déterminez les dommages en utilisant le profil de l'arme d'attaque d'origine.

Le bouclier miroir permet au jakara une sauvegarde supplémentaire de 4+ sur 1D6 contre toute attaque venant d'un arc de 90° face à lui. Le jet de sauvegarde n'est pas modifiable, il est donc toujours de 4+.

**AILES DE YELD**

Une aile de yeld est constituée de centaines de plaques métalliques reliées entre elles par des microfibres fixées sur un support articulé. Les faisceaux de fibres sont activés par ondes cérébrales lues directement dans le cortex de l'utilisateur grâce à une série de filaments conducteurs. Avec un peu d'entraînement, l'utilisateur peut battre des ailes grâce à sa seule volonté, ce qui lui permet de planer au-dessus du sol de façon très souple ou de prendre de l'altitude avec un peu plus d'efforts. Chaque plaque de métal est munie de circuits permettant de changer de couleur pour s'adapter à l'environnement de l'individu, ce qui fait partie des moyens de défense du yeld.

**Règles Spéciales**

Les ailes du yeld lui permettent de voler sur une distance verticale égale à son Mouvement sur un tour, ou de se doubler s'il court ou charge. Les ailes permettent au yeld de planer plutôt que réellement voler, il est donc obligé de se poser à la fin de son mouvement. Voler vers le haut compte comme 2ps pour chaque pas d'ascension, voler vers le bas compte comme 1/2ps pour chaque pas de descente.

L'effet caméléon de ses ailes permettent au yeld de se dissimuler même s'il n'est pas derrière un couvert. Le yeld reste juste immobile suffisamment longtemps pour que sa silhouette disparaisse. De plus, cet effet caméléon rend le yeld difficile à viser à longue portée. Tout tir à longue portée contre un yeld subit une pénalité supplémentaire pour toucher de -1.



# EVENEMENTS ALEATOIRES

**Le Sous-Monde est en constante évolution : les coulées de boue et les crues d'égouts peuvent inonder une zone en quelques heures, des coupures d'énergie peuvent plonger des secteurs entiers de la ruche dans l'obscurité, et le sol peut soudainement s'effondrer dans un gouffre insondable. Pire que tout, les terribles tremblements de ruche ravagent le sous-monde alors que la massive structure de la ruche se stabilise d'elle-même sur ses fondations.**

Les règles traitant des Événements Aléatoires décrits ci-dessous ne présentent qu'une partie des multiples dangers du Sous-Monde dans vos parties de Necromunda. Les événements aléatoires peuvent être ajoutés à presque tous les scénarios de Necromunda et d'Outlanders. La seule exception est le scénario Premier Sang qui se déroule dans une colonie ou une taverne, où les seuls événements aléatoires dangereux sont les repas servis !

Les joueurs peuvent décider ensemble de ne pas utiliser les événements aléatoires s'ils le veulent (trouillards !), mais si un seul des deux joueurs veut les utiliser, l'autre joueur doit accepter.

Effectuez le jet pour les événements aléatoires après que le scénario ait été choisi et le terrain mis en place, mais avant le déploiement des gangs. Le tableau nécessite le jet d'un D66 comme pour le Tableau des Blessures Graves de Necromunda. Lancez 2 dés : le premier représente les dizaines, le second les unités. Si vous obtenez 1 et 5, le résultat final est 15, si vous obtenez 6 et 3, le résultat final est 63.

## Ratskins

Les pisteurs et les renégats ratskins sont immunisés aux effets des événements aléatoires. Les ratskins naissent et sont élevés au milieu des dangers du Sous-Monde, aussi apprennent-ils vite à les éviter. Ceux qui n'y parviennent pas meurent très jeunes...

## 11-16 : VASE BOUILLONNANTE

*Une chose particulièrement répugnante suinte du cloaque...*

### 11 Mer de Vase

Une épaisse couche de boue noirâtre et nauséabonde recouvre la totalité du sol. Les figurines doivent patauger dans cette vase dégoûtante pour atteindre la plus proche passerelle ou plate-forme, ce qui rend tout déplacement extrêmement difficile. Les mouvements sont réduits à 2ps par tour lorsque vous pataugez. Personne ne peut doubler son Mouvement pour courir ou charger dans ces conditions, la vase est trop épaisse et empêche tout déplacement rapide. Les passerelles et les plates-formes ne sont pas recouvertes de vase, les figurines qui s'y trouvent ne sont pas concernées par cette règle.

### 12 Surface Glissante

Une fine couche de boue phosphorescente recouvre le sol. Les figurines peuvent se déplacer normalement mais si elles doublent leur Mouvement pour courir ou charger, elles doivent réussir un jet inférieur ou égal à leur Initiative sur 1D6 pour ne pas déraper et être considérées comme bloquées. Les passerelles et les plates-formes ne sont pas recouvertes de boue, les figurines qui s'y trouvent ne sont pas concernées par cette règle.

### 13 Pellicule Gluante

Tout le secteur est recouvert d'une horrible pellicule gluante, mais ceci n'est que légèrement ennuyeux. Continuez à vous battre normalement.

### 14 Ancien Bassin de Décantation

Des conduits vaseux et des grilles boueuses indiquent clairement que cet endroit est un ancien bassin de décantation inutilisé depuis très longtemps. Continuez à vous battre normalement.

### 15 Ancien Bassin de Décantation

Des conduits vaseux et des grilles boueuses indiquent clairement que cet endroit est un ancien... Oh, zut, il est en train de se remplir ! Déployez les gangs puis lancez 1D6 pour chaque figurine pour déterminer qui est aspergé par les conduits qui déversent leur vase dégoûtante. Les figurines sont aspergées sur un résultat de 1, 2 ou 3 et sont considérées comme bloquées au début du jeu, elles peuvent aussi tomber si elles se trouvent à 1ps du bord d'une passerelle ou d'une plate-forme. N'effectuez qu'un jet par figurine, la vase n'a par la suite aucun autre effet. Les figurines qui tentent d'utiliser des tunnels ou des conduits de ventilation pour contourner l'adversaire doivent lancer 1D6, sur un résultat de 1, 2 ou 3, les flots de boue dans les conduits les empêchent de passer, elles ne participeront pas du tout à cette partie.

**16 - Fosse Sans Fond**

Toute la surface au niveau de la table est recouverte d'une couche de boue apparemment sans fond. Toute la partie doit être livrée sur les niveaux supérieurs, mais les figurines tombant dans la boue ne subissent pas de dommages car celle-ci amortit le choc. Malheureusement, la figurine doit aussi réussir un jet inférieur ou égal à sa Force sur 1D6 au début de chacun de ses tours. En cas de réussite, elle peut se déplacer de 2ps pendant ce tour pour rejoindre l'échelle la plus proche et se sortir de la boue. En cas d'échec, la figurine se noie dans la boue (gloup !). Tout équipement et armement porté par la figurine est perdu avec elle.

**21-26 : VENTS VIOLENTS**

*Le combat se déroule non loin de l'intersection de plusieurs gigantesques conduits de ventilation qui alimentent la ruche en air frais. De grands dômes peuvent aussi générer leur propre microclimat qui provoquent parfois de gigantesques tourbillons d'air. Ces vents violents peuvent rendre hasardeuse toute présence sur une passerelle ou une plate-forme.*

**21 Vents Rugissants**

Les vents sont si violents que personne ne se risquerait sur une passerelle ou une plate-forme. La partie doit se dérouler entièrement au sol où on peut mieux s'abriter. Les joueurs ne peuvent pas utiliser de conduits de ventilation pour contourner leur adversaire lorsque soufflent les vents rugissants.

**22 Bourrasques**

Le tir est très délicat dans de telles conditions, surtout à longue portée. Quiconque effectue un tir à longue portée subit une pénalité pour toucher de -1. Il est très difficile de garder sa cible dans le viseur, personne ne peut donc bénéficier des compétences *Tir Eclair*, *Tir Rapide* et *Œil de Lynx*.

**23 Grand Vent**

Il y a du vent, mais les combattants endurcis sont habitués à de telles conditions et peuvent se battre normalement.

**24 Ventilateurs Arrêtés**

Les ventilateurs géants qui font circuler l'air dans les conduits sont arrêtés ou en panne pour l'instant. Continuez à vous battre normalement.

**25 Ça Souffle !**

Les vents sont violents aujourd'hui, ce qui rend les hauteurs dangereuses. Toute figurine sur une passerelle ou sur le niveau supérieur d'un bâtiment doit réussir un jet inférieur ou égal à sa Force sur 1D6 au début de chacun de ses tours pour demeurer debout. Si le test est raté, la figurine est bloquée et risque de tomber si elle est à 1ps du bord de la passerelle ou de la plate-forme.

**26 Accrochez-vous à vos capuches !**

De puissantes bourrasques de vent rendent tout tir particulièrement difficile. Les tirs à courte portée subissent un malus pour toucher de -1, -2 pour les tirs à longue portée. A cause de l'impossibilité de garder sa cible dans son viseur, personne ne peut bénéficier des compétences *Tir Eclair*, *Tir Rapide* ou *Œil de Lynx*.

**31-36 : BROUILLARDS TOXIQUES**

*Le Sous-Monde est vraiment un endroit où il ne fait pas bon vivre. L'industrie lourde, l'environnement sordide et les vapeurs échappées du cloaque provoquent des nuages toxiques qui dérivent à travers le Sous-Monde. Non seulement ces nuages sont dangereux à respirer, mais ils masquent aussi la visibilité, particulièrement sur de longues distances, dissimulant les combattants derrière des volutes de vapeur.*

*Les figurines dépourvues de respirateurs ou de filtres respiratoires peuvent être indisposées par les vapeurs toxiques et seront incapables de combattre. Lancez 1D6 pour chaque figurine dépourvue de protection avant le déploiement, sur un résultat de 1 la figurine ne peut combattre, mais sera quand même capable de collecter des ressources de territoires, d'utiliser sa compétence d'inventeur et autres après la partie.*

**31 Purée de Pois**

Des nuages verts-jaunes dérivent à travers le Sous-Monde. La visibilité est limitée à 10ps. Les cibles apparaissant et disparaissant subitement, personne ne peut bénéficier des compétences *Tir Eclair*, *Tir Rapide* et *Œil de Lynx*.

**32 Epais Brouillard**

Des nappes de brouillard se forment ça et là en plein milieu des combats. La visibilité est limitée à 16ps. Les cibles apparaissant et disparaissant subitement, personne ne peut bénéficier des compétences *Tir Eclair*, *Tir Rapide* et *Œil de Lynx*.

**33 Allez-y**

Le brouillard se lève pendant quelques temps vous permettant de vous battre normalement.

**34 Conditions Normales**

Le brouillard a dérivé vers un autre secteur du Sous-Monde et n'affecte pas les conditions de votre combat. La partie se déroule donc normalement.

**35 Nuages Epars**

Des nuages dérivants gênent votre combat. La visibilité est limitée à 20ps. Les cibles apparaissant et disparaissant subitement, personne ne peut bénéficier des compétences *Tir Eclair*, *Tir Rapide* et *Œil de Lynx*.

**36 Chargez !**

Les deux gangs étaient prêts à en découdre lorsqu'un épais nuage orange est tombé voilà quelques heures. Chacun est à deux doigts de se replier lorsque le nuage se déchire soudain. Un gang profite de la situation et avance rapidement sur l'ennemi.

Les deux joueurs effectuent un test de Commandement pour leur chef. Celui qui passe ce test avec la plus grande marge peut redéployer ses figurines jusqu'à 12ps de son bord de déploiement et jouera automatiquement en premier. Refaites les tests en cas d'égalité. Si tout le monde rate son test, chacun laisse passer sa chance de tirer un avantage de la situation, le jeu se déroule normalement.

**41-46 : MAUVAISE LUMINOSITE**

*Le Sous-Monde est un endroit sombre et obscur; et la luminosité variable peut affecter les affrontements. Les figurines équipées de lunettes infrarouges et de viseurs ne sont pas affectées par la mauvaise luminosité. Les figurines équipées de photoviseurs ou de lentilles de contact peuvent voir à double distance dans une mauvaise luminosité.*

**41 Noir d'Encre**

Ce secteur du Sous-Monde est si mal éclairé que la visibilité pour les tirs est réduite à 8ps. Repérer un combattant est si difficile que personne ne peut bénéficier des compétences *Tir Eclair*, *Tir Rapide* et *Oeil de Lynx*.

**42 Pénombre**

La pénombre réduit la visibilité pour les tirs à 16ps. Repérer un combattant est si difficile que personne ne peut bénéficier des compétences *Tir Eclair*, *Tir Rapide* et *Oeil de Lynx*.

**43 Lumière Faible**

La luminosité est loin d'être brillante mais vous y voyez assez pour combattre normalement.

**44 Lumière Normale**

Vous pouvez combattre normalement.

**45 Lumière Aveuglante**

Un éclairage extrêmement violent provient d'un des côtés du champ de bataille. Les figurines qui font face à ce côté souffrent d'une pénalité de -1 pour toucher lorsqu'elles tirent. Déterminez aléatoirement de quel côté de la table provient cet éclairage.

**46 Ombres Crépusculaires**

L'éclairage rasant crée de grandes zones d'ombre permettant à tout le monde de courir et de se cacher dans le même tour.

**51-56 : NUEES**

*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 wyrds 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 Eclair*, *Tir Rapide* et *Oeil 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 dents. 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 Eclair*, *Tir Rapide* et *Oeil de Lynx*.

**56 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.

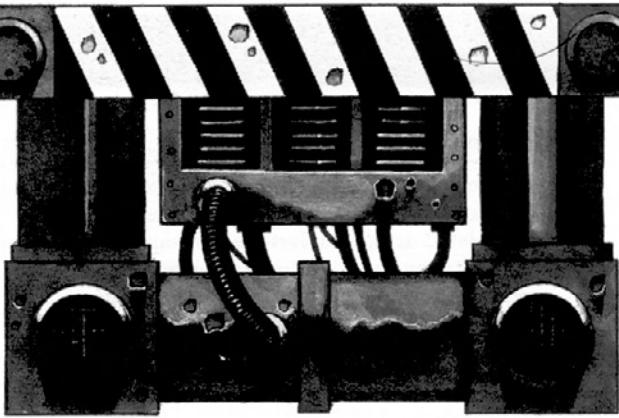


**61-66 : CONDITIONS EXCEPTIONNELLES**

*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 Codex Necromundis. La pluie d'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 toxique 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 les gaz, il ne subiront aucun effet une fois la partie engagée.

**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 dégagés, les figurines s'y trouvant ne sont pas affectées.

**65 Décharge Electrique Massive**

Les gigantesques ruches de Necromunda doivent être très 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 même 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 poussière toxique, perturbe les essaims de créatures, cause des débordements de boue etc... Tout ceci vous fait effectuer un second jet d'événement d'aléatoire après que les conséquences directes du tremblement de ruche aient été résolues.

# NOUVEAU CHEF DE GANG

## 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.

## DEFIS

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 Cd devient de plus en plus influant 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 risquant 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.

### 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 aucune 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 plus 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 renégats ratskins traitent un jet de 3-4 comme un jet de 1-2.

Les rédemptionnistes traitent tous les résultats comme 5-6.



## 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 rancunières 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 DESTITUE

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 la 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.

# MERCENAIRES

Ce chapitre des règles d'Outlanders introduit de nouveaux mercenaires : des esclaves évadés, des wyrds aux pouvoirs psychiques et une sélection de personnages spéciaux. Tout ce joli monde se battra à vos côtés pour une poignée de crédits, sans poser la moindre question.

## LES ESCLAVES



Les esclaves sont des malheureux qui ont fini vendus aux marchands par des gangs ou des vigiles. Ils sont utilisés dans le Sous-Monde pour travailler dans les mines, comme esclaves de bât dans les caravanes ou encore comme gladiateurs. Certains sont de dangereux criminels et n'ont que ce qu'ils méritent, d'autres ont eu la malchance de n'avoir aucun ami capable de verser leur rançon lorsqu'ils furent capturés par un gang rival.

Les marchands "modifient" généralement leur nouvelle acquisition pour l'adapter à la tâche à laquelle ils la destinent. Des bras sont amputés et remplacés par des perceuses ou des scies circulaires pour ceux destinés aux mines, les esclaves de bât voient leurs mains et leurs pieds remplacés par des

crochets ou des pinces pour avoir une meilleure prise sur leurs chargements et les esclaves peuvent finir par ressembler à des êtres mi-chair mi-acier sortis tout droit d'un cauchemar. La marque du propriétaire est implanté sur l'esclave pour que chacun sache qu'il appartient à un marchand, puis l'infortuné est mis au travail pour le restant de ses jours.

Quelques esclaves, endurants et déterminés, s'échappent grâce à la ruse, à un accident ou en tuant leurs gardes. Les esclaves en fuite sont théoriquement recherchés par la loi et, s'ils se promènent en pleine rue, ils seront capturés. Mais les vigiles ont autre chose à faire qu'à courir après les esclaves et la plupart des évadés se retrouvent aux côtés des gangs.

### RECRUTER DES ESCLAVES

Les gangs hors-la-loi rencontrent des gladiateurs évadés dans les comptoirs illégaux, livrant souvent des combats pour leur propre compte afin de gagner quelques crédits. D'autres gangs peuvent recueillir des esclaves évadés en plein milieu des désolations ou à proximité des terriers, où ils tentent de trouver un peu de compassion et de nourriture.

N'importe quel gang peut recruter des esclaves, bien que cela risque de le mettre hors-la-loi si ceci arrive aux oreilles des vigiles. Si un joueur veut louer les services d'un esclave, il doit lui verser le coût standard de recrutement qui est de 10 crédits. Un gang peut recruter n'importe quel nombre d'esclaves. Le profil et les compétences d'un esclave sont définis après son recrutement.

Une valeur standard de 50 par esclave est ajoutée pour le calcul de la valeur du gang (5 fois la rémunération de 10).

### PROFIL D'UN ESCLAVE

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	3	3	3	1	3	1

Les esclaves ont probablement acquis quelques compétences et des caractéristiques supérieures pendant leur servitude. Ceci est déterminé après leur recrutement. Les caractéristiques de base sont données ci-dessus. De plus, l'esclave dispose d'un certain nombre de "progressions".

## PROGRESSIONS D'UN ESCLAVE

Un esclave possède quatre "progressions" qui sont soit un bonus sur son profil, soit une compétence. Lancez 1D6 quatre fois et consultez le tableau ci-dessous, notez les progressions et les compétences obtenues au fur et à mesure. Un esclave ne peut pas augmenter une de ses caractéristiques au-delà de +2. Si une même progression est obtenue pour la troisième fois, relancez. De même, si vous obtenez la même compétence une deuxième fois, relancez pour en obtenir une autre. Notez que la Force et l'Endurance d'un esclave peuvent dépasser le maximum normal pour un humain qui est de 4, ceci est dû aux transformations cybernétiques qu'il a subies et qui peuvent lui donner une résistance et une force surhumaines.

D6	Progression
1	+1 en Capacité de Combat
2	+1 Attaque
3-4	Relancez 1D6 :
1-3	: +1 en Force
4-6	: +1 en Endurance
5	Relancez 1D6 :
1-2	: +1 Point de Vie
3-4	: +1 en Initiative
5-6	: +1 en Commandement
6	Relancez 1D6 :
1	: Esquive (Compétence d'Agilité)
2	: Dur à Cuire (Compétence de Muscle)
3	: Vrai brave (Compétence de Férocité)
4	: Infiltration (Compétence de Discréetion)
5	: Parade (Compétence de Combat)
6	: Projection (Compétence de Muscle)



## ARMES D'ESCLAVES

Les esclaves combattent avec un armement adapté à leur corps, comme décrit ci-dessous. Ils portent généralement en plus un pistolet volé ou acheté n'importe où. Les esclaves ne peuvent acheter ou utiliser d'autre équipement (ils dépensent tout leur argent en mets raffinés, en produits d'entretien pour leurs chromes et d'autres caprices dont ils avaient presque oublié la saveur).

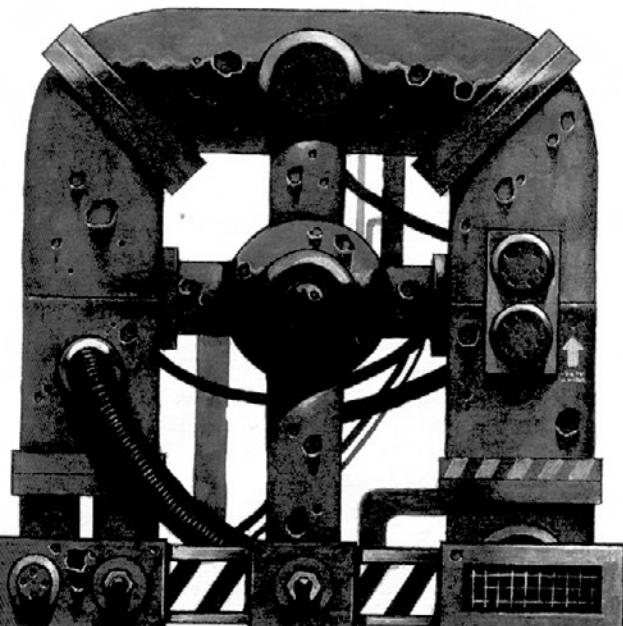
Les esclaves sont équipés d'une des armes suivantes.

- Perceuse
- Pince
- Lames de faux
- Tronçonneuse
- Scie Circulaire
- Marteau

Les esclaves peuvent aussi posséder un des pistolets suivants :

- Pistolet Automatique avec balles Dum-Dum
- Pistolet Mitrailleur
- Pistolet Laser

Notez que les esclaves peuvent être équipés de quelques améliorations mineures comme des broches et des plaques, des pieds ou des mains métalliques, un œil caméra, etc. Ces objets n'agissent pas directement en tant qu'armes et sont en partie représentés sur le Tableau de Progression des esclaves.



# LES WYRDS

**Les wyrds sont des individus dotés de pouvoirs psychiques naturels, mal contrôlés et variés. En fait, une partie significative des Necromundiens, peut-être bien 10%, possèdent quelques capacités mineures qu'ils ne considèrent même pas eux-mêmes comme une mutation psychique. Ils peuvent être "chanceux" aux cartes par exemple, ou très bon pour "deviner" les pensées d'autrui, mais à un niveau tel que les autres croient plutôt qu'ils sont seulement nés sous une bonne étoile ou qu'ils sont un peu plus réceptifs, mais pas qu'ils sont des mutants. Les wyrds possèdent des pouvoirs nettement plus efficaces ! Ils sont cependant très différents des psykers très entraînés de l'Adeptus Astra Telepathica, car les wyrds développent leurs pouvoirs seuls, de manière totalement anarchique.**

Les pouvoirs des wyrds sont très variés et il est très rare que deux wyrds aient exactement les mêmes capacités. Ceci dit, il est possible de classer les wyrds en catégories. Par exemple, une bonne part des wyrds sont télépathes, leurs pouvoirs leur permettent d'affecter l'esprit d'autres personnes. Mais la manière dont ce pouvoir se manifeste varie d'un télépathe à l'autre : certains peuvent prendre le contrôle d'un esprit, d'autres induire de terrifiantes visions mentales, etc. La situation est encore plus complexe, car la plupart des wyrds possèdent un ou plusieurs pouvoirs mineurs supplémentaires.

Les wyrds qui dissimulent leurs pouvoirs sont relativement en sécurité dans la ruche, bien qu'existe toujours le risque d'être découvert. Parfois, un wyrd atteint un âge avancé, prend confiance dans ses possibilités et commence à faire étalage de ses pouvoirs. Très peu de wyrds ont réellement conscience du danger couru en révélant ainsi leurs pouvoirs, et nombreux sont ceux qui finissent sur un bûcher comme sorcier, ou entre les mains de la Scholastica Psykana car ils ont surestimé leurs capacités. Pour cette raison, de nombreux wyrds choisissent de vivre dans le Sous-Monde, où la plupart des mutants sont tolérés tant que leurs mutations ne sont pas trop déformantes ou que leurs pouvoirs ne sont pas trop dangereux. Ces wyrds dont les pouvoirs deviennent impossibles à cacher n'ont pas d'autre choix que de s'échapper vers le Sous-Monde ou faire face à une mort ou une capture presque certaine.



## RECRUTEMENT DES WYRDS

Une fois dans le Sous-Monde, les wyrds doivent compter sur leurs pouvoirs pour survivre. Certains aident les autres, surtout ceux qui ont des capacités bénéfiques qui permettent de soigner des problèmes physiques ou d'aider ceux qui ont sombré dans la tourmente psychique. Ces guérisseurs sont souvent protégés par les communautés du Sous-Monde, qui apprécient leurs pouvoirs et respectent leur sagesse, mais la plupart des wyrds forcés de vivre dans le Sous-Monde louent leurs services comme mercenaires. Bien qu'engager un psyker soit un crime sur Necromunda, nombreux sont ceux qui acceptent le risque. De toute façon, les gangs hors-la-loi sont prompts à engager des wyrds car ils n'ont rien à perdre en bafouant la loi une fois de plus.

Tout gang, à l'exception des rédemptionnistes et des spriens, peut louer les services d'un wyrd, bien que si cela arrive aux oreilles des vigiles, le risque d'une mise hors-la-loi soit grand. Si un joueur désire engager un wyrd, il doit lui verser la rémunération standard qui est de 25 crédits.

Un gang ne peut bénéficier des services que d'un wyrd à la fois. Les wyrds appartiennent à une des quatre familles de base : Kino, Pyro, Télépathe et Belluaire. Un joueur est autorisé à choisir la famille du wyrd qu'il engage, mais ses pouvoirs exacts ne sont déterminés qu'après le recrutement.

Une valeur standard de 125 pour le wyrd est ajoutée pour le calcul de la valeur du gang (5 fois la rémunération de 25).

## PROFIL DE WYRD

Tous les wyrds ont le profil suivant, quelle que soit leur famille. De plus, le wyrd possède un certain nombre de pouvoirs comme expliqué plus loin.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	2	2	3	4	1	4	1	7

Les wyrds ne sont pas des combattants, ils préfèrent à la place se fier à leur puissance mentale. Il n'empêche que personne ne se déplace dans le Sous-Monde sans arme, les wyrds sont donc équipés d'au maximum deux armes choisies dans la liste suivante :

Pistolet Automatique avec balles Dum-Dum

Pistolet Mitrailleur

Pistolet Laser

Epée

Hache

Chaîne ou Fléau

Matraque, Massue ou Hache

## POUVOIRS DE WYRDS

Un wyrd possède un pouvoir "primaire" et un "mineur" générés de façon aléatoire sur les tableaux suivants. Le Pouvoir Primaire dépend de la famille à laquelle appartient le wyrd : un télépathe lancera sur le Tableau des Pouvoirs Télépathiques Primaires. Un pyro lance sur le Tableau des Pouvoirs Pyrotechniques Primaires, et ainsi de suite.

## UTILISATION DES POUVOIRS DE WYRDS

Une intense concentration et un grand calme intérieur sont nécessaires au wyrd pour utiliser un de ses pouvoirs, ce qui n'est pas toujours facile au milieu d'une escarmouche ! Pour utiliser un pouvoir, le wyrd doit d'abord réussir un jet inférieur ou égal à son Commandement sur 2D6. Si le test est raté, la concentration du wyrd a été brisée et il ne peut pas utiliser ses pouvoirs à ce tour. S'il est réussi, le pouvoir peut être utilisé, voir ci-dessous. Notez qu'un wyrd ne peut pas utiliser plus d'un pouvoir par tour de joueur.

Les pouvoirs de wyrds sont soumis aux mêmes règles du choix de cible que les tirs, ils doivent donc normalement attaquer l'ennemi le plus proche. Même les télépathes trouvent que l'esprit de l'adversaire le plus proche est plus accessible et plus facile à isoler, les esprits plus éloignés se confondent et se mélangent dans des tourbillons confus.

## LES PERILS DU WARP

Bien que la plupart des wyrds n'en soient pas conscients, ils puissent pour utiliser leurs pouvoirs psychiques dans la puissance d'un univers parallèle de pure énergie appelé Warp. Ceci est très dangereux, car le Warp est habité par ces créatures étranges et abominables que l'humanité appelle les démons. Si une de ces créatures se trouve aux alentours lorsqu'un wyrd puise l'énergie du Warp pour mettre en œuvre un de ses pouvoirs, elle l'attaquera et essayera de le posséder ou de l'attirer dans le Warp pour s'y amuser avec lui comme seuls les démons sont capables de le faire. Dans de telles circonstances, le wyrd doit rapidement interrompre son lien



mental avec le Warp ou connaître un sort bien pire que la mort.

Pour représenter cette possibilité d'attaque démoniaque, un wyrd obtenant 2 ou 12 à son test de Commandement lorsqu'il utilise ses pouvoirs doit lancer 1D6 sur le Tableau des Dangers du Warp ci-dessous. Notez que sur un résultat de 2, le wyrd est autorisé à utiliser le pouvoir pour lequel il venait d'effectuer ce test avant de lancer sur le tableau suivant.

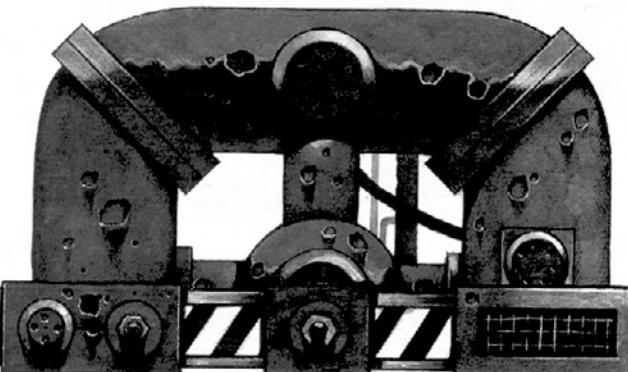
### TABLEAU DES DANGERS DU WARP

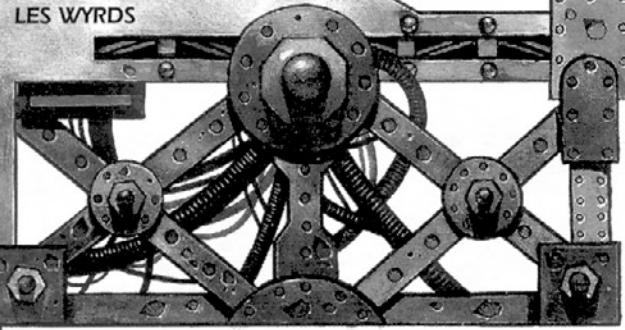
#### D6 Résultat

- 1** **Apiré dans le Warp.** A moins que le wyrd ne réussisse un jet inférieur ou égal à son Initiative, il est aspiré dans le Warp et disparaît à jamais ! Retirez sa figurine de la table. Si le wyrd est perdu, les figurines situées dans un rayon de 2ps de lui doivent réussir un jet inférieur ou égal à leur Initiative pour ne pas être aspirées dans le Warp avec lui.

- 2-3** **Possédé** Le wyrd doit effectuer un test de Commandement sur 2D6. Si le résultat est inférieur ou égal à son Commandement, il parvient à repousser mentalement le démon qui tentait la possession, mais ne peut rien faire d'autre que se défendre au corps à corps pour le reste du tour. Si le jet est supérieur à son Commandement, le wyrd est possédé. Veuillez ci-dessous les règles de Possession Démoniaque.

- 4-6** **Attaqué.** Le démon utilise ses pouvoirs pour tenter de griller le cerveau du wyrd ! Le wyrd subit une touche automatique de Force 1D6, sans aucune possibilité de sauvegarde d'armure.





## POSSESSION DEMONIAQUE

Un wyrd possédé voit son corps totalement investi par une entité démoniaque. L'énergie agressive de la créature consumera rapidement la fragile enveloppe charnelle du wyrd, mais avant que ceci ne se produise, le démon tentera de faire le plus de ravages possible !

Un wyrd possédé est joué alternativement par les deux joueurs. Effectuez ses déplacements et ses attaques avant ceux de toute autre figurine. Il se déplace de 2D6 ps dans une direction choisie par le joueur dont ce n'est pas le tour de jouer. Il peut engager un corps un corps si le joueur qui le déplace le désire.

Si le wyrd n'est pas en corps à corps, il projettera un éclair d'énergie Warp sur la figurine la plus proche de lui et en vue. L'éclair touche sur un résultat de 2+ et inflige une touche de Force 6 sans possibilité de sauvegarde, les modificateurs normaux pour toucher dus aux couverts, etc, s'appliquent. Si le wyrd est engagé au corps à corps, il

combat normalement, mais ses CC, Force et nombre d'attaques sont triplés (sa CC sera donc normalement de 6, sa Force de 9 et il lancera 3 Attaques !).

Déterminez normalement les dommages subis par le wyrd. Cependant, il ne sera jamais bloqué et ignorera tous les résultats "blessure légère" et "au tapis" du Tableau des Blessures. Si un joueur le met hors de combat, effectuez immédiatement un jet sur le Tableau des Blessures Graves. Seul un résultat "mort" rejettéra le démon dans le Warp et tuera le wyrd. Sur tout autre résultat, le wyrd s'en sort indemne !

Si par un quelconque miracle un combattant parvenait à tuer un wyrd possédé, il gagne un bonus de 20 points d'expérience. Si le combattant est un rédemptionniste, ce bonus est doublé, il est donc de 40 points d'expérience.

Heureusement pour les deux gangs engagés dans l'affrontement, le démon consumera rapidement la réserve d'énergie contenue dans la fragile enveloppe mortelle. Lancez 1D6 pour le wyrd à la fin de chaque tour de joueur. Sur un résultat de 1, le corps du wyrd s'enflamme et le démon est obligé de replonger dans le Warp. Retirez la figurine du wyrd de la table, il n'en reste que quelques ossements au milieu d'un tas de cendre !

Pour finir, un wyrd possédé oblige toutes les autres figurines à effectuer un test de peur, et plutôt deux fois qu'une !

## TABLEAU DES POUVOIRS PRIMAIRES DE BELLUAIRE

Au contraire des autres wyrds, le pouvoir primaire d'un belluaire n'est pas déterminé aléatoirement. Il est accompagné par 1D3 créatures de la liste suivante :

- Rats Géants
- Centipattes
- Lamias

Vous trouverez tous les détails concernant ces créatures dans le chapitre *Bestiaire du Sous-Monde*. Le nombre de "charmants compagnons" d'un belluaire change constamment, vous devrez donc relancer le D3 pour définir combien l'accompagnent au début de chaque partie dans laquelle il est engagé.

Les créatures sous le contrôle du belluaire doivent en toutes circonstances rester dans un rayon de 16ps autour de lui. Tant qu'elles restent dans ce rayon, elles peuvent utiliser son Commandement pour tout test de Commandement. Si jamais elles achèvent leur déplacement à plus de 16ps du belluaire, ou si le belluaire est mis hors de combat, elles sont retirées du jeu, on suppose alors qu'elles se sont sauvées par une fissure ou par un trou quelconque.



## TABLEAU DES POUVOIRS PYROTECHNIQUES PRIMAIRES



### 1 Torche Humaine

Le pyro peut rendre son corps si chaud que tout ce qui s'approche trop près de lui est rapidement réduit en cendres. Le wyrd peut tenter de provoquer ceci à n'importe quel moment de son tour, les effets se prolongeront pendant tout le reste de son tour et pendant le tour suivant de l'adversaire. Pendant que le corps du pyro est chauffé à blanc, il est complètement immunisé contre les attaques effectuées par les lance-flammes, fuseurs, multi-fuseurs et grenades à fusion. Il reçoit aussi une sauvegarde non modifiable de 4+ contre toutes les autres attaques. Tout combattant engagé en corps à corps contre un pyro chauffé à blanc subit une touche automatique de F8 avec un modificateur de sauvegarde de -4 au début de chaque corps à corps. De plus, toute arme de corps à corps qui touche le pyro est détruite s'il réussit sa sauvegarde spéciale de 4+.

### 2 Combustion Spontanée

Le pyro est capable d'enflammer le corps d'un ennemi ! Le pyro peut tenter d'utiliser ce pouvoir au lieu d'une attaque normale pendant la phase de tir. Si le pouvoir fonctionne, désignez la figurine ennemie la plus proche et en vue, située au maximum à 12ps du pyro. La victime doit réussir un test de Commandement sur 2D6. Si le résultat est inférieur ou égal à son Commandement, elle survit à l'attaque mais est bloquée. Si le résultat est supérieur à son Commandement, la victime prend spontanément feu et subit 1D3 blessures sans aucune possibilité de sauvegarde.

### 3 Boule de Feu

Le pyro est capable de générer une boule de feu. Il peut tenter de créer cette boule de feu à un endroit en vue et situé au maximum à 24ps, au lieu d'une attaque normale pendant la

phase de tir. Si le pouvoir fonctionne, représentez la boule de feu par un gabarit de 1,5ps (celui du lance-plasma lourd). Toute figurine totalement recouverte par le gabarit est automatiquement touchée, les figurines partiellement recouvertes sont touchées sur 4+. Les figurines touchées par la boule de feu subissent exactement les mêmes dommages que ceux causés par un lance-flammes (touche de F4 avec modificateur de sauvegarde de -2 et elles peuvent prendre feu).

### 4 Mur de Flammes

Le pyro peut générer un mur de flammes de plusieurs mètres. Le pyro peut tenter de produire le mur de flammes à n'importe quel moment de son tour, il durera pendant tout le reste du tour et celui de son adversaire. Si le pouvoir fonctionne, le mur de flammes est représenté en plaçant sur la table une règle de portée de Necromunda. Elle doit être entièrement située dans un rayon de 24ps autour du pyro avec au moins une portion en vue de celui-ci. La règle est toujours placée au niveau du sol, elle ne peut l'être au sommet d'un bâtiment !

Toute figurine traversée par la règle doit être déplacée d'1ps par son propriétaire pour ne plus être sur son chemin : elle s'est jetée à couvert ! Tant que la règle reste en place, personne ne peut la traverser ou tirer à travers elle. Notez que les flammes et la fumée se dirigent droit vers le haut, la règle ne peut être traversée même en empruntant un niveau supérieur. Le pyro peut décider "d'éteindre" le mur de flammes à la fin de n'importe lequel de son tour.

### 5 Jet de Flammes

Le pyro est capable de générer un jet de flammes qui jaillit de ses doigts pointés. Le pyro peut tenter d'utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque normale lors de la phase de tir. Si le pouvoir fonctionne, le pyro crée un jet de flammes comme s'il était armé d'un lance-flammes, à la différence que l'attaque du pyro ne tombe jamais à court de munitions et ne connaît jamais d'incident de tir ! Placez simplement un gabarit de lance-flammes pour que la pointe touche la figurine du pyro, puis déterminez les effets de l'attaque comme pour celle d'un lance-flammes.

### 6 Fusion

Le pyro est capable d'agiter les molécules de toute chose sur laquelle il se concentre, créant un redoutable effet de micro-ondes semblable aux effets d'un fuseur ou d'un multi-fuseur. Bien que l'attaque du pyro soit moins fiable que celle des armes de ce type, elle est potentiellement plus destructrice.

Le pyro peut tenter d'utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque normale lors d'une phase de tir. Si le pouvoir fonctionne, il peut être utilisé contre l'ennemi visible le plus proche et situé dans un rayon de 24ps. Lancez le dé d'artillerie (celui numéroté et portant une face Misfire) pour déterminer si l'attaque touche. Si un nombre est obtenu, l'attaque touche avec une Force égale au nombre indiqué par le dé, causant 1D3 blessures avec un modificateur de sauvegarde de -4. Si le dé indique "Misfire", la cible ne subit qu'un souffle d'air brûlant : elle est bloquée mais sans aucun autre effet.

## TABLEAU DES POUVOIRS TELEPATHIQUES PRIMAIRE

### 1 Contrôle Mental

Le télépathe est capable de prendre le contrôle de l'esprit d'une autre personne, la forçant à faire ce qu'il lui commande. La victime ne fera aucune action suicidaire mais elle peut être poussée à faire des choses insensées ou criminelles.

Le télépathe peut tenter d'utiliser ce pouvoir n'importe quand durant le tour adverse. Si le pouvoir fonctionne, il peut tenter de prendre le contrôle de l'esprit d'une figurine située dans un rayon de 24ps, sans avoir besoin d'avoir une ligne de vue sur elle, mais il choisit forcément la cible la plus proche. Faites un test de Commandement sur 2D6 pour la victime, si le résultat est inférieur ou égal à son Commandement, la victime réussit le test et repousse l'assaut mental, mais elle est bloquée.

Si le résultat est supérieur au Commandement de la figurine, le télépathe prend le dessus et il décide des actions qu'entreprend la victime pour la suite de ce tour (il peut décider de sa direction de déplacement, de la cible sur laquelle elle tire, etc). A la fin de son tour, la victime revient à son état normal. Souvenez-vous que la victime ne fera aucun acte suicidaire, vous ne pouvez donc pas la forcer à se jeter du haut du quinzième étage ni la faire se tirer dessus. Ceci demande une certaine dose de bon sens de la part des joueurs, si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord et que les discussions sur ce qu'est une action suicidaire n'en finissent pas, relancez le dé pour choisir un autre pouvoir !

### 2 Effroi

Le télépathe est capable d'invoquer des visions mentales terrifiantes représentant ce que l'adversaire craint le plus.

Le télépathe peut tenter d'utiliser ce pouvoir n'importe quand durant le tour adverse. Si le pouvoir fonctionne, il peut tenter de provoquer des illusions chez n'importe quelle figurine ennemie située dans un rayon de 24ps. La cible n'a pas à être en vue, mais doit obligatoirement être la plus proche. La victime est automatiquement démoralisée (aucun jet de Commandement n'est nécessaire) et doit fuir de 2D6ps vers un couvert comme décrit dans le chapitre *Commandement* du livre de règles de Necromunda. La figurine doit retrouver son sang-froid en suivant les règles normales.

### 3 Invisibilité

Le télépathe est capable d'affecter l'esprit d'un adversaire qui ne voit alors que ce que le télépathe veut qu'il voie.

Le télépathe peut tenter d'utiliser ce pouvoir n'importe quand durant le tour adverse. Si le pouvoir fonctionne, il peut affecter l'esprit de l'ennemi le plus proche situé dans un rayon de 24ps, même s'il est hors de vue du wyrd. La victime n'est capable de voir aucun membre du gang auquel appartient le télépathe ! Elle n'est autorisée à effectuer aucun tir et si elle est engagée au corps à corps, son score est diminué de moitié (arrondir à la fraction inférieure). Si la victime est en Etat d'Alerte, elle doit en sortir. Si la victime est une sentinelle, elle n'a aucune chance de pouvoir donner l'alarme. A la fin de son tour, la victime revient à son état normal.



### 4 Assaut Mental

Le télépathe est capable de lancer un assaut mental mortel qui peut provoquer un arrêt cardiaque chez la victime. Le télépathe peut tenter d'utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque normale lors de son tour. Si le pouvoir fonctionne, il peut tenter d'attaquer l'esprit de l'ennemi le plus proche situé dans un rayon de 24ps, même hors de vue. Effectuez un test de Commandement sur 2D6 pour la victime. Si le résultat est inférieur ou égal au Commandement de la figurine, elle réussit le test et l'attaque est sans effet. Si le résultat est supérieur au Commandement de la figurine, celle-ci subit une blessure, sans possibilité de sauvegarde.

### 5 Hallucinations

Le télépathe est capable d'affecter l'esprit d'un adversaire et d'y provoquer d'horribles hallucinations.

Le télépathe peut tenter d'utiliser ce pouvoir à n'importe quel moment pendant le tour ennemi. Si le pouvoir fonctionne, placez un gabarit de 2ps (celui utilisé pour les grenades à fragmentation) sur l'ennemi le plus proche situé dans un rayon de 24ps, même hors de vue. Toute figurine totalement recouverte subit les mêmes effets que ceux causés par une grenade hallucinogène, les figurines partiellement recouvertes sont affectées sur un résultat de 4+. Effectuez immédiatement un jet sur le Tableau des Hallucinations figurant page 59 du livre de règles de Necromunda pour déterminer comment se comportent les figurines affectées jusqu'à la fin du tour. Notez que le gabarit est retiré après que l'attaque ait été lancée, il n'est pas laissé en place comme pour une grenade hallucinogène.

### 6 Force Mentale

Le télépathe est capable d'augmenter ses capacités physiques ou celles d'un compagnon en faisant appel aux pouvoirs de l'esprit.

Le télépathe peut tenter d'utiliser ce pouvoir à n'importe quel moment de son tour. Si le pouvoir fonctionne, il peut affecter soit son propre esprit, soit l'esprit de n'importe quelle figurine amie située dans un rayon de 24ps. La figurine choisie voit une de ses caractéristiques suivantes augmentée d'1D3 points jusqu'à un maximum de 10 (le joueur choisit quelle caractéristique est affectée) : CC, CT, Force, Endurance, Initiative ou Attaques. La caractéristique de la figurine reste augmentée pour la suite de ce tour et celui du joueur adverse, puis revient à son niveau normal.

## TABLEAU DES POUVOIRS TELEKINESIQUES PRIMAIRES

### 1 Grèle de Coups

Le kino est capable de frapper un adversaire avec des coups psychiques, comme s'il s'agissait d'attaques d'un être invisible.

Le wyrd peut tenter d'utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque normale lors de son tour. Si le pouvoir fonctionne, il peut attaquer la figurine ennemie la plus proche située dans un rayon de 24ps. Les règles normales sur le choix de la cible s'appliquent. Le joueur peut déplacer la victime d'1D3ps dans n'importe quelle direction, même au corps à corps avec une autre figurine, dans un gabarit d'explosion ou par-dessus un rebord (pourvu qu'aucun élément de terrain n'empêche le mouvement), et décider de son orientation.

### 2 Ouragan de Débris

Le wyrd est capable d'utiliser ses pouvoirs télékinésiques pour rassembler des détritus qui jonchent le sol et les projeter contre un adversaire.

Le kino peut tenter d'utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque normale lors de son tour. Si le pouvoir fonctionne, il peut attaquer comme s'il disposait d'une arme à feu dont les caractéristiques sont celles indiquées ci-dessous. Notez que l'attaque touche automatiquement, mais que les règles normales sur le choix d'une cible s'appliquent. Si le dé de Tir Soutenu indique un symbole d'enrayement, aucune touche n'est réalisée, mais le kino n'a pas à effectuer de test de munitions ! Lancez pour déterminer la Force de chaque touche séparément.

Portée Courte	Pour Toucher		Modif de Svg FP		
	Longue	Courte	Longue	F	Dom
12	24	Auto	D6	1	-1 NA
Spécial : 1 dé de Tir Soutenu					

### 3 Ecrasement

Le kino est capable d'utiliser ses pouvoirs télékinésiques pour écraser à mort une victime.

Le kino peut tenter d'utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque normale pendant son tour. Si le pouvoir fonctionne, il peut attaquer l'ennemi le plus proche situé en vue et dans un rayon de 24ps. Lancez 2D6 pour le wyrd et 1D6 pour la victime en ajoutant sa Force au résultat. Si le score de la victime est égal ou supérieur à celui du kino, l'attaque est sans effet. Si le score du kino est supérieur, une blessure est infligée à la victime par point de différence (si le wyrd obtient 8 et que la victime obtient 6, le kino inflige 2 blessures). Les sauvegardes d'armure s'appliquent normalement.

### 4 Champ de force

Le kino est capable de générer un champ de force pour se protéger lui-même et ses proches compagnons. Contrairement à la plupart des pouvoirs de wyrds, le champ de force peut être utilisé plusieurs fois par tour. Si le kino ou un ami situé à 2ps de lui subit des dommages, le wyrd peut tenter d'utiliser son

champ de force lors d'un jet de sauvegarde spécial. Le kino doit réussir un test de Commandement pour déterminer s'il active le pouvoir. S'il y parvient, tout dommage est annulé. S'il échoue, les dommages sont infligés normalement. Notez que les modificateurs de sauvegarde ne s'appliquent pas.

### 5 Déplacement

Le kino est capable de transporter une figurine amie à travers le champ de bataille. La figurine affectée disparaît dans un éclair d'énergie, pour réapparaître quelques secondes plus tard à un autre endroit.

Le kino peut tenter d'utiliser ce pouvoir dans sa propre phase de mouvement à la place d'un déplacement normal. Si le pouvoir fonctionne, il peut se déplacer lui-même ou une figurine amie qu'il peut voir sur une distance de 3D6ps, ignorant toute figurine interposée, tout obstacle ou élément de terrain, et changeant de niveau si désiré. Ce déplacement est effectué à la place du mouvement normal de la figurine. Il peut être utilisé pour engager un corps à corps, dans ce cas, la figurine est considérée comme ayant chargé.

### 6 Les Poings de la Fureur

Le kino est capable de transformer ses poings en armes redoutable entourée d'énergie mentale scintillante qui peut traverser même les blindages les plus épais.

Un kino possédant ce pouvoir s'ajoute +1 Attaque et voit sa CC augmentée d'1D3 points de façon permanente (ce n'est pas un pouvoir mental, mais le fait que le wyrd a hissé ses aptitudes de combattant à un niveau supérieur). Le wyrd peut tenter d'utiliser ce pouvoir au début de n'importe quelle phase de corps à corps. S'il réussit, il est considéré comme étant équipé d'armes de corps à corps dont les caractéristiques sont celles indiquées ci-dessous. S'il échoue, il doit utiliser ses capacités normales. Notez que si le wyrd tente d'utiliser ce pouvoir et échoue, il doit quand même se battre mais à mains nues, il n'est pas autorisé à utiliser une arme de corps à corps en sa possession.

Portée Courte	Pour Toucher		Modif de Svg FP		
	Longue	Courte	Longue	F	Dom
Corps à Corps				8	1 -5 NA
Spécial : Corps à corps					



## TABLEAU DES POUVOIRS WYRDS MINEURS



### **11-16 AUCUN**

Le wyrd ne possède aucun pouvoir mineur, et ne dispose que d'un pouvoir primaire.

### **21 "TU PEUX VOLER..."**

Le wyrd peut tenter d'utiliser ce pouvoir au lieu d'une attaque normale lors de sa phase de tir. Si le pouvoir fonctionne, il peut affecter l'esprit de n'importe quelle figurine ennemie visible dans un rayon de 16ps et qui est aussi à 1ps du bord d'une passerelle ou d'une plate-forme. La victime tente de prouver qu'elle est capable de voler en se jetant dans le vide ! Malheureusement, ses illusions sont de courte durée et elle s'écrase au sol, subissant les dommages normaux dus à la chute (voir le livre de règles de Necromunda).

### **22 FLOTTER**

Le wyrd peut tenter d'utiliser ce pouvoir à n'importe quel moment de sa phase de Mouvement. S'il fonctionne, le wyrd lui-même ou une autre figurine amie située à 12ps peut se déplacer comme s'il avait un antigrav (voir page 64 du livre de règles de Necromunda).

### **23 MALEDICTION DES ARMES**

Le wyrd peut tenter d'utiliser ce pouvoir si une figurine ennemie lui tire dessus. S'il fonctionne, la figurine concernée doit effectuer un test de munitions pour l'arme utilisée, quel que soit son jet pour toucher.

### **24 AURA EFFRAYANTE**

Le wyrd provoque la *peur* telle qu'elle est décrite dans le livre de règles de Necromunda. Ce pouvoir fonctionne toujours, le wyrd ne doit effectuer aucun test de Commandement pour créer l'aura.

### **25 TEMPS SUSPENDU**

Le wyrd peut bloquer le temps pendant qu'il se déplace. Il semble aux autres figurines que le wyrd est capable de se déplacer à une vitesse incroyable. Le wyrd peut tenter d'utiliser ce pouvoir juste avant son déplacement. S'il fonctionne, il peut ajouter 1D6ps à son déplacement normal, qu'il peut ensuite doubler s'il court ou charge. De plus, le wyrd peut tenter d'utiliser ce pouvoir s'il est engagé dans un duel, si le pouvoir fonctionne, il tire toujours le premier !

### **26 ANNULATION DE POUVOIR**

Le wyrd peut tenter d'utiliser ce pouvoir si un wyrd ennemi qui est en vue et situé dans un rayon de 24ps réussit son test de Commandement pour utiliser un de ses pouvoirs. Si l'*Annulation de Pouvoir* fonctionne, le pouvoir du wyrd ennemi est annulé et ne peut être utilisé ce tour.

### **31 HURLEMENT DE BANSHEE**

Le wyrd peut tenter d'utiliser ce pouvoir à n'importe quel moment contre un ennemi qu'il peut voir, situé dans un rayon de 24ps et en Etat d'Alerte. Si le pouvoir fonctionne, il détourne l'attention de l'ennemi et le fait sortir de son Etat d'Alerte.

### **32 DOIGT DECLENCHEUR**

Le wyrd peut tenter d'utiliser ce pouvoir au lieu d'attaquer durant son tour. Si le pouvoir fonctionne, il peut viser l'ennemi le plus proche, en vue et situé dans un rayon de 24ps. La victime tire accidentellement avec une de ses armes (déterminez aléatoirement laquelle). Lancez un dé de dispersion pour déterminer la direction du tir. La première figurine dans cette direction (à n'importe quel niveau) risque d'être touchée. Effectuez normalement les jets pour toucher et pour blesser, comme si la figurine avait volontairement utilisé son arme ! Si aucune figurine ne se trouve dans la direction du tir, celui-ci rate automatiquement, mais effectuez quand même le jet pour toucher au cas où un test de munitions serait nécessaire.

### **33 REJET**

Le wyrd peut tenter d'utiliser ce pouvoir s'il est chargé par une figurine ennemie. Si le pouvoir fonctionne, l'assaillant est repoussé à 1ps du wyrd, et est considéré comme bloqué à cet endroit.

### **34 SENSATION DE PRÉSENCE**

Le wyrd peut sentir la présence d'ennemis situés à 12ps, même s'ils sont normalement hors de vue. Ce pouvoir fonctionne toujours, le wyrd n'a pas besoin d'un test de Commandement préalable pour sentir la présence adverse. Cela signifie que les figurines ennemis ne peuvent pas se cacher du wyrd, et que si ce dernier fait office de sentinelle dans un scénario *Raid*, il détectera toujours les figurines ennemis situées à 12ps pendant son tour.

### **35 HOMME ARAIGNEE**

Le wyrd est capable de générer un champ télékinésique autour de ses mains et de ses pieds qui lui permet d'escalader des murs et d'autres surfaces plates. Le wyrd peut tenter d'utiliser ce pouvoir juste avant son déplacement. S'il fonctionne, il peut escalader n'importe quelle surface, comme s'il empruntait une échelle.

### **36 TIREUR ZEN**

Le wyrd se concentre pour ne faire plus qu'un avec une de ses armes. Le wyrd peut utiliser ce pouvoir juste avant d'effectuer un tir. Si le pouvoir fonctionne, il touche automatiquement une cible qu'il peut voir et qui est à portée de son arme. Même si aucun jet pour toucher n'est nécessaire, vous devez quand même en effectuer un pour déterminer si un jet de munitions s'impose.

### **41 PASSE-MURAILLES**

Le wyrd est capable de percer une petite brèche dans la réalité ce qui lui permet de traverser les murs et autres obstacles. Le wyrd peut tenter d'utiliser ce pouvoir juste avant son déplacement. Si le pouvoir fonctionne, il peut traverser tout mur ou obstacle d'une épaisseur de 1ps rencontré au cours de son mouvement. Le wyrd peut utiliser ce pouvoir pour passer au travers d'un plancher, mais s'il le fait il tombe au niveau inférieur et risque de se blesser.

## TABLEAU DES POUVOIRS WYRDS MINEURS

### 42 CAMELEON

Le wyrd peut tenter d'utiliser ce pouvoir après s'être déplacé. Si le pouvoir fonctionne, le wyrd est considéré comme caché, même s'il est totalement à découvert. Le pouvoir agit pendant toute la suite de son tour et le tour suivant. Les restrictions normales sur le fait d'être caché s'appliquent au *Caméléon*, le pouvoir ne peut donc pas être utilisé si le wyrd vient de charger ou de courir, et il sera automatiquement découvert s'il tire avec une de ses armes.

### 43 IMAGE INVERSEE

Le wyrd peut utiliser ce pouvoir s'il désire se désengager d'un corps à corps. Si le pouvoir fonctionne, il est capable de générer une image inversée de lui-même qui perturbe tellement l'adversaire que le wyrd réussit à rompre le combat sans subir le moindre dommage.

### 44 PROJECTION VOCALE

Le wyrd peut utiliser ce pouvoir s'il peut voir une figurine amie bloquée livrée à elle-même au début du mouvement. Normalement, cette figurine ne peut sortir de son blocage, mais si le wyrd parvient à faire entendre sa voix à la figurine, celle-ci peut tenter de le faire, comme si une autre figurine amie se trouvait à 2ps.

### 45 ECLAIR AVEUGLANT

Le wyrd peut tenter de créer une petite sphère d'énergie cinétique étincelante et la projeter pour quelle explose en touchant sa cible. Il peut tenter d'utiliser ce pouvoir au lieu d'un tir. Si le pouvoir fonctionne, il a exactement les mêmes effets qu'une grenade photonique (voir page 60 du livre de règles de Necromunda).

### 46 AURA DE CHANCE

Le wyrd est très, très chanceux. Une fois par tour, il peut obliger à relancer un dé qui l'affecte directement. Par exemple, il peut forcer un adversaire à relancer son jet pour toucher si ce tir est dirigé contre lui, mais pas s'il est dirigé contre une autre figurine du même gang. Le wyrd doit accepter le nouveau résultat, même si les conséquences sont pires que celles du premier jet ! Ce pouvoir fonctionne toujours, le wyrd n'a pas besoin d'un test de Commandement préalable pour créer cette aura.

### 51 MAINS DE GUERISON

Le wyrd peut tenter d'utiliser ce pouvoir sur un ami qui est au tapis s'il est en contact socle contre socle avec lui lors de la phase de ralliement. Si le pouvoir fonctionne, le combattant subit à la place les effets d'une blessure légère et n'a pas à effectuer de jet lors de la phase de ralliement. En cas d'échec, le combattant blessé doit effectuer normalement son jet lors de la phase de ralliement.

### 52 APPAISEMENT

Un wyrd possédant ce pouvoir peut tenter de l'utiliser sur un combattant de son gang risquant de manquer la prochaine bataille à cause d'une vieille blessure. Si le pouvoir fonctionne, le combattant peut prendre part normalement au combat. Le wyrd peut essayer d'aider plusieurs membres de son gang de cette manière, mais doit effectuer un test de Commandement séparé pour chacun d'eux. S'il devient possédé et tentant d'utiliser ce pouvoir, on suppose qu'il a tué la personne qu'il tentait d'aider puis qu'il a disparu en fumée !

### 53 VIEILLE DOULEUR

Un wyrd possédant ce pouvoir peut tenter de l'utiliser au lieu d'un tir. Si le pouvoir fonctionne, il peut choisir la figurine ennemie en vue la plus proche et dans un rayon de 24ps. Si la victime souffre d'une vieille blessure, elle est immédiatement mise hors de combat, comme si la vieille blessure s'était subitement réveillée. Retirez la figurine du jeu, mais n'effectuez pas de jet sur le Tableau des Blessures Graves en fin de partie. Si la victime ne souffre pas de vieille blessure, ce pouvoir n'a aucun effet sur elle.

### 54 GARROT

Le wyrd peut tenter d'utiliser ce pouvoir sur un ami ayant subi une ou plusieurs blessures légères, s'il est en contact socle à socle avec lui lors de la phase de ralliement. Si le pouvoir fonctionne, ses blessures légères sont soignées, restaurant les points de CC et de CT perdus.

### 55 PRESSENTIMENT

Le wyrd est capable de voir dans le futur, et peut souvent alerter le chef du gang si celui-ci se dirige droit vers des ennuis. Si le wyrd est membre d'un gang, le joueur peut alors faire relancer le résultat obtenu sur le Tableau des Scénarios. Il doit accepter le second résultat, même si le premier était meilleur. Si les deux gangs engagés ont un wyrd possédant ce pouvoir, les deux s'annulent et personne ne peut exiger de relancer. Ce pouvoir fonctionne toujours, le wyrd n'a pas besoin d'un test de Commandement préalable pour l'utiliser.

### 56 POSSESSION IMPOSSIBLE

Le wyrd possède une forte volonté et ne peut pas être possédé par un démon. Considérez tout résultat "Possédé" sur le Tableau des Dangers du Warp sans effet. Ce pouvoir fonctionne toujours, le wyrd n'a pas besoin d'un test de Commandement préalable pour l'utiliser.

### 61-65 POUVOIRS MINEURS MULTIPLES

Le wyrd dispose d'ID3+1 (c'est à dire de 2 à 4) pouvoirs mineurs au lieu d'un seul. Effectuez un jet par pouvoir mineur sur ce tableau, relancez pour chaque pouvoir obtenu deux fois ou chaque résultat 11-16 ou 61-65.

### 66 POUVOIR PRIMAIRE SUPPLEMENTAIRE

Le wyrd dispose d'un pouvoir primaire supplémentaire. Effectuez un jet sur le Tableau des Pouvoirs Primaires correspondant au wyrd, relancez si vous obtenez un pouvoir qu'il possède déjà. Si un belluaire gagne un pouvoir primaire supplémentaire, il peut contrôler un nombre encore plus grand de créatures. Lancez 1D6 au lieu d'ID3 pour le nombre de créatures contrôlées par le belluaire lors de cette bataille.



# LES PERSONNAGES SPECIAUX

**Le chapitre des personnages spéciaux vous présente certains des plus célèbres ou des plus infâmes individus qui hantent le Sous-Monde. Les personnages spéciaux combattent avec les gangs sont censés n'être que de passage, traversant les territoires assez fréquemment, et donnant un coup de main en échange d'une part du gâteau ou si cela arrange leurs propres plans.**

Les personnages spéciaux sont différents des mercenaires car leurs compétences et leurs caractéristiques sont bien définies. Ceci vous donne la possibilité d'inclure dans votre gang des individus aux capacités connues. Vous pouvez donc ainsi améliorer une des spécialités du gang, (le corps à corps ou le tir à longue portée) ou compenser un de ses défauts.

Comme les mercenaires, les personnages spéciaux n'entrent pas en compte pour la collecte des ressources ou les dépenses d'entretien. Un joueur ne peut pas acheter d'équipement ou d'armes supplémentaires pour eux, ni leur en emprunter, leur en prêter ou voler toute pièce d'équipement leur appartenant au profit d'un membre du gang. Les personnages spéciaux ne gagnent pas de points d'expérience et ne gagneront donc pas de nouvelles compétences ou de progressions de caractéristiques.

## COMMENT LES TROUVER

Pendant n'importe quelle phase de commerce, un chef peut tenter de trouver un personnage spécial et de le persuader de venir aider son gang. Lancez 2D6 et payez le résultat en coups à boire, en pots-de-vin et autres dessous de table versés pendant les recherches. Si le résultat est un double (même nombre indiqué par les deux dés), le personnage est introuvable lors de cette phase de commerce. Sur tout autre résultat, le personnage entend parler d'un gang intéressé par sa collaboration et se renseigne à son sujet avant de prendre contact. Beaucoup sont recherchés contre récompense ou par vengeance. Le personnage demandera donc à être payé avant son premier combat aux côtés du gang, avec un autre versement après chaque combat, y compris le premier.

## RETRIBUTION

A personnages spéciaux, rétribution spéciale. Celle-ci varie beaucoup selon les individus et est indiquée dans leurs caractéristiques. La plupart demanderont une somme aléatoire après chaque combat, 1D6x10 ou 4D6 crédits, par exemple. Ce montant doit être versé avant que le personnage ne se batte pour le gang et après chaque combat auquel il ou elle participe y compris le premier. Si le gang ne peut verser la somme demandée, le personnage ne participera pas au combat suivant, mais restera disponible à l'avenir. Certains personnages auront aussi certaines exigences particulières décrites séparément.

## LES MENTORS

Un personnage spécial aide parfois un gang gratuitement, si celui-ci est opposé à un adversaire particulièrement fort.

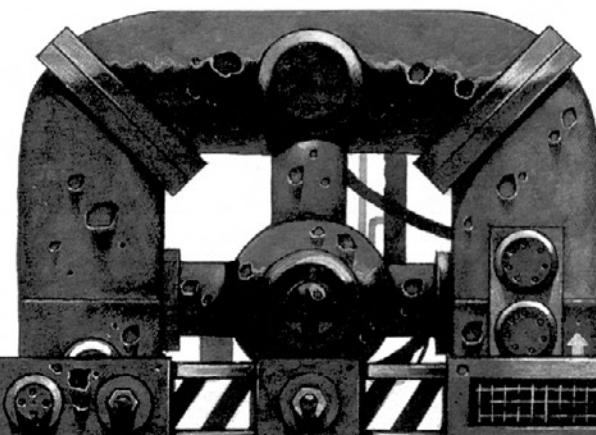
Pour une raison ou pour une autre, le personnage spécial s'intéresse aux progrès du gang et lui donnera parfois un coup de main sans demander de contrepartie. Le gang n'a pas à rechercher de mentor, le mentor le trouvera tout seul.

Si vous possédez une figurine peinte représentant un personnage spécial, vous pouvez effectuer un jet en début de partie pour déterminer s'il vous viendra en aide dans ce combat. Vous ne pouvez effectuer ce jet qu'une fois par scénario, pas un jet par figurine de personnage que compte votre collection ! Mais les personnages ne vont pas aider n'importe qui de cette manière, chaque personnage spécial a une liste de gangs avec lesquels il a quelques affinités et auxquels il viendra en aide. Si votre gang ne figure pas sur sa liste, il (ou elle) ne vous aidera pas, même pour de l'argent. De plus, un personnage spécial n'aidera un gang que si celui-ci connaît de sérieux problèmes et qu'il se fera très probablement botter le derrière au cours de la prochaine bataille. En terme de jeu, ceci signifie qu'un personnage n'aidera un gang que si sa valeur est d'au moins 500 points inférieure à celle de son adversaire lors d'un scénario.

Consultez le tableau ci-dessous pour trouver le résultat nécessaire pour obtenir l'assistance gratuite d'un personnage spécial. Notez que vous devez être surpassé en valeur pour bénéficier de ce tableau. Si vous obtenez un résultat inférieur à celui demandé, le personnage spécial n'aidera pas votre gang (bien que vous puissiez le payer pour qu'il le fasse). Si le résultat obtenu est égal ou supérieur à celui demandé, le personnage spécial viendra à votre aide gratuitement pour ce scénario.

### Différence de valeur des gangs D6

0-499	Il ne vous aidera pas
500-749	6+
750-999	5+
1000 ou plus	4+



## L'ARCHI-DEVOT DE LA REDEMPTION

L'archi-dévot est un des prêtres rédempteurs les plus craints du Sous-Monde. C'est un mystique et un prophète de la cause rédemptionniste, menant une existence solitaire. Il se déplace sans cesse d'un endroit à l'autre, prêchant et poussant les rédemptionnistes dans un état de fureur et d'intolérance qui se termine au minimum par un lynchage et assez souvent par des carnages et des massacres de grande envergure.

Ses opinions sont considérées comme étant plutôt, heu, extrémistes même par ses collègues prêtres, et certains disent qu'il devrait être exclu du mouvement rédemptionniste. L'archi-dévot dénonce tous ceux qui sont de cet avis comme des traîtres, et son influence sur les masses est telle que ceux qui tiennent des propos qui lui sont défavorables se rétractent rapidement ou finissent au bout d'une corde, pendus par une foule hystérique et sanguinaire poussée par les discours vibrants de l'archi-dévot.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	4	4	4	5	2	4	1	9

**ARMES :** Lance-flammes, Pistolet Automatique, Epée à Deux Mains.

**ARMURE :** Composite (portée sous la robe).

**COMPETENCES :** Parade (Combat), Saut en Arrière (Agilité), Nerfs d'Acier (Féroceité).

**EQUIPEMENT :** Réservoir de combustible (voir ci-dessous).

**PSYCHOLOGIE :** L'archi-dévot est immunisé à toute psychologie à l'exception de la *haine* car il hait tout le monde !

**ALLEGANCE :** L'archi-dévot ne travaille que pour les Cawdor ou les rédemptionnistes.

**VALEUR :** L'archi-dévot augmente la valeur du gang de +325 points.

**RETRIBUTION :** D6x10

**RECOMPENSE :** Sa tête est mise à prix 325 crédits.

### REGLES SPECIALES

**Réservoir de Combustible.** Le lance-flammes de l'archi-dévot est très bien entretenu et dispose d'un énorme réservoir placé sur son dos. Ainsi, il ne tombe jamais à cours de munitions et ne connaît jamais d'incident de tir.

**Meneurs d'Hommes.** Tout gang comprenant l'archi-dévot entre dans une rage sanguinaire juste avant la bataille, poussé par un de ses célèbres discours. Les combattants ne s'avoueront jamais vaincus et ne rompront jamais le combat à moins que l'archi-dévot lui-même ne leur en donne l'ordre. Cela signifie que le gang n'effectue jamais de test de déroute et ne peut dérouter que volontairement.

## ROUGE-VERRUE LE MAGNIFIQUE

Rouge-Verrue est un roi fousisseur qui se construit lentement une terrible réputation dans le Sous-Monde. On l'appelle "Le Magnifique", non à cause de sa manière de s'habiller mais à cause de sa bedaine, de son impressionnante collection de cicatrices et d'extrémités manquantes, choses extrêmement prestigieuses chez les fousisseurs. Ceci dit, Rouge-Verrue a démontré qu'il était un chef d'une brutalité exceptionnelle, rusé et plein de ressources, des traits de caractère qui ont aidé à établir sa réputation.

Pour le moment, les bandes de fousisseurs sous ses ordres ne sont qu'une douzaine, mais de nouveaux gangs le rejoignent continuellement. À Girder Falls, la colonie qui a le plus souffert des raids de l'armée grandissante de Rouge-Verrue, la peur augmente sans cesse et l'idée se répand de plus en plus que quelque chose doit réellement être fait pour stopper Rouge-Verrue avant qu'il ne provoque des désastres majeurs.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	5	4	4	4	2	5	2	9

**ARMES :** Pistolet Mitrailleur, Bâton (considéré comme Massue).

**ARMURE :** Aucune.

**COMPETENCES :** Volonté de Fer (Féroceité).

**EQUIPEMENT :** Aucun.

**PSYCHOLOGIE :** Aucune.

**ALLEGANCE :** Rouge-Verrue n'aide que les gangs de fousisseurs.

**VALEUR :** Rouge-Verrue augmente la valeur du gang de +195 points.

**RETRIBUTION :** D6x5

**RECOMPENSE :** Sa tête est mise à prix 195 crédits.

### REGLES SPECIALES

**Roi Fousisseur.** Si Rouge-Verrue fait partie d'un gang, il en devient le chef pour ce scénario. Cela signifie qu'un combattant du gang situé à 6ps de lui peut utiliser son Commandement pour les tests basés sur le Commandement, et que tout test de déroute sera effectué en utilisant le Commandement de Rouge-Verrue au lieu de celui du chef. Si Rouge-Verrue est mis au tapis ou hors de combat, le chef normal reprend le contrôle du gang.

**Serment d'Allégeance.** Tout gang fousisseur qui utilise Rouge-Verrue lui prête serment d'allégeance. Le gang accepte Rouge-Verrue comme roi, et doit dorénavant obéir à son auguste volonté ou s'exposer à de sérieux problèmes. Ceci n'intervient que si vous participez à une campagne menée par un arbitrator (voir plus loin). Les arbitrators talentueux peuvent utiliser cette règle pour inventer des scénarios spéciaux, envoyer des gangs fousisseurs dans des missions délicates ou lancer d'énormes raids de fousisseurs contre des colonies, ou autre. Bien sûr, un gang peut décider de ne pas obéir aux ordres de Rouge-Verrue, ce qui provoquerait une guerre civile parmi les fousisseurs opposant les fidèles de Rouge-Verrue aux renégats.



## MAD DONNA

Mad Donna s'appelait autrefois D'onne Ulanti, douzième fille du vieux Sylvanus, patriarche de la maison noble Ulanti de la Pointe. Sylvanus voulut la garder pure en vue d'un éventuel mariage politique, il la garda donc enfermée dans une tour extérieure de la Pointe. Certains disent que Sylvanus avait pour habitude de s'y glisser pour la tourmenter, d'autres disent que c'est la vie dans cette tour au milieu du ciel qui l'a rendue folle.

Quelles qu'en soient les raisons, ses troubles caractériels ne devinrent apparents que lorsqu'elle rencontra pour la première fois son futur époux, le comte Ko'Iron, lors d'un dîner composé de nourriture exotique provenant d'outre-monde, servi dans des gobelets de cristaux et des plats recouverts d'or. Tout se passa bien jusqu'au quatrième plat lorsque D'onne monta sur la table et arracha un œil du comte avec une petite cuillère en argent. Les gardes surgirent alertés par les hurlements du comte (alors qu'elle lui arrachait l'autre œil), mais ils ne surent pas sur qui tirer et D'onne profita de cette hésitation pour les abattre avec le pistolet du comte.

Après quoi, D'onne s'échappa du palais Ulanti en pleine confusion et s'enfonça de plus en plus profond dans la ruche jusqu'à atteindre les niveaux inférieurs. Un gang Escher de Glory Hole l'accueillit pendant quelques temps et c'est là qu'elle commença sa carrière de guerrière. Elle gagna rapidement une réputation de folle furieuse en découpant en morceaux tous ceux qui tombaient entre ses mains, écorchant même une fois un Goliath qu'elle avait capturé et se crevant elle-même un œil parce qu'un tenancier de bar lui avait dit qu'elle était jolie.

Mad Donna se sépara finalement des Escher et traîna un temps avec des hors-la-loi dans les désolations blanches avant d'être retrouvée menant un gang d'Orlock jusqu'au Terrier du Mort, à la recherche d'archéotechnologie. Mad Donna en revint seule et les gens commencèrent à penser qu'elle était bénie ou maudite. Elle disparut à nouveau lorsqu'il s'avéra que de nombreux chasseurs de primes la cherchaient et les dernières nouvelles d'elle provenant de Deux Tunnels racontent que les chasseurs sont toujours sur ses talons.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	5	4	3	3	2	5	1	9

**ARMES :** Pistolet à Plasma, Pistolet Laser et Epée Tronçonneuse.

**ARMURE :** Aucune.

**COMPETENCES :** *Impétuosité* et *Réputation de Tueur* (Féroce), *Esquive* et *Bond* (Agilité).

**EQUIPEMENT :** Œil Bionique.

**PSYCHOLOGIE :** Mad Donna est sujette aux règles de frénésie et hait tous les spyriens.

**ALLEGANCE :** Mad Donna collabore avec tous les gangs à l'exception des Goliath, spyriens, fousseurs et rédemptionnistes.

**VALEUR :** Mad Donna augmente la valeur du gang de +225 points.

**RETRIBUTION :** 1D6x10. Sur un résultat de 1, Mad Donna ne participera pas à la prochaine partie mais rejoindra ensuite le gang.

**RECOMPENSE :** Sa tête est mise à prix 225 crédits.

### REGLES SPECIALES

**Folle à Lier.** Toutes les histoires qui courent sur Mad Donna racontent en long et en large ses penchants sadiques, la maniaque criminelle qu'elle est et les choses vraiment horribles qu'elle fait subir à ses ennemis. Si elle met un adversaire au tapis ou hors de combat au corps à corps et qu'il ne se trouve personne d'autre à portée de son mouvement de poursuite (4ps à cause de son *Impétuosité*), laissez la malheureuse victime en contact socle avec elle.

Lors de cette phase de corps à corps et de toutes les suivantes, effectuez un jet sur le Tableau des Blessures Graves pour la victime et appliquez immédiatement le résultat, à moins que ce ne soit 61 à 66. Dans ce dernier cas, Mad Donna se désintéresse de sa victime et effectue son mouvement de poursuite. Si Mad Donna commence son tour avec une figurine ennemie à distance de charge ou bloquée, elle peut effectuer un test de Commandement. Si elle le réussit, elle abandonne sa victime et continue normalement le combat.

**Traquée.** Suite à ses "exploits" dans les hauteurs de la ruche, Donna à toujours vécu pourchassée, et a souvent réussi à se faire oublier en s'acoquinant à des petits gangs peu connus. Pour représenter ceci, lancez 1D6 avant toute partie à laquelle Donna doit participer. Sur un résultat de 6, le gang adverse

dispose gratuitement d'un chasseur de primes pour la durée de la partie, même s'il en avait déjà un. Si la valeur du gang comptant Donna dans ses rangs dépasse de 500 points ou plus celle du gang adverse, ajoutez +1 au résultat du dé, si la différence est de 1000 points ou plus, ajoutez +2 au résultat.

## GORG LE BUFFLE

Gorg le Buffle était un gladiateur célèbre qui mena la plus grande révolte d'esclaves du Sous-Monde. A la tête d'une armée d'anciens esclaves, il captura la colonie de la Passe de Cul-de-Sac et préleva une taxe sur les marchandises qui transitaient. Gorg le Buffle décrêta aussi l'abolition de l'esclavage dans la colonie et libéra les prisonniers de toutes les caravanes qui passaient. Ceci fut très mal vu par les puissants marchands à qui appartenaient ces caravanes. Ils envoyèrent une armée de coupe-jarrets et de bandits pour attaquer la ville. Un traître ouvrit les portes de la colonie, et l'armée des marchands saccagea la Passe de Cul-de-Sac, transformant les rues en torrents de sang. Gorg le Buffle fut capturé et exécuté comme un banal criminel, sa tête fut exhibée à la pointe d'une pique en avertissement à ceux qui oseraient défier la puissance des marchands.

Mais... des rumeurs racontent que l'exécution de Gorg le Buffle aurait été montée de toute pièce par les marchands, que Gorg lui-même serait parvenu à s'échapper et qu'il se cacherait aujourd'hui encore dans le Sous-Monde. Ces histoires ne sont murmurées que du bout des lèvres, car ceux qui parlent trop fort attirent l'attention des marchands et disparaissent soudainement ou meurent dans de mystérieux accidents. Mais l'histoire continue de se répandre et aujourd'hui la plupart des habitants du Sous-Monde croient que Gorg est toujours vivant et qu'il retournera un jour à la Passe de Cul-de-Sac à la tête d'une nouvelle armée.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	7	3	4	4	3	6	3	9

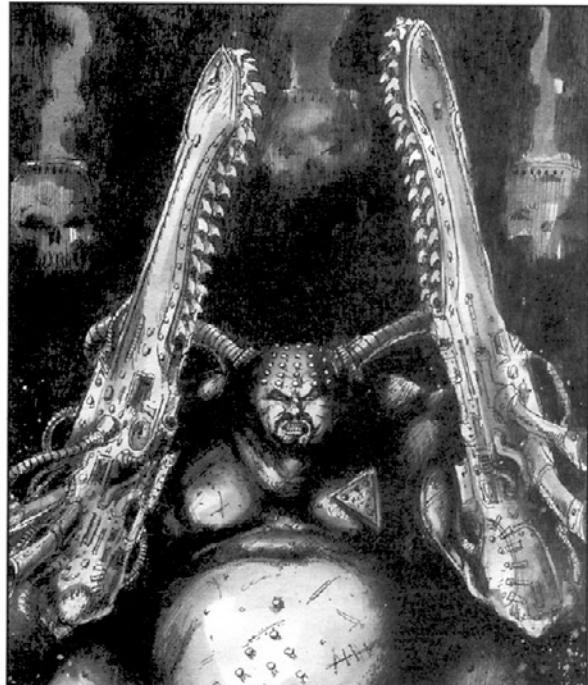
**ARMES :** Deux Turbo-tronçonneuses.

**ARMURE :** Gorg est protégé par un champ réfracteur qui lui donne une sauvegarde non modifiable de 5+ sur 1D6.

**COMPETENCES :** *Bulldozer* et *Dur à Cuire* (Muscle), *Réputation de Tueur* (Féroce) et *Maître Combattant* (Combat).

**EQUIPEMENT :** Gorg le Buffle est armé d'une paire de turbo-tronçonneuses construites spécialement pour lui. Elles sont traitées comme des épées tronçonneuses ordinaires, mais la Force et le modificateur de sauvegarde sont augmentés de +1 chacun (Force 5 et modificateur de sauvegarde de -2). Notez que puisque Gorg le Buffle possède deux épées, il bénéficie de deux parades.

**PSYCHOLOGIE :** Gorg le Buffle *hate* tous les marchands et quiconque travaille pour eux.



**ALLEGÉANCE :** Gorg se joindra à n'importe quel gang à l'exception des spyriens et des rédemptionnistes, pourvu que le gang ne travaille pas pour la guilde des marchands (il ne se joindra pas au gang si le prochain scénario est *La Caravane* et que le gang défend les marchands).

**VALEUR :** Gorg le Buffle augmente la valeur du gang de +375 points.

**RETRIBUTION :** 1D6x15, mais il se bat gratuitement s'il est l'attaquant dans *La Caravane*.

**RECOMPENSE :** Il n'existe aucune récompense pour la tête de Gorg (après tout, les marchands l'ont déjà officiellement exécuté).

### REGLES SPECIALES

**Défenseur de la Liberté.** Gorg déteste l'esclavage. Il n'acceptera pas qu'un prisonnier capturé par son gang soit vendu comme esclave. Tout combattant capturé par le gang qui n'est ni rançonné, ni échangé sera envoyé en exil dans une autre ruche. Il n'est pas autorisé à rejoindre son ancien gang, mais comme il n'est pas vendu comme esclave, le gang qui l'avait capturé n'en retire aucun crédit !

**Héros des Esclaves.** Les esclaves considèrent Gorg comme un héros et comme l'homme qui les mènera vers la liberté. Ils ne l'attaqueront jamais et lui ne les attaquera jamais. Ceci n'empêche pas Gorg le Buffle et d'éventuels esclaves de s'en prendre aux membres du gang adverse, simplement ils ne se battent pas entre esclaves. De plus, tout esclave combattant pour le même gang que Gorg peut utiliser son Commandement lors de tout test de Commandement tant que Gorg n'est pas au tapis ni hors de combat.

## BRAKAR LE VENGEUR, CELUI QUI FAIT PLEUVOIR LA MORT

D'où vient Brakar et comment il se retrouva à l'article de la mort dans un tunnel oublié du Sous-Monde, personne ne le sait, et encore moins Brakar lui-même. S'il n'avait pas été découvert par les membres d'une tribu ratskin, il serait très certainement mort suite aux terribles blessures qu'il avait subies à la tête. Les ratskins emportèrent le blessé, le soignèrent et il se remit lentement, mais c'était comme si les souvenirs de sa vie passée avaient été effacés. Il pouvait parler et il savait se servir de l'énorme mitrailleuse qu'on avait retrouvée près de lui avec une redoutable efficacité, mais il ne se souvenait pas d'où il venait ni qui il était.

Les ratskins qui avaient recueilli Brakar furent attaqués peu après par un gang Van Saar armé jusqu'aux dents. Brakar n'était pas là lorsque les Van Saar attaquèrent et lorsqu'il arriva, il les retrouva penchés sur les corps des ratskins. Brakar les repoussa à lui tout seul, abattant plus de la moitié d'entre eux par des rafales courtes mais très précises. Il parcourt maintenant les secteurs sauvages du Sous-Monde comme un fantôme, aidant les bandes ratskins qui en ont besoin, et distribuant son bon souvenir à quiconque s'en prendrait sans bonne raison aux ratskins. Les ratskins lui ont donné le nom de Brakar d'après celui de leur dieu de la guerre et de la vengeance, à cause de ses compétences extraordinaires de combattant, et de la manière surnaturelle qu'il a d'apparaître lorsqu'ils ont besoin de lui.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	4	6	4	4	2	3	1	8

**ARMES :** Mitrailleuse, Pistolet Bolter, Poignard.

**ARMURE :** Aucune.

**COMPETENCES :** *Armurier, Expert en Armement (Techno), Tir Rapide au Pistolet Bolter (Tir), Embuscade, Plongeon et Infiltration* (Discrétion).

**EQUIPEMENT :** Aucun.

**PSYCHOLOGIE :** Aucune.

**ALLEGANCE :** Brakar ne travaillera qu'avec des gangs de ratskins.

**VALEUR :** Brakar augmente la valeur du gang de +330 points.

**RETRIBUTION :** Brakar ne travaille jamais pour l'argent.  
Il n'aidera un gang que comme mentor.

**RECOMPENSE :** Sa tête est mise à prix 330 crédits.

### REGLE SPECIALE

**Le Vengeur.** Comme cela est mentionné plus haut, Brakar ne travaille jamais pour l'argent et ne peut être intégré qu'à un gang de renégats ratskins en tant que mentor. De plus, Brakar n'aidera pas de renégats ratskins opposés à d'autres renégats ratskins.

## KARLOTH VALOIS

Karloth Valois fait partie des nombreuses personnes qui s'enfuirent dans le Sous-Monde pour y cacher un sombre et terrible secret. Ce secret était qu'il était un wyrd, un humain avec des pouvoirs psychiques latents. Des visions prémonitoires lui donnaient constamment des cauchemars et il avait le sentiment que les consciences des autres se heurtaient à la sienne comme les vagues sur la jetée. Incapable de supporter la cacophonie de la Cité-Ruche, il s'enfuit vers les profondeurs de la ruche et s'établit dans les désolations, aussi loin que possible des autres.

Seul au milieu des horreurs rampantes de la Zone, il s'affaiblit rapidement et faillit mourir plusieurs fois. Finalement, alors que Karloth fouillait les désolations pour y trouver une misérable subsistance, il fut poursuivi par des zombies de la peste, une bande de cadavres ambulants affamés de chair. Karloth courut jusqu'à ce que son corps affaibli s'écroule et que les créatures démentes se jettent sur lui comme des chiens. Karloth pouvait sentir la faible conscience de ses agresseurs, instinctive et plus primitive que celle d'un enfant.

Poussé par la force du désespoir, Karloth repoussa les monstres par un formidable effort de volonté, annihilant leurs instincts de meurtre et les forçant à se tenir passivement à distance. Il resta là, blessé et abandonné avec les zombies tout autour de lui, alors que la terrible peste qu'ils lui avaient inoculée rongeait lentement le cerveau. Les heures passèrent mais, d'une manière ou d'une autre, Karloth prit le pas sur la maladie qui menaçait ses forces vitales en aspirant les restes de volonté encore présents chez les zombies, ce qui lui permit de sauvegarder sa propre existence. Finalement, la peste se calma et Karloth se retrouva plus ou moins vivant.

Bizarrement, les pouvoirs de Karloth furent affectés par la peste neuronique. Il fut capable d'imposer sa volonté aux zombies de la peste à distance, déclenchant leur violence ou aiguisant leur conscience selon son bon vouloir. Il pouvait absorber l'énergie vitale des autres et découvrit que c'était son seul moyen de subsistance. Plus que tout, Karloth avait eu une vision de la mort : un ennui interminable, des tourments horribles et une terreur continue. Il jura que jamais elle ne le prendrait.

Karloth commença une existence errante dans les désolations, traquant les formes de vie qu'il rencontrait et utilisant les zombies de la peste pour se protéger de ses ennemis ou pour obtenir ce dont il avait besoin. Sa réputation grandit et on le redouta à travers tout le Sous-Monde comme un voleur d'âmes et de vies. Des gangs lièrent des pactes plus que douteux avec lui pour obtenir son aide et ses hordes de zombies devinrent un réel danger. On murmura que les dieux obscurs veillaient sur le Valois et les gens commencèrent à trembler en entendant son nom. Mais les suppôts de la Rédemption se précipitèrent dans le Sous-Monde dans l'unique but de mesurer leur croyance à cet archi-démon à forme humaine, et leurs lance-flammes le repoussèrent toujours plus loin dans les profondeurs.

La chasse de Karloth Valois devint légendaire. Partout où il arrivait, il était rejeté, car grande était la peur qu'éprouvaient les gens envers lui ou envers la Rédemption, ou les deux à la fois. Il parvint à s'échapper un temps parmi les mares empoisonnées et les détritus des fousseurs, mais



les fanatiques de la Rédemption le retrouvèrent même là. Les prêtres à la robe rouge pourchassèrent Karloth jusqu'au bord de l'Abysse où il dut leur faire face et se battre pour sa propre vie. Les zombies et les dévots se livrèrent une terrible bataille au-dessus des profondeurs hantées par les araignées, les jets de flammes éclairèrent l'obscurité en dévastant les rangs des zombies en décomposition. Karloth se rassasia des frères et ne laissa que des enveloppes charnelles vides, mais les prêtres étaient animés d'une volonté hysterique et aucun zombie n'aurait pu parvenir à les arrêter. Pour leur échapper et éviter le sort réservé aux hérétiques, Karloth se jeta dans le vide de l'abysse profond de plusieurs kilomètres, hurlant son défi à la mort.

La Rédemption le chercha des semaines durant, mais personne ne trouva trace du corps de Karloth Valois. Les habitants du Sous-Monde savaient que tenter de le faire était une folie, car rien ne peut être retrouvé dans l'Abysse.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	4	4	3	4	1	9

**ARMES :** Pistolet Mitrailleur, Viseur Laser, Bâton de Sorcier (voir ci-dessous), Poignard.

**ARMURE :** Gilet Pare-balles (svg. 6+, 5+ sur gabarits).

**COMPETENCES :** *Dissimulation* et *Infiltration* (Discretion).

**EQUIPEMENT :** Couronne Noire (voir ci-dessous).

**ALLEGANCE :** Karloth Valois peut se joindre à n'importe quel gang à l'exception des Cawdor, spryiens ou rédemptionnistes.

**VALEUR :** Karloth Valois augmente la valeur du gang de +250 points.

**RETRIBUTION** Karloth demande une rétribution d' $1D6 \times 10$  crédits, plus tout combattant capturé dans le combat. Le gang adverse peut toujours tenter une opération de Sauvetage pour récupérer ses membres capturés, sans quoi ils seront donnés en pâture aux zombies.

Si Karloth s'est joint à un gang, il peut appeler des zombies de la peste pour un coût de 10 crédits par  $D6+1$  zombies. Ce coût est à ajouter à sa rétribution.

**RECOMPENSE :** La tête de Karloth est mise à prix 250 crédits. Se battre aux côtés de Karloth donne une pénalité de -3 sur le Tableau de Mise Hors-la-loi si le gang est dénoncé aux vigiles.

### REGLES SPECIALES

**Pouvoir de wyrd : Maître des zombies.** Karloth peut influer sur les zombies de la peste grâce à ses pouvoirs, à la fois en les appelant et en les motivant. Si Karloth est présent, ajoutez +1 au résultat de chaque dé pour déterminer le nombre de zombies appelés.

Tous les zombies situés à 9ps de Karloth peuvent lancer un dé supplémentaire pour leur mouvement, ce qui donne un total

de 3D6, et choisir deux dés pour leur mouvement. Les zombies engagés au corps à corps dans un rayon de 9ps autour de Valois s'ajoutent aussi +1 en CC et +2 en Initiative. Ce pouvoir fonctionne toujours, sans test de Commandement.

**Pouvoir de wyrd : Lecture des pensées.** Karloth peut repérer toute figurine cachée située à 18ps s'il réussit un test de Commandement sur 2D6. Karloth n'est pas affecté par les dangers du Warp, même s'il obtient 2 ou 12.

**Insensible à la douleur.** Depuis qu'il a échappé à la peste, Karloth ne ressent plus la douleur. Karloth n'est donc jamais bloqué et ignore les effets des blessures légères.

**Insensible à la peur.** Karloth ignore toutes les règles de psychologie et n'est jamais obligé d'effectuer de test de Commandement pour déterminer s'il est démoralisé. Si le gang qui comprend Karloth est mis en déroute, il pousse un long soupir, murmure quelques mots sur le manque de fiabilité des mortels et part à la suite du gang.

**Couronne Noire.** Karloth fabriqua lui-même la Couronne Noire pour augmenter ses pouvoirs vampiriques. Aspirer l'essence vitale pouvait être long et délicat pour Karloth, mais avec cette couronne, il est capable d'aspirer la force vitale d'un homme en un instant dans un éclair d'énergie noire.

Karloth peut utiliser la Couronne Noire au lieu de son pistolet lors de la phase de tir. Cela fonctionne comme un tir, il ne peut donc pas l'utiliser s'il vient de courir, de charger ou s'il est engagé en corps à corps, et il doit avoir sa cible en vue. La couronne affecte une figurine située dans une portée de 9ps. Les deux joueurs lancent chacun 2D6 et ajoutent le Commandement de leurs figurines. Si les résultats sont égaux ou si le score de Karloth est le plus faible, l'attaque n'a aucun effet, la victime n'est même pas bloquée.

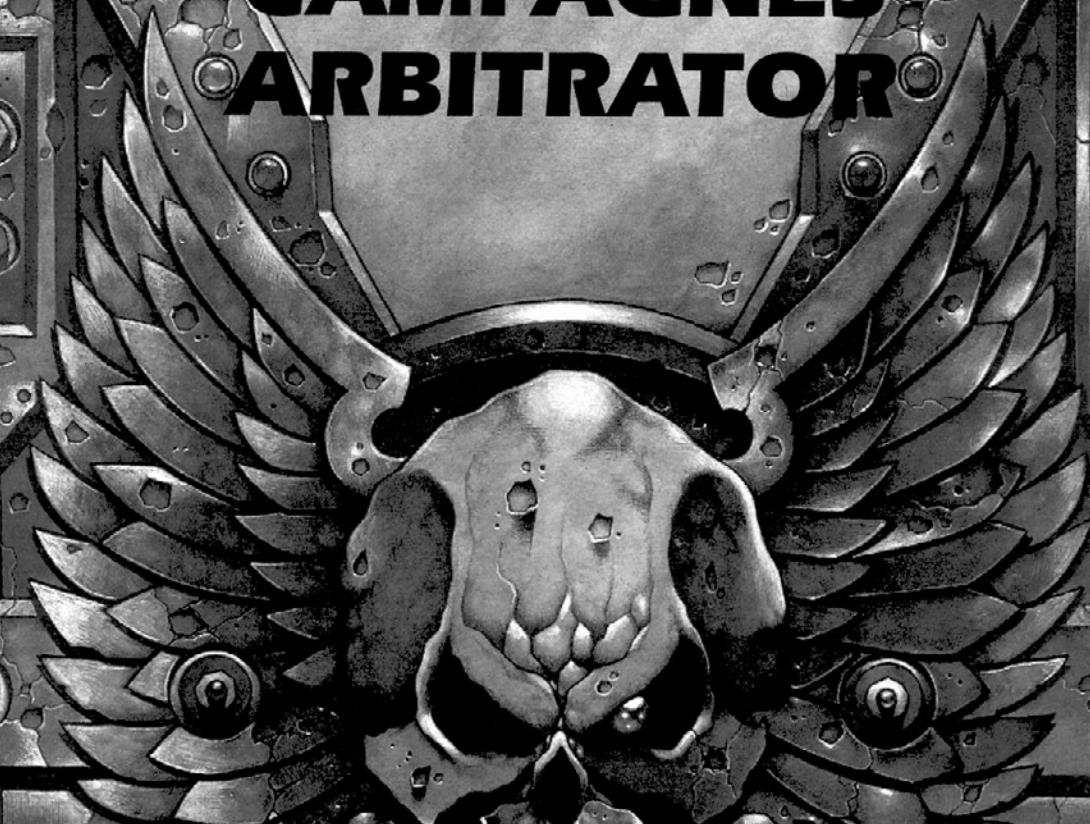
Si le score de Karloth est supérieur à celui de la victime, il peut aspirer 1 point de l'une des caractéristiques de sa victime et l'ajouter à la sienne. Il peut choisir n'importe quelle caractéristique, mais Karloth ne peut pas augmenter ses propres caractéristiques de plus d'un point chacune. Ce pouvoir peut lui servir à restaurer des points de vie perdus. Une victime réduite à 0 points de vie par la Couronne Noire est automatiquement mise au tapis, n'effectuez pas de jet de blessure.

Une fois la bataille terminée, tous les points de caractéristiques volés sont restitués aux victimes et les caractéristiques de Karloth reviennent à leur niveau normal. Les victimes mises hors de combat doivent quand même effectuer un jet sur le Tableau des Blessures Graves. La Couronne Noire affectera aussi les figurines déjà au tapis, mais elle ne fonctionne pas sur les zombies de la peste.

**Bâton de Sorcier.** Le Bâton de Sorcier est une arme étrange utilisée par Karloth, qui raconte qu'il l'a trouvé dans un labyrinthe profond. Le bâton est manié des deux mains et permet à Karloth d'effectuer une parade. Si Karloth gagne un corps à corps avec le bâton, il effectue son jet pour blesser avec un bonus de +2 sur sa Force.

Le bâton est aussi une puissante protection contre les pouvoirs des autres wyrds. Si un pouvoir de wyrd affecte une figurine située dans un rayon de 18ps de Karloth, celui-ci peut en annuler les effets en réussissant un jet inférieur ou égal à son Commandement sur 3D6.

# LES CAMPAGNES ARBITRATOR



# LES CAMPAGNES ARBITRATOR

Le jeu Necromunda contient tout ce que vous devez savoir pour mener une campagne de base. Les joueurs organisent et livrent leurs combats, les gangs se développent en expérience et en taille et tout le monde s'amuse bien ! Cette forme de campagne est agréable à jouer et les différents scénarios que l'on peut disputer la rendent plaisante et variée. Cependant, une fois que vous aurez mené un ou deux gangs au sommet de la hiérarchie, vous désirerez peut-être étendre et élaborer vos campagnes pour qu'elles commencent à prendre une vie bien à elles. C'est là le but des Campagnes Arbitrator.

Pour mener une campagne Arbitrator, la première chose à faire est de désigner un **Arbitrator**, qui devrait être le joueur le plus expérimenté, ainsi que celui en qui les autres ont le plus confiance. L'Arbitrator est responsable du bon déroulement de la campagne et, plus important, doit organiser certains scénarios spéciaux pour les joueurs. L'Arbitrator s'amuse aussi à lâcher quelques événements aléatoires dans la campagne, pour donner aux joueurs des opportunités supplémentaires ou leur faire subir des déboires qu'ils ne connaîtraient pas dans une campagne normale.

L'Arbitrator note les résultats des gangs et peut même faire paraître un bulletin pour les autres joueurs. Le bulletin est une façon idéale de tenir tous les joueurs au courant de ce qui se passe. Il est très amusant à faire et est facilement rempli par les événements de la campagne, des défis, des insultes, des épithèses, des publicités, des rapports de batailles et tout ce à quoi vous pouvez penser. L'Arbitrator peut lui-même jouer un gang aussi longtemps qu'il ne profite pas de sa position pour s'attribuer un avantage déloyal.

## LA CAMPAGNE DE CASTLE ROCK

Ici au studio, j'ai dirigé une campagne Arbitrator tout en rédigeant Outlanders, car c'est après tout un excellent moyen de tester les règles ! J'ai décidé de la faire se dérouler autour d'un lieu nommé Castle Rock (ou Ze Rock, pour les joueurs intellectuellement les plus favorisés). C'est une référence très astucieuse au fait que le studio est dominé par le château de Nottingham, lequel est perché au sommet d'un gros rocher. Comme il me fallait imaginer d'autres lieux, j'ai déformé sans pitié les noms des rues proches pour mes besoins, donnant naissance à la colonie de No Hope et au repaire de hors-la-loi de Filth Pond.

Comme beaucoup de parties se déroulaient pendant la pause déjeuner ou en soirée, je menais la campagne sur une base hebdomadaire. Nous avions un tableau pour la rubrique nécrologique et les défis et, chaque semaine, je rédigeais un court bulletin appelé Chronique de Necromunda, contenant



des récits des batailles notables et présentant les événements de campagne (générés sur le Tableau des Événements de Campagne Arbitrator, voir plus loin). J'essayais de lier les événements aléatoires les uns aux autres pour former une histoire continue correspondant aux personnages des différents gangs et de leurs Maisons affiliées. Parfois, les événements étaient générés aléatoirement et intégrés. À d'autres moments, je créais des intrigues et les passais dans la Chronique. Voici maintenant quelques anecdotes de la campagne pour vous montrer ce que je veux dire.

Peu de temps après le début de la campagne, le gang ayant la valeur la plus élevée de Castle Rock, les Delaque Retreads, furent soupçonnés par les vigiles de pratiques infâmes, ce qui pendant une semaine réduisit de moitié leurs revenus. La semaine suivante, les Retreads furent innocentés et je leur offris une place dans les rangs des vigiles puisqu'ils étaient si honnêtement innocents et que nous n'avions pas de gangs de vigiles à l'époque. Je déclarai également hors-la-loi les Dog Soldiers (mon propre gang Goliath) car ils avaient par le passé combattu les Retreads. De plus, cela créerait davantage de tension dans la campagne et me permettrait enfin de tester les règles sur les hors-la-loi ! Au cours des semaines suivantes, les Dog Soldiers allaient être très utiles en tant que gang type de hors-la-loi à opposer aux gangs expérimentés en route vers les sommets du classement.

De façon ironique, l'événement aléatoire de la même semaine indiqua que le guerrier le plus expérimenté d'un des meilleurs gangs allait quitter son groupe pour travailler en indépendant. A ma plus grande horreur, il s'agit d'un de mes Dog Soldiers nouvellement mis hors-la-loi. Pour créer un lien avec les événements précédents, je décidai que c'était ce renégat qui avait dénoncé son gang aux vigiles, et il devint donc un homme à abattre. L'indépendant ne parvint jamais à exercer tranquillement son nouveau métier, étant constamment pourchassé par les Dog Soldiers furieux.

Pendant ce temps, je décidai d'organiser une grosse bagarre entre plusieurs grands gangs. Pour intégrer ce combat dans la campagne, je fis passer une nouvelle dans la Chronique, disant que les délégués de plusieurs Maisons représentatives se réunissaient pour un congrès avaient été mis en pièces lors d'un attentat à la bombe, laquelle semblait avoir été posée par un assassin Delaque.

Lorsque nous jouâmes la partie, les gangs Delaque formèrent un camp et une coalition de gangs d'autres Maisons les attaqua. Pour rendre les choses encore plus retorses, je distribuai aux factions quelques équipements supplémentaires générés aléatoirement à l'aide d'un paquet de cartes. Il s'agissait essentiellement de grenades et de

munitions utilisables durant la partie ou dans d'autres batailles. Cependant, il y avait parmi ce matériel une carte disant au joueur que le véritable assassin, un cyborg puissant et parfaitement déguisé, était en fait un de ses membres !

Le cyborg ne fut pas révélé durant le combat et resta non-identifié pendant les semaines suivantes. Finalement, le gang abritant l'assassin cyborg, la Main Noire (des Orlock, quelle surprise) fut découvert et mis hors-la-loi. Quelques semaines plus tard, un autre gang Orlock, les Revenants, mit un terme à la carrière de l'assassin à coup de fusée. Les Delaque prétendirent que tout cela était un coup monté par les Orlock alors que ceux-ci affirmèrent que la Main Noire avait agi seule. Pour la plupart des gens, cela n'avait que peu d'importance, l'épisode avait été un bon prétexte pour une belle empoignade.

N'oubliez pas que dans les deux cas, ces événements vinrent en plus de rivalités, de raids, de combats entre gangs se déroulant au cours de la campagne. Il y eut également des disputes internes, l'arrivée de deux groupes de chasseurs spyriens, des incursions de fousseurs, un tremblement de ruche (introduisant les Événements Aléatoires), plusieurs purges (un scénario Arbitrator, voir plus loin), la mise hors-la-loi de Filth Pond (coupable d'abriter des hors-la-loi) et une tentative menée par des arbitrators et deux gangs de prendre Filth Pond d'assaut (repoussée par les fameux Dog Soldiers, bien sûr).

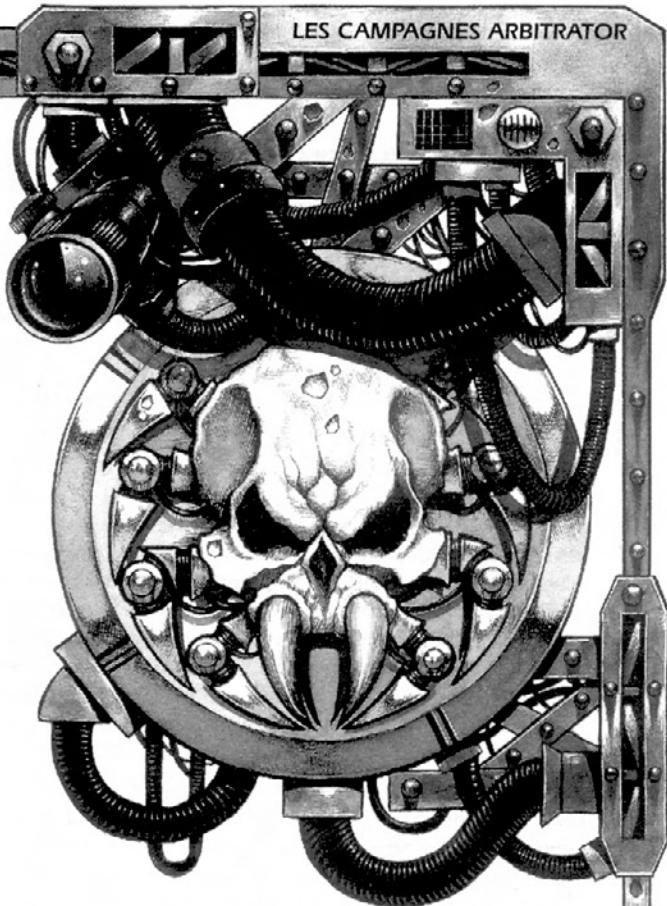
## QUAND UN GANG EST-IL TROP COSTAUD ?

Durant notre campagne de Castle Rock, un certain nombre de gangs livrèrent beaucoup de combats et atteignirent des valeurs vertigineuses. Ces gangs avaient des guerriers dotés de combinaisons terribles mêlant caractéristiques améliorées et compétences capables de démolir un gang moins expérimenté en quelques tours (voire en un, parfois). Certains de ces gangs étaient simplement nombreux, avec 16 ou 18 guerriers, d'autres avaient moins de membres mais tous très expérimentés et très bien armés. Les joueurs avec des gangs très puissants constatèrent rapidement qu'ils avaient trop de guerriers avec trop de compétences pour se souvenir de tout pendant une partie. Ils remarquèrent aussi que personne ne voulait plus jouer avec eux, et il n'y avait donc pour eux plus moyen de s'amuser.

Progressivement, les joueurs commencèrent à retirer volontairement leurs gangs pour pouvoir en jouer un nouveau et peut-être essayer une Maison différente ou un des gangs d'outlanders. En tant qu'Arbitrator, j'adoptai cette idée et incitai les joueurs récalcitrants à se retirer. Un peu plus tard, j'introduisis une règle semi-officielle décrétant que tout gang atteignant une valeur de 4000 points devait se retirer de la campagne dans la semaine.

Cela sembla être apprécié des joueurs. Les propriétaires des gangs se retirant avaient le sentiment d'avoir prouvé leurs compétences et désiraient montrer avec leur nouveau gang que cela n'avait pas été un coup de chance. Les gangs se retirant devinrent des légendes et donneront la possibilité à leurs rivaux moins puissants d'occuper le vide ainsi créé.

Les gangs qui se retirent ne disparaissent pas pour de bon.



Les joueurs peuvent les utiliser dans les scénarios Arbitrator ou dans les parties à plusieurs joueurs (abordées ailleurs). Les défis que représentent ces parties sont plus appropriés à la puissance de feu que de tels gangs peuvent produire qu'à celle de gangs ordinaires. Nous considérons donc que les gangs qui se retirent protègent simplement leur territoire sans trop vadrouiller.

Une autre approche est de considérer qu'un gang qui se retire se destine à une plus haute tâche, comme rejoindre les Forces de Défense Planétaire dans l'espoir de se voir attribuer des postes élevés dans la Garde Impériale. Cela donne la possibilité de créer des scénarios spéciaux pour développer l'histoire du gang, voire de l'introduire dans des parties de Warhammer 40.000. Ces gangs peuvent encore fonder ou protéger une colonie, devenir des gladiateurs professionnels dans la Cité-Ruche, travailler pour une Maison Noble de la Pointe, établir un royaume hors-la-loi dans les désolations, quitter la planète (par des moyens légaux ou en détournant un vaisseau), se rendre dans une autre ruche en effectuant un long et périlleux trajet, etc.



## PARTIES A PLUSIEURS JOUEURS

Les parties à plusieurs joueurs sont agréables à diriger pour un Arbitrator novice ou très occupé car elles sont très simples à organiser et à jouer. Elles ne demandent pas trop de travail et vous pouvez donc vous concentrer pour que les choses se passent du mieux possible. Dans une partie à joueurs multiples, c'est la coopération (ou la non coopération), les rivalités et les récriminations entre les joueurs qui ajoutent une dimension différente à la bataille. De telles parties peuvent facilement se transformer en campagnes alors que font rage batailles rangées, émeutes, rivalités inter-Maisons, guerres de territoires, etc.

Les scénarios pour deux joueurs de Necromunda et Outlanders fonctionnent très bien avec plusieurs joueurs, aussi longtemps que les gangs sont répartis en camps de taille à peu près équivalente. A chaque tour, les joueurs d'un camp peuvent bouger, tirer et combattre comme ils le feraient dans une partie normale. Après quoi tous les joueurs du camp opposé jouent, et ainsi de suite. Les gangs font leurs tests de déroute normalement mais la partie ne s'arrête pas avant que tous les joueurs d'un camp n'aient dérouté.

De toutes les parties à joueurs multiples que j'ai dirigées en tant qu'Arbitrator, la plus amusante fut une simple Empoignade avec trois joueurs d'un côté et quatre de l'autre. Pour que la partie ne soit pas déséquilibrée, j'avais noté à l'avance la valeur de tous les gangs et m'étais assuré que le total de chaque camp était approximativement égal.

Essayer de disputer des parties avec trois camps ou plus devient difficile parce que les joueurs doivent attendre que les deux autres camps aient joué avant de pouvoir rejouer. La meilleure solution est de limiter le nombre de guerriers que chaque joueur peut utiliser pour que les tours aillent plus vite. Si vous êtes intéressé par des parties à trois ou quatre camps, regardez le scénario Arbitrator Seigneur de la Tour, il pourra vous donner quelques inspirations.

Une fois la partie en cours, tout ce que l'Arbitrator a à faire est de maintenir les joueurs concentrés sur ce qu'ils font pour que la partie ne devienne pas brouillonne et confuse. J'ai personnellement résolu cette question en hurlant le début de chaque phase et en laissant aux joueurs de dix à vingt minutes pour terminer leurs actions avant de passer à la phase suivante. Comme les joueurs connaissent déjà les règles, le rôle de l'Arbitrator se résume à résoudre les disputes (essentiellement les lignes de vue et l'importance des couverts) et à aider les joueurs qui débutent.



## SCENARIOS ARBITRATOR

Un des aspects les plus gratifiants du rôle d'Arbitrator est de créer des scénarios spéciaux pour les autres joueurs. Laissez faire votre imagination et inventez toutes les situations imaginables non couvertes par les scénarios standard. Les scénarios Arbitrator vous permettent aussi de faire intervenir des créatures et des habitants du Sous-Monde que l'on ne rencontre normalement pas dans les scénarios classiques.

Dans ces scénarios, vous jouerez généralement en tant qu'Arbitrator les adversaires des joueurs ou, s'ils sont un contre un, vous agrémenterez leur vie de vermines dangereuses, de pièges, d'événements aléatoires et de toute autre chose vous venant dans la tête. Votre rôle n'est pas d'éliminer des gangs (si vous le faites, vous ne trouverez rapidement plus personne pour risquer son gang avec vous). Les scénarios Arbitrator sont plutôt l'occasion de faire quelque chose d'amusant et de différent, encourageant les joueurs à essayer une approche nouvelle ou à adapter leurs tactiques.

Outlanders comprend trois scénarios Arbitrator : La Purge, Seigneur de la Tour et A l'Assaut des Barricades. Ils sont inclus comme exemples de ce que vous pouvez obtenir avec des scénarios Arbitrator. Chacun présente des suggestions à propos de variations supplémentaires ou sur la façon de traiter certains problèmes particuliers qui peuvent apparaître au moment de les diriger. Lorsque vous aurez joué chacun d'eux une ou deux fois, vous devriez pouvoir concevoir vos propres scénarios Arbitrator.

Pour vous aider à mettre au point vos scénarios Arbitrator, nous avons inclus un bestiaire présentant les créatures qui peuvent faire de bons adversaires pour les gangs du Sous-Monde. Les ennemis peuvent être de toutes sortes : déviants, hors-la-loi, mutants, extraterrestres, Space Marines du Chaos, adorateurs, etc. La liste incluse est limitée par la place mais le choix devrait être édifiant.

Si une des figurines de votre collection n'est pas comprise dans cette liste, n'hésitez pas à concevoir vos propres règles pour elle. Les profils d'armes ou de créatures non présentés peuvent être directement tirés du jeu Warhammer 40,000. Avec un peu de chance, nous présenterons des informations sur les compétences supplémentaires et les règles spéciales des autres habitants de l'univers de Warhammer 40,000 dans de futurs numéros de White Dwarf. N'oubliez pas que vous pouvez aussi créer vos propres personnages spéciaux pour aider ou contrecarrer les gangs ou pour les introduire dans des missions spéciales. Par exemple, un gang peut avoir à escorter un individu de haut rang, comme un Inquisiteur impérial effectuant une enquête sur les activités déviantes du Sous-Monde. Un autre gang peut être chargé d'éliminer le dit Inquisiteur - vous voyez le genre...

Enfin, il est bon que les scénarios Arbitrator permettent aux joueurs d'acquérir des récompenses qu'ils n'obtiennent normalement pas. Les armes et équipements rares ou chers sont plus attractifs que de l'argent, mais une grosse somme tentera également les joueurs. Assurez-vous que la difficulté de la mission corresponde à la récompense et ne donnez rien qui soit trop puissant. Par exemple, un lance-plasma de maître est très désirables et pas trop puissant, mais distribuer des armures carapaces au gang entier risque de le rendre beaucoup trop fort.

# TABLEAU DES EVENEMENTS DE CAMPAGNE

**Le Tableau des Événements de Campagne ajoute un peu de piment et de couleur à une campagne de Necromunda. Les événements tendent à donner plus de chance aux débutants qu'aux vieux gangs bien établis. Ils sont donc utiles pour équilibrer la campagne en empêchant les vieux gangs de dominer. Cependant, les événements de campagne offrent à chacun sa part d'opportunités et de calamités.**

Dans notre campagne, nous lancions sur ce tableau une fois par semaine, mais nous disputions six ou sept parties par semaine et tenions un bulletin hebdomadaire pour tenir les joueurs informés des dernières nouvelles. Dans une campagne plus calme, il vaut mieux lancer sur ce tableau seulement une fois toutes les deux ou trois semaines. Comme vous le verrez ci-dessous, la chose la plus importante est que l'Arbitrator tienne tous les joueurs au courant de ce qui se passe.

La plupart des événements ont un effet qui dure jusqu'à ce que l'événement suivant soit tiré et prenne le relais. Certains d'entre eux produisent des effets immédiats (comme "Tremblement de Ruche", par exemple), et une fois que ces événements ont été résolus, ils n'ont plus d'autre effet. La durée et les effets de chaque événement sont spécifiés sur le tableau ci-dessous.

## D66 Résultat

- 11 **TREMBLEMENT DE RUCHE.** Chaque joueur doit immédiatement perdre un territoire sélectionné aléatoirement. Les joueurs qui ont moins de trois territoires peuvent ignorer ce résultat.
- 12 **ZOMBIE DE LA PESTE.** Une épidémie de la terrible peste se déclenche dans le secteur. Chaque joueur doit désigner aléatoirement un membre de son gang. Ce guerrier doit effectuer un jet sur le Tableau de la Peste comme s'il avait été mis hors de combat par un zombie de la peste (voir le chapitre *Les Fouisseurs* pour les règles sur les zombies de la peste).
- 13 **INVASION DE MUTANTS.** Un nombre anormalement élevé de mutants investit le secteur. Faites un jet de monstre comme dans le scénario *Les Pillards* pour chaque bataille livrée jusqu'au prochain événement.
- 14 **PENURIES.** Des pénuries inattendues provoquent des hausses de prix locales. Toutes les armes et équipements voient leur prix doubler jusqu'au prochain événement.
- 15 **ROI FOUSSEUR.** Un roi fouisseur est parvenu à unifier tous les fouisseurs du secteur, et ils extorquent d'importantes sommes aux colonies. Les joueurs qui ne sont pas hors-la-loi doivent diviser par deux les revenus de leurs territoires jusqu'au prochain événement.
- 16 **DECOUVERTE.** Une grotte, un puits, etc. vient d'être découvert et le gang le plus actif pourra mettre la main dessus. Générez un nouveau territoire. Notez la valeur de tous les gangs. La prochaine fois que vous déterminerez un événement, le gang dont la valeur aura le plus augmenté obtiendra ce nouveau territoire.
- 21 **EBOULEMENT.** Certaines parties du Sous-Monde sont isolées par des éboulements. Les joueurs ne peuvent collecter les revenus d'un territoire déterminé aléatoirement jusqu'au prochain événement.
- 22 **SANCTIONS DE LA GUILDE.** Un marchand a été tué dans ce secteur. Les joueurs qui ne sont pas hors-la-loi doivent lancer un dé. Sur 1, ils sont suspectés et ne peuvent pas acheter d'équipement jusqu'au prochain événement.

## D66 Résultat

- 23 **MUNITIONS DEFECTUEUSES.** Un lot de munitions defectueuses a été vendu aux gangs. Les joueurs doivent lancer 1D6 au début de chaque bataille. Sur un 1, ils possèdent des munitions defectueuses et doivent soustraire -1 aux jets de munitions durant toute cette partie. Les munitions defectueuses peuvent apparaître jusqu'au prochain événement.
- 24 **PRIME.** Sélectionnez aléatoirement un des gangs de votre campagne. Une Maison ou un gang rival offre une prime de 1D6x5 pour chaque membre de ce gang qui sera tué avant le prochain événement.
- 25 **MARCHANDS D'ESCLAVES.** Des marchands d'esclaves viennent d'arriver dans le secteur et capturent les kids pour les vendre aux usines de la Cité-Ruche. Les gangs ne peuvent recruter de kids (même ceux gagnés dans les colonies) jusqu'au prochain événement.
- 26 **DECOUVERTE.** Générez un nouveau territoire. Notez la valeur de tous les gangs. La prochaine fois que vous déterminerez un événement, le gang dont la valeur aura le plus augmenté obtiendra ce nouveau territoire.
- 31 **ENQUETE DE VIGILES.** Le gang qui a la valeur la plus élevée est surveillé de près par les vigiles et doit se tenir à carreau quelques temps. Les revenus de ses territoires sont divisés par deux jusqu'au prochain événement.
- 32 **POLLUTION.** Des émanations de décharges toxiques et des fumées dangereuses interdisent d'entrer dans les tunnels et les conduits d'aération. Jusqu'au prochain événement, les joueurs qui ont des tunnels et des conduits d'aération ne peuvent pas les utiliser pour déployer leurs guerriers.
- 33 **MECONTENEMENT.** Les gens en ont assez de l'arrogance des gangs les plus forts. Si un joueur combat un gang dont la valeur est d'au moins 100 points supérieure à la sienne et remporte la bataille, il peut s'emparer d'un territoire déterminé aléatoirement de ce gang.

**D66 Résultat**

- 34 INDEPENDANT.** En commençant par le gang qui a la valeur la plus élevée, lancez 1D6. Sur un résultat de 4-6, le guerrier le plus expérimenté (y compris les balaises mais pas les chefs) décide de travailler en indépendant. Cessez de lancer dès qu'un ganger devient indépendant, ou après avoir lancé pour tous les gangs de la campagne. L'indépendant devient un mercenaire dont le coût de recrutement est égal au dixième de la somme de son coût et de ses points d'expérience (p.e. coût de 80 + exp de 50 = recrutement de 13 crédits).
- 35 L'HEURE DE LA RETRAITE A SONNE.** Le guerrier qui a le plus de Vieilles Blessures de la campagne prend sa retraite. Déterminez aléatoirement s'il y a plusieurs figurines avec le même nombre de vieilles blessures. Si aucun guerrier n'a de vieilles blessures, cet événement n'a pas d'effet.
- 36 DECOUVERTE.** Générez un nouveau territoire. Notez la valeur de tous les gangs. La prochaine fois que vous déterminerez un événement, le gang dont la valeur aura le plus augmenté obtiendra ce nouveau territoire.
- 41 QUERELLE.** Une querelle éclate entre deux Maisons de la ruche déterminées aléatoirement. Ces hostilités se répercutent dans le Sous-Monde. Jusqu'au prochain événement, les gangs de ces deux Maisons se *haïssent*.
- 42 PERIODE FASTE.** Un afflux de ruchiers, de marchands et d'ouvriers apporte un paquet de crédits dans le secteur. Tous les gangs (y compris hors-la-loi) peuvent ajouter 1D6x5 crédits aux revenus générés jusqu'au prochain événement.
- 43 BRUME DE RUCHE.** Jusqu'au prochain événement, toutes les parties sont affectées par les "Brouillards Toxiques" du Tableau des Événements Aléatoires. Lancez 1D6 sur la section Brouillards Toxiques pour déterminer ce qui se passe. Si vous lancez sur le Tableau des Événements Aléatoires, le résultat Brouillards Toxiques vient en plus du résultat obtenu sur le tableau (relancez si vous obtenez deux Brouillards Toxiques).
- 44 RECOLTE MIRACULEUSE.** Les champignons pullulent dans le secteur et la nourriture est abondante (pour une fois). Lorsque vous déterminez votre revenu, divisez par deux le nombre de guerriers de votre gang, arrondi au chiffre supérieur. Les gangs hors-la-loi ajoutent +2 à leurs dés de Fouille à la place.
- 45 NOUVELLE CAVERNE.** Une nouvelle grotte, bourrée d'artefacts et de matériel de valeur, vient d'être découverte. Doublez le nombre de pions Butin de tous les prochains scénarios *Les Pillards* qui seront joués d'ici le prochain événement.
- 46 DECOUVERTE.** Générez un nouveau territoire. Notez la valeur de tous les gangs. La prochaine fois que vous déterminerez un événement, le gang dont la valeur aura le plus augmenté obtiendra ce nouveau territoire.
- 51 CARAVANE.** Une caravane traverse le secteur. Jusqu'au prochain événement, une visite au comptoir (légal ou illégal) double l'offre habituelle d'objets rares.
- 52 SURPRODUCTION.** Déterminez aléatoirement un type d'arme commun. Son coût est réduit de moitié jusqu'au prochain événement.

**D66 Résultat**

- 53 VIEUX PRO.** Le gang ayant la valeur la plus basse est rejoint par un vieux pro qui le prend sous son aile. Sélectionnez aléatoirement un mercenaire ou un indépendant. Il restera gratuitement avec le gang jusqu'à ce que la valeur de celui-ci ne soit plus la plus basse.
- 54 EVASION.** Un groupe de détenus s'enfuit dans le Sous-Monde. Jusqu'au prochain événement, tout nouveau ganger acheté reçoit 3D6 points d'expérience supplémentaires. Si cela les fait monter d'un niveau ou deux, effectuez immédiatement les jets de progression.
- 55 RECOLTE D'AIGUILLOON.** Une grosse quantité d'aiguillon est disponible. Jusqu'au prochain événement, tout joueur peut payer 5 crédits pour relancer le dé sur le Tableau des Blessures Sérieuses. Aucun résultat ne peut être relancé plus d'une fois, le second résultat doit être accepté.
- 56 DECOUVERTE.** Générez un nouveau territoire. Notez la valeur de tous les gangs. La prochaine fois que vous déterminerez un événement, le gang dont la valeur aura le plus augmenté obtiendra ce nouveau territoire.
- 61 NOUVEAU DOME.** Un nouveau dôme vient d'être découvert. Jusqu'au prochain événement, les gangs peuvent acheter de nouveaux territoires (déterminés aléatoirement) pour 100 crédits chacun.
- 62 MAITRE PROFESSEUR.** Un maître d'arme a quitté la Pointe et arrive dans le Sous-Monde. Jusqu'au prochain événement, les gangs peuvent envoyer un guerrier qui vient de monter d'un niveau recevoir l'enseignement de ce maître pour 25 crédits. Le ganger peut alors choisir un résultat sur le tableau de progression au lieu d'avoir à le déterminer aléatoirement. Les compétences sont toujours déterminées aléatoirement.
- 63 SURPLUS DE DEFENSE.** Jusqu'au prochain événement, les armes et équipements suivants sont disponibles à la moitié du prix normal : pistolet laser, fusil laser, lance-grenades, canon laser, gilet pare-balles, grenades à fragmentation, respirateur et photoviseur. Cependant, le joueur doit lancer 1D6 pour chaque arme et équipement qu'il vient d'acheter. Sur un 1, l'objet ne fonctionne pas et doit être jeté !
- 64 LE GUERISSEUR.** Un guérisseur avec des pouvoirs wyrds passe dans le secteur. Jusqu'au prochain événement, il peut soigner les effets à long terme des blessures graves pour 50 crédits par blessure (mais il ne peut soigner ni la mort ni les captures).
- 65 SAFARI.** Un groupe de riches nobles des Maisons arrive dans le secteur dans le cadre d'un safari dans le Sous-Monde. Tous les joueurs se font un plaisir d'arnaquer ces benêts pleins aux as ! Chaque joueur peut immédiatement ajouter 1D6x25 crédits à son magot.
- 66 ARCHEOTECHNOLOGIE.** Générez un nouveau territoire. Notez la valeur de tous les gangs. La prochaine fois que vous déterminerez un événement, le gang dont la valeur aura le plus augmenté obtiendra ce nouveau territoire. De plus, le territoire contient un gisement d'archéotechnologie qui ajoute 1D6x50 crédits au magot du gang.

# SCENARIO POUR NECROMUNDA : MAITRE DE LA SPIRE

**Maître de la Spire** est un parfait exemple du type de jeu d'arène populaire dans le Sous-Monde. Il se déroule dans une zone fortement gardée des Bas-Fonds, le spirodrome, et est ouvert à tout gang d'une valeur d'au moins 1250. L'arène est dominée par une grande tour centrale qui représente l'objectif du combat. Les gangs ont chacun une base dans un angle du terrain, d'où ils se lancent pour atteindre le sommet de la tour. Le premier gang à atteindre le gros bouton rouge au dernier étage remporte un prix substantiel. Deux à quatre gangs peuvent participer.

## GANGS

Maître de la Spire est généralement joué à quatre gangs et parfois à deux ou trois. Plus de quatre gangs rendraient l'affaire trop confuse pour les pauvres joueurs (et donnerait aussi un sacré mal de crâne à l'Arbitrator).

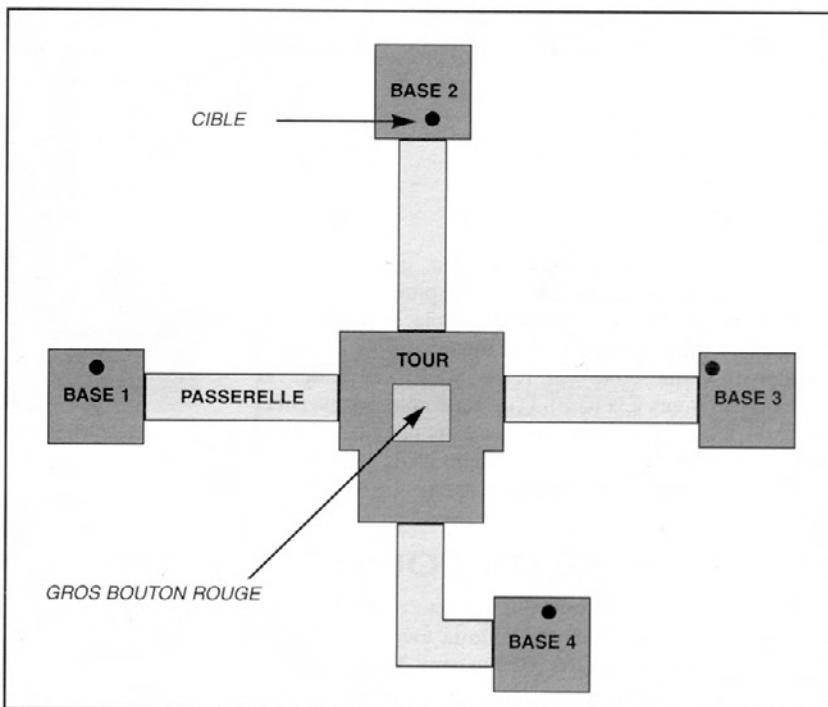
Chaque gang a droit d'avoir jusqu'à trois figurines en jeu à tout moment si les quatre bases sont occupées. S'il n'y a que trois gangs, chacun peut avoir quatre figurines et s'il n'y a que deux gangs, chacun peut avoir six figurines.

Tous les gangs peuvent combattre dans le spirodrome, même les hors-la-loi et les outlanders. Toutes les armes peuvent être utilisées, même les armes lourdes. La seule véritable règle au Maître de la Spire est que les wyrds ne peuvent pas participer (pour la sécurité des organisateurs et des spectateurs).

## MISE EN PLACE

Maître de la Spire est joué sur une table carrée d'approximativement 1,20m x 1,20m. Le centre de la table est occupé par une grande tour. La tour de trois étages de Necromunda ("Bâtiment Deux" dans le guide d'assemblage) est parfaite, mais plus la tour est grande, mieux c'est. Pour nos parties, nous utilisons les tours de deux boîtes empilées l'une sur l'autre. Au sommet de la tour se trouve un gros bouton rouge, représenté par un pion.

La tour doit être entourée par d'autres bâtiments et connectée à eux par des passerelles. Les quatre bases sont placées à une distance équivalente de la tour. Chaque base doit être un bâtiment et contient un pion Cible (représenté par un élément spécial en carton) que le gang doit défendre.



Tous les joueurs lancent 1D6. Celui qui obtient le résultat le plus élevé choisit la base qu'il veut, puis installe ses guerriers dans un rayon de 4ps autour de son pion Cible. Ensuite, celui qui avait obtenu le deuxième plus haut résultat choisit une des bases inoccupées, et ainsi de suite. Les tunnels, conduits d'aération et compétences d'infiltration ne peuvent pas être utilisés.

## SEQUENCE DE JEU

Relancez pour déterminer quel joueur joue en premier. Une fois que le premier joueur a terminé son tour, le joueur sur sa droite joue à son tour, et ainsi de suite.

## BASES

Chaque base contient le pion Cible du joueur. Il s'agit d'un objectif de la taille d'un homme qui s'allume et fait du bruit lorsqu'il est touché ou frappé. Des parties plus primitives de Maître de la Spire utilisent des tambours ou des vieilles cornemuses à la place. Les gangs doivent protéger leur cible à tout prix pour plusieurs bonnes raisons. Le point cible représente le territoire du gang dans la partie et, s'il est touché par un ennemi (ou par un tir), on dit que celui-ci a dévasté la base. Cela force un guerrier du camp dévasté à quitter la partie, réduisant ainsi la puissance de son gang.

Si un guerrier ennemi tire et touche la cible, il peut choisir un des membres du gang "dévasté" et le retirer immédiatement du jeu. Le guerrier désigné s'éclipse par une des nombreuses trappes du sol de l'arène. Le guerrier est intact (en supposant qu'il était intact lorsqu'il a été retiré de la partie), mais il ne peut pas être remplacé, ce qui réduit d'un le nombre de combattants que son gang peut aligner.

Si un guerrier adverse entre au corps à corps avec la cible d'un gang, ce dernier est entièrement retiré de la partie à la fin de la phase de corps à corps (tous ses guerriers restants sortent de l'arène).

## RENFORTS

Si un guerrier est mis hors de combat, un renfort peut arriver à la base du gang au début de son prochain tour. Une figurine au tapis peut être retirée et remplacée par un autre membre du gang si elle parvient à atteindre sa base et à toucher le point cible (la foule adore ces longs et douloureux retours à la base). D'un autre côté, les guerriers qui parviennent à retourner à la base n'ont pas à lancer pour les blessures sérieuses car on considère qu'ils sont soignés et remis sur pieds dès qu'ils quittent l'arène.

## LE GROS BOUTON ROUGE

Le premier joueur qui commence son tour en contact avec le gros bouton rouge au sommet de la tour peut appuyer dessus et gagner 100 crédits pour son gang. Vous ne pouvez pas appuyer dessus dans le tour où vous arrivez au sommet de la tour, donc les autres gangs ont un tour pour vous stopper. Appuyer sur le bouton signale généralement la fin de la partie, bien que dans certaines arènes les combats ne cessent qu'après avoir appuyé deux ou trois fois sur le bouton ou quand tous les guerriers ont regagné leur base.

## FIN DE LA PARTIE

Les gangs ne passent pas de tests de déroute, ils peuvent dérouter volontairement en ne remplaçant pas leurs pertes : quand ils n'ont plus de guerriers, c'est fini. Les gangs qui n'ont plus d'hommes à remplacer sont également hors course. Les gangs sont également éliminés si des guerriers adverses parviennent à toucher leur cible.

Quand la récompense est gagnée, la partie s'arrête généralement automatiquement comme noté précédemment. C'est également le cas s'il ne reste qu'un seul gang en jeu. Notez que s'il ne reste qu'un seul gang, personne n'empoche la récompense : le but est d'atteindre le sommet de la tour, pas de s'entre-tuer !

## EXPERIENCE

- +10 Pour le chef du gang vainqueur.
- +10 Pour avoir appuyé sur le gros bouton rouge.
- +5 Par blessure infligée/pour toucher (à la main ou par un tir) la cible d'un camp ennemi.
- +D6 Pour survivre à la partie.
- +1 Pour chaque niveau consécutif qu'une figurine est parvenue à grimper dans la tour. Ce bonus n'est accordé qu'une fois. Si une figurine redescend d'un niveau, elle ne gagne pas d'expérience supplémentaire en remontant à la tour.

## SUGGESTIONS

Maître de la Spire n'est qu'un exemple des jeux d'arène auxquels participent les gangs. Les parties sont généralement assez rapides. Si vous voulez qu'elles durent plus longtemps, modifiez les règles. Vous pouvez par exemple dire qu'un guerrier doit appuyer sur le bouton et rentrer à sa base avant d'avoir droit à la récompense et mettre fin à la partie.

Il y a d'autres types de combats d'arène qui font de très bons scénarios Arbitrator, n'hésitez donc pas à imaginer les vôtres. Si vous obtenez quelque chose d'intéressant, envoyez-le nous, et qui sait, peut-être le passerons-nous dans White Dwarf !

Nous avons essayé une variante de cette partie en décidant que, la foule réclamant des combats rapprochés, seuls les pistolets, grenades et armes de corps à corps seraient autorisés. Ce type de partie est encore plus rapide (les mitrailleuses vous ralentissent à un point étonnant), et vous voudrez donc peut-être imposer des règles supplémentaires pour rallonger le jeu.

Si 100 crédits vous paraissent être une récompense trop forte ou trop faible, fixez une somme appropriée ou autre chose de plus intéressant que de l'argent. Pour attirer des gangs, vous pouvez mettre en jeu une arme lourde ou un objet rare de leur choix, ou un territoire. Le vainqueur peut aussi se qualifier pour une mission spéciale, ce qui en fait une introduction parfaite pour un scénario à un contre un.

Les événements aléatoires peuvent être utilisés dans ce scénario mais ils réclament une interprétation judicieuse ou des jets de dés de remplacement. Vous pouvez aussi simplement choisir un résultat approprié aux combats d'arène. Le toujours populaire Fosse sans Fond est le meilleur exemple de quelque chose d'amusant et de dangereux. Vous pouvez aussi introduire une flore/faune dangereuse pour que les joueurs restent méfiants ou disperser quelques pièges dans l'arène. Imaginez un peu la scène : un guerrier parvient enfin au sommet de la tour et se retrouve face à une araignée géante en colère...

# SCENARIO ARBITRATOR :

# PURGE !

Les autorités, inquiètes d'une augmentation récente du nombre de mutants et de déviants dans le Sous-Monde, ont autorisé une Purge. La Purge sera effectuée en un lieu et un moment fixés. De deux à quatre gangs peuvent participer, les guerriers œuvrant alors de concert contre des hordes de déviants et de vermines contrôlées par l'Arbitrator. Des primes seront accordées pour tout ce qui sera abattu.



## GANGS

Les gangs hors-la-loi ne peuvent pas participer à un scénario Purge car ils ont plus de chances d'être chassés que chasseurs ! Les gangs participant à une Purge peuvent être de n'importe quelle valeur, mais plus ils seront expérimentés, plus les déviants seront puissants. Cependant, si des gangs de haut niveau combattent aux côtés de gangs plus faibles, il va leur falloir coopérer efficacement pour éviter que les déviants ne s'échappent. Il faut ajouter les valeurs de tous les gangs jouant dans ce scénario pour déterminer le type de déviants qu'ils vont rencontrer.

## FIGURINES DE DEVIANTS

Avant de diriger un scénario Purge, l'Arbitrator doit rassembler toutes les figurines appropriées qu'il a dans sa collection pour représenter les déviants ainsi que toutes celles qu'il peut emprunter, détourner ou subtiliser à d'autres joueurs. Plus il y a de figurines variées, plus intéressante sera la partie. Les figurines qui peuvent être utilisées sont données ci-contre. Il est possible que vous ne connaissiez pas certains modèles indiqués. Ne vous inquiétez pas, toutes ces créatures sont décrites dans le Bestiaire du Sous-Monde. Placez toutes les figurines que vous avez pu rassembler à côté de la table.

### Figurines Utilisables

Vermes de la Ruche : Araignées Géantes, Charoptères, Lamias, Mères des Araignées, Centipettes, Rats Géants.

Déviants : Adorateurs du Chaos, Consanguins, Fouisseurs, Hors-la-Loi, Mutants, Renégats Ratskins, Hommes Bêtes.

Extraterrestres : Hybrides Genestealers, Genestealers, Space Marines du Chaos, Orks & Gretchins, Scouts Eldars.

Créatures du Chaos : Bêtes de Nurgle, Bêtes de Slaanesh, Chiens de Khorne, Démonettes, Horreurs Roses, Incendiaires de Tzeentch, Portepeste, Sanguinaires.

Sorciers : Tous les types de Wyrd, Psykers, Magus Genestealers.

*Note importante :* tout déviant, etc. ne peut être équipé que des armes visibles sur sa figurine. Cela évite les confusions pour l'Arbitrator dirigeant la partie et c'est plus juste pour les gangs qui affrontent les créatures. De même, vous avez le droit de considérer que les gangers ne portent que les armes et l'équipement visibles sur leurs figurines, le reste ayant visiblement été laissé avec le magot du gang.

Vous pourrez aussi utiliser des figurines équipées d'armes spéciales ou lourdes contre les gangs de très haute valeur, comme détaillé plus loin. Les déviants, les wyrd et les extraterrestres sont équipés de respirateurs et/ou de photoviseurs s'ils sont visibles sur la figurine.



## DEPLOIEMENT

Le scénario Purge doit être joué sur une table d'au moins 1,50 m x 0,90 m, et de préférence plus grande. Il vous faudra combiner au moins deux jeux de Necromunda pour obtenir une densité correcte sur la table. Plus il y a de terrain, mieux c'est. La Purge a lieu dans la Zone et la plupart des terrains dont vous pouvez disposer feront l'affaire : débris, déchets, étangs boueux, structures bricolées, etc.

Dans une Purge, les gangs sont séparés en groupes qui doivent chacun nettoyer un secteur de la Zone. Les groupes se rapprochent progressivement les uns des autres pour prendre les déviants dans leur filet. Le scénario Purge commence au moment où certains gangs (on peut imaginer que beaucoup d'autres participent ailleurs) approchent des déviants qu'ils ont auparavant repoussés devant eux. La seule issue pour les déviants est de se frayer un passage entre les gangs et de fuir vers les désolations.

Pour représenter cette situation, les gangs se déploient sur les 2 bords de largeur de la table. C'est aux joueurs de décider comment ils vont placer leurs guerriers et un gang peut répartir ses combattants dans les deux zones de déploiement. Les gangs peuvent se déployer jusqu'à 3 ps à l'intérieur de la table. Après que tous les gangs se soient déployés, l'Arbitrator prépare les cartes Rencontre comme décrit ci-dessous.

## EVENEMENTS ALEATOIRES

Les déviants se cachent dans la Zone et les désolations où une luminosité défaillante, les vents, les brouillards toxiques, les nuées et autres choses désagréables abondent.

Ceci rend très appropriée l'utilisation des Événements Aléatoires dans le scénario Purge. Si votre table est assez grande (1,80m x 1,20m ou plus), il peut être amusant de lancer des événements différents par quart de table. Relancez les résultats contradictoires ou qui peuvent créer des problèmes à cause du placement de terrain (*Fosse sans Fond*, par exemple). Là où c'est utile, marquez les limites de certains effets (*Mer de Vase*, par exemple).

## CARTES RENCONTRE

Pour pouvoir jouer le scénario Purge, l'Arbitrator a besoin d'un paquet de cartes ordinaires (appelées cartes Rencontre à partir de maintenant) pour générer les créatures que les joueurs vont rencontrer au cours de la Purge.

Prenez le paquet de cartes, mélangez-le complètement et placez trois cartes à peu près au milieu de la table. Les cartes sont face cachée et ni l'Arbitrator ni les joueurs n'ont le droit de les regarder avant qu'elles ne soient révélées. Un paquet de cartes Rencontre comme celui-ci représente un des nombreux endroits servant de repaires aux habitants du Sous-Monde. Par exemple, les cartes peuvent signaler l'antre de vermines infestant le secteur, un poste de surveillance de déviants ou un camp de hors-la-loi.

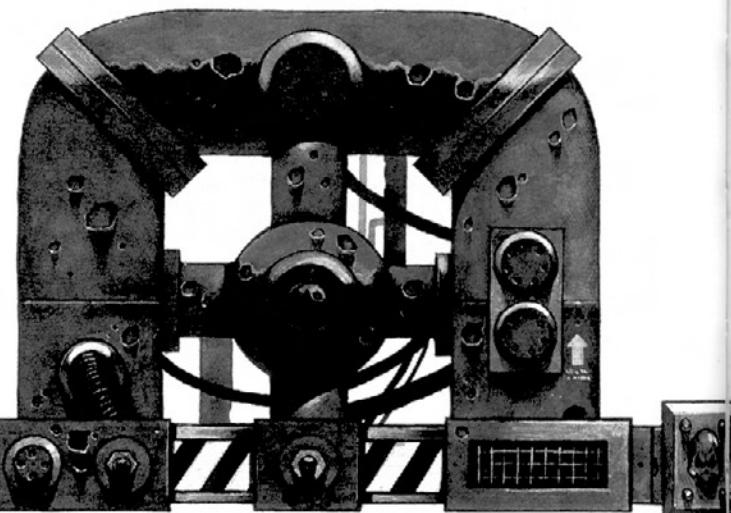
Distribuez maintenant un autre paquet de trois cartes. Chaque paquet doit être placé à au moins 16 ps d'un autre paquet et à au moins 16 ps du bord de largeur de la table. Cela mis à part, ils peuvent être placés n'importe où. Continuez à distribuer des paquets de cartes de cette façon jusqu'à ce qu'il soit impossible de pouvoir en installer plus.

## SEQUENCE DE JEU

La partie commence par le tour des gangs, puis le tour des déviants, etc. Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les cartes Rencontre aient été révélées et qu'il n'y ait plus de déviants sur la table, ou que tous les gangs aient raté leur test de déroute ou aient dérouté volontairement.

Notez que tous les joueurs déplacent leurs gangs en même temps. Si la situation devient confuse (ce qui arrive facilement), faites jouer les joueurs l'un après l'autre. Les gangs ne peuvent pas s'attaquer dans ce scénario.

Après que tous les joueurs aient effectué leur tour, c'est au tour de l'Arbitrator de jouer, déplaçant toutes ses figurines



encore en vie sur la table et les faisant combattre. Avant cela, cependant, il peut lancer 1D6. Sur un résultat de 1-5, rien ne se passe et l'Arbitrator joue son tour normalement. Sur un résultat de 6, il peut retourner et révéler un paquet de cartes non encore exposées. Le bruit et la confusion ont alerté les déviants qui ont décidé d'agir avant d'être découverts !

## REVELER LES CARTES RENCONTRE

Dès qu'un membre d'un gang termine son mouvement dans un rayon de 12 ps d'un paquet de cartes Rencontre, celles-ci sont révélées. Cela se fait immédiatement, interrompant le reste du mouvement du gang. Les cartes sont également révélées si l'Arbitrator obtient un 6 au début de son tour, comme décrit ci-dessus. Lorsqu'un paquet de cartes est révélé, l'Arbitrator retourne les cartes et les regarde.

La nature des cartes indique le type de déviants rôdant dans le coin. Comme les gangs plus expérimentés ont pour mission de nettoyer les zones les plus dangereuses, la signification des cartes dépend de la valeur du gang concerné. Les tableaux ci-dessous donnent des conseils sur la "densité" de figurines selon les cartes. Vous pouvez modifier ces tableaux ou inventer les vôtres pour qu'ils s'adaptent mieux à vos figurines disponibles, ou aux forces et faiblesses de vos joueurs.

### Valeurs Cumulées des Gangs Moins de 8000

Cartes	Effets
Joker	Attaque Surprise ! Voir ci-dessous.
As Noir	1 créature du Chaos ou 1 sorcier ou 1D3 extraterrestres. Si aucune de ces figurines n'est disponible, la carte est traitée comme un joker.
Roi Noir	4 figurines de vermines ou de déviants. Une figurine de déviant peut être armée d'une arme spéciale ou lourde. Si aucune figurine n'est disponible, la carte est traitée comme un joker.
Dame Noire	3 figurines de vermines ou de déviants. Si aucune figurine n'est disponible, la carte est traitée comme un joker.
Valet Noir	2 figurines de vermines ou de déviants. Si aucune figurine n'est disponible, la carte est traitée comme un joker.
2-10 Noir	1 figurine de vermine ou de déviant. Si aucune figurine n'est disponible, la carte est défaussée.
Cartes Rouges	Aucun effet. Défaussez.

### Valeurs Cumulées des Gangs Entre 8000 et 12000

Cartes	Effets
Joker	Attaque surprise ! Voir ci-dessous.
As	1 créature du Chaos ou 1 sorcier ou 1D3 extraterrestres. Si aucune de ces figurines n'est disponible, la carte est traitée comme un joker.
Roi Noir	1 créature du Chaos ou 1 sorcier ou 1D3 extraterrestres.
Roi Rouge	4 figurines de vermines ou de déviants. Une figurine de déviant peut être armée d'une arme spéciale ou lourde. Si aucune figurine n'est disponible, la carte est traitée comme un joker.
Dame	3 figurines de vermines ou de déviants. Si aucune figurine n'est disponible, la carte est traitée comme un joker.
Valet	2 figurines de vermines ou de déviants. Si aucune figurine n'est disponible, la carte est traitée comme un joker.
2-10	1 figurine de vermine ou de déviant. Si aucune figurine n'est disponible, la carte est défaussée.
Tous les Coeurs	Aucun effet. Défaussez.

### Valeurs Cumulées des Gangs Plus de 12000

Cartes	Effets
Joker	Attaque Surprise ! Voir ci-dessous.
As	1 créature du Chaos ou 1 sorcier ou 1D3 extraterrestres.
Roi	1 créature du Chaos ou 1 sorcier ou 1D3 extraterrestres.
Dame	4 figurines de vermines ou de déviants. Un déviant peut être armé d'une arme spéciale ou lourde. Si aucune figurine n'est disponible, la carte est traitée comme un joker.
Valet	3 figurines de vermines ou de déviants. Un déviant peut être armé d'une arme spéciale ou lourde. Si aucune figurine n'est disponible, la carte est traitée comme un joker.
10	2 figurines de vermines ou de déviants. Si aucune figurine n'est disponible, la carte est traitée comme un joker.
2-9	1 figurine de vermine ou de déviant. Si aucune figurine n'est disponible, la carte est défaussée.



**Notes**

**Jokers.** Si la carte est un joker, le gang qui a révélé les cartes est victime d'une attaque surprise. Lancez 1D6 et référez-vous au tableau ci-dessous pour déterminer la suite des événements. Si les cartes ont été révélées par l'Arbitrator qui a obtenu un "6" au début de son tour, il peut effectuer une attaque surprise contre n'importe quelle figurine sur la table !

**Mise en Place.** Les figurines qui apparaissent peuvent être placées n'importe où dans un rayon de 4 ps de la position des cartes. La seule exception concerne les vermines de la ruche qui peuvent être placées directement en corps à corps contre la figurine qui a révélé les cartes : elles bondissent hors de leur cachette pour attaquer le malheureux guerrier ! Si les vermines ont été révélées par un "6" de l'Arbitrator au début de son tour, elles peuvent attaquer n'importe quelle figurine sur la table. Les vermines qui attaquent de cette façon sont considérées comme chargeant lors du premier round de combat.

**TABLEAU DES ATTAQUES SURPRISES**

Le Tableau des Attaques Surprises comprend des créatures du Bestiaire du Sous-Monde. Lorsque vous dirigez une Purge, vous pouvez soit utiliser les règles simplifiées ci-dessous, soit, si vous le désirez, utiliser les règles complètes de ces créatures données dans le Bestiaire.

**TABLEAU DES ATTAQUES SURPRISES****D6 Attaque Surprise**

- 1 **Mange-Face.** La victime doit lancer sous son Initiative ou subir une touche de Force 3. Le mange-face reste accroché et inflige une autre touche de Force 3 par tour jusqu'à ce qu'il soit retiré. Il est retiré en utilisant la procédure d'extinction des flammes. Entretemps, la victime se déplace comme si elle était en feu (sauf qu'ici elle a un mange-face accroché au visage).
- 2 **Conque des Cendres.** La victime doit lancer sous son Initiative ou être incapable de bouger pour le reste de la partie. La figurine récupère complètement après la partie.
- 3 **Vers Fouettards.** La victime est attaquée par 1D3 vers fouettards. Chacun infligera une touche de Force 3 sur un résultat de 4+ sur 1D6.
- 4 **Cérébrine.** La victime doit réussir un test de Cd. Si elle rate, elle est contrôlée par la cérébrine et sera traitée comme une des figurines de l'Arbitrator pour le reste de la partie. La figurine récupère complètement après la partie.
- 5 **Champignon à gaz.** Lancez 1D6 : sur un résultat de 1-3, faites comme si une grenade Hallucinogène avait explosé aux pieds de la victime. Sur 4-6, considérez qu'il s'agit d'une grenade asphyxiante.
- 6 **Mousse-caoutchouc.** La victime est projetée sur 2D6ps dans une direction aléatoire !

**DEVIANTS BLESSES**

Considérez que tous les déviants qui subissent un résultat "au tapis" sur le Tableau des Blessures sont mis "hors de combat" à la place. Le joueur dont l'attaque a mis le déviant au tapis prend la figurine et la garde jusqu'à la fin de la partie (il encaissera alors les primes). Les déviants qui subissent des blessures légères sont bloqués mais ne subissent pas de pénalités à leurs CC et CT.

**DEVIANTS EN FUITE**

Les déviants peuvent s'échapper en sortant de la table par les zones de déploiement des gangs. Les déviants qui s'échappent de cette façon réduisent les primes qui seront gagnées comme indiqué ci-dessous. Les déviants ne peuvent pas s'enfuir par les bords de longueur de la table.

**FIN DE LA PARTIE**

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que toutes les cartes Rencontre aient été révélées et que l'Arbitrator n'ait plus de figurines sur la table, ou que les gangs aient tous raté leur test de déroute.

Les joueurs encaissent les primes pour chacune des figurines de l'Arbitrator qu'ils ont mis au tapis ou hors de combat pendant la partie. Le montant dépend du type auquel elles appartenaien, comme détaillé ci-dessous :

Type	Prime
Vermenies de la Ruche	10 crédits
Déviants	20 crédits
Extraterrestres	40 crédits
Créatures du Chaos	80 crédits
Sorciers	100 crédits

Diminuez la somme perçue de 5% pour chaque figurine qui s'est échappée (donc, si deux figurines se sont échappées, réduisez toutes les primes de 10%). Si tous les gangs déroutent, retournez toutes les cartes Rencontre restantes et considérez que tous les déviants de ces cartes s'échappent avec ceux qui sont déjà sur la table (emportant sans doute tout espoir de primes avec eux).

Quel que soit le résultat de la Purge, une fois la partie finie, les joueurs peuvent collecter normalement les revenus de leurs territoires.

**EXPERIENCE**

Durant une Purge, les guerriers gagnent les points d'expérience suivants.

- +2D6** Pour survivre à la bataille (même blessé).
- +5** Pour avoir mis une figurine de l'Arbitrator au tapis ou hors de combat.
- +20** Pour le chef du gang qui a encaissé la plus grosse prime.

## SUGGESTIONS

La Purge est un bon scénario multi-joueurs qui encourage les gangs à coopérer contre un ennemi commun. Attention, les parties impliquant plusieurs gros gangs peuvent se transformer en batailles importantes et il peut être intéressant d'avoir un assistant Arbitrator. Comme les gangs commencent sur des bords opposés, chaque Arbitrator s'occupe d'un côté. Veillez à toujours respecter la séquence de jeu.

Le scénario en lui-même est très flexible et peut être adapté aux plus étranges collections de figurines. Quand un paquet de cartes vous permet de prendre plusieurs figurines, essayez de vous assurer que toutes les figurines sont du même type (tous des adorateurs ou des hommes bêtes, par exemple) ou de la même "famille" (les hybrides genestealers et les consanguins, par exemple). Cela rend le scénario plus consistant et évite que les joueurs ne soient attaqués par une sélection aléatoire de créatures.

Si vous avez accès à une armée de Warhammer 40,000, vous pouvez donner à la Purge un thème distinct en utilisant cette armée pour représenter les méchants.

Par exemple, je possède une secte genestealer que j'ai utilisée dans un scénario Purge. Il fut facile d'utiliser les genestealers et les hybrides comme extraterrestres et les consanguins comme déviants. Pour créer un peu de diversité, j'ai également utilisé un peu de vermine comme les araignées géantes (qui tuèrent quelqu'un) et les lamias (qui laissèrent une belle cicatrice sur un chef).

Le Magus correspondait à une carte spécifique (l'as de pique) et disposait de quelques pouvoirs wyrds déterminés avant la partie. Cela peut sembler particulièrement dur pour les gangs, mais ceux-ci étaient très expérimentés et certains s'étaient déjà à moitié retirés. Pourtant, ils finirent tous par dérouter...

J'utilisais des genestealers mais vous vous doutez bien qu'il aurait été aussi simple d'utiliser une armée du Chaos pour représenter une secte du Chaos en expansion, simplement en prenant des mutants, des hommes bêtes et des adorateurs pour représenter les déviants, de la vermine et des sorciers pour les as. Si des démons sont impliqués, cela vous donne l'opportunité d'inclure un Inquisiteur pour les chasser. Les orks et les eldars sont un peu plus difficiles à introduire, mais ils peuvent se trouver dans le Sous-Monde pour une mission secrète et se retrouver pris dans les mailles de la Purge.

Un des problèmes de la Purge est qu'elle ne peut pas être jouée par les gangs d'outlanders et de hors-la-loi. Une solution possible (suggérée par Gavin Thorpe) est d'assigner des groupes pré-désignés de hors-la-loi ou d'outlanders à certaines cartes (exemple Valet de Trèfle = Mad Dog et Frère Zeke du gang des Dog Soldiers). Lorsque la carte Rencontre est activée, les joueurs placent leurs figurines sur la table et les contrôlent à partir de ce moment, se déplaçant et tirant après les gangs mais avant le tour de l'Arbitrator.

Il y a beaucoup de bonnes raisons pour que des hors-la-loi et des outlanders soient pris dans une purge. Les hors-la-loi essayeront de protéger leur cachette ou de s'enfuir, les spyriens profiteront de la confusion pour améliorer leur tableau de chasse, les rédemptionnistes essayeront de liquider les impurs (et même les autres d'ailleurs), etc. Il vous faudra fixer des bonus de points d'expérience appropriés pour les hors-la-loi et les outlanders pour compenser le fait qu'ils ne touchent pas les primes. Par exemple, un hors-la-loi qui s'échappe peut gagner 5 points d'expérience, un rédemptionniste qui tue un mutant, un sorcier ou un extraterrestre peut gagner le double de points d'expérience.



# SCENARIO ARBITRATOR : A L'ASSAUT DES BARRICADES

**De temps en temps, une coalition de gangs attaque une colonie ou un comptoir fortifié et livre une bataille rangée. Ces gangs peuvent être des hors-la-loi rapaces à la recherche de pillage ou des gangs respectueux de la loi cherchant à récolter une belle prime d'un seul coup. Jusqu'à trois gangs peuvent participer à ce scénario soit contre une force dirigée par l'Arbitrator, soit contre un ou deux gangs de défenseurs menés par des joueurs.**

## GANGS

Comme noté ci-dessus, n'importe quel gang peut participer à l'Assaut des Barricades mais évitez quand même des associations bizarres, types rédemptionnistes avec fousseurs ou hors-la-loi avec vigiles. Si des gangs de hors-la-loi/outlanders et des gangs respectant la loi veulent participer, envoyez les moins nombreux remplir le rôle des défenseurs.

Totalisez les valeurs des gangs des deux camps pour vous assurer que les attaquants sont plus forts que les défenseurs, selon un rapport d'environ 2/1 ou 3/2 (ainsi si la valeur totale des attaquants est 6000 points, les défenseurs devraient atteindre 3-4000 points au total).

## DEFENSEURS

Si les joueurs ne peuvent pas fournir les défenseurs ou si les joueurs en défense n'ont pas une valeur suffisante, il vous faudra choisir des forces supplémentaires avant le début de la partie. La valeur de gang des défenseurs traduit directement la somme en crédits que l'Arbitrator devra dépenser. Ainsi, dans l'exemple ci-dessus, les défenseurs doivent être achetés avec 3-4000 crédits. Si un gang en défense d'un niveau de 1500 participe, l'Arbitrator devra prendre entre 1500 et 2000 crédits de défenseurs supplémentaires.

Utilisez les listes de gangs standard pour choisir les défenseurs car la majorité seront des gangers ou des kids normaux. Ignorez le maximum de deux balaises : à la place, le défenseur peut avoir un balaise pour chaque tranche de 1000 crédits. Les défenseurs ont droit gratuitement aux cinq sections de barricades et à la tour de guet. De plus, ils peuvent dépenser leurs crédits sur les suppléments suivants :

**Armes de Rempart.** Des armes spéciales et lourdes fixées par des montures aux barricades, tours ou bâtiments peuvent être achetées à la moitié du coût normal. Notez qu'elles ne sont pas achetées pour des figurines spécifiques, au contraire des armes de balaises. Elles représentent en fait de vieilles armes consommant beaucoup de munitions et trop lourdes pour être déplacées. Une arme de ce type serait

un handicap dans les désolations mais est parfaite pour la défense d'une colonie.

Les armes de rempart doivent être représentées par une figurine ou un pion. Elles ont un arc de tir de 90° et peuvent être manipulées par toute figurine dont le socle est en contact avec elles (pas seulement les balaises). Les armes de rempart ne peuvent pas être déplacées et sont attaquées séparément comme toute autre figurine, elles ont une Endurance de 4 et 1 PV. Toute arme qui subit une blessure est détruite.

**Pièges.** Mines artisanales, grenades dans des boîtes de conserves, fosses garnies de pieux et autres pièges à mâchoires abondent autour des colonies.

Les zones piégées sont représentées par des pions coûtant chacun 50 crédits. Toute figurine (y compris les défenseurs) qui parvient dans un rayon de 3 ps d'un pion piège doit réussir un test d'Initiative ou subir une touche de Force 3. Si une figurine obtient un 1 pour son test d'Initiative, le piège est désamorcé et le pion est retiré.

**Animaux.** Beaucoup d'habitants du Sous-Monde ont des animaux de compagnie qui feraient hurler et fuir la plupart des gens normaux. Les gardes d'une colonie ou d'un comptoir peuvent même avoir des bestioles très dangereuses pour repérer les intrus.

Des créatures entraînées peuvent être achetées dans le Bestiaire du Sous-Monde au coût indiqué. Elles agissent comme des figurines normales car elles sont parfaitement dressées. Le défenseur ne peut avoir qu'une seule créature pour chaque tranche de trois défenseurs.

**Métavigne.** Ces lianes barbelées sont fréquemment utilisées en défense et n'ont pas besoin d'entretien, juste un peu de nourriture de temps en temps ! Des haies de métavigne peuvent être achetées au coût de 15 crédits l'élément de 1ps x 1ps (donc une haie de 6ps x 1ps coûte 90 crédits).

**Barricades.** Des barricades supplémentaires peuvent être achetées au coût de 50 crédits chacune.

**Tours de Guet Supplémentaires.** Elles peuvent être achetées au coût de 200 crédits chacune.

## DEPLOIEMENT

Une colonie ou un comptoir comprend généralement une zone intérieure protégée, où sont gardés les produits de valeur et où se déroulent les affaires. Autour de cette zone, se trouve une palissade ou un rempart qui peut être continu, haut et abrupt (comme celui de l'illustration de droite) ou peu élevé, inégal et plein de brèches, selon la motivation des habitants à empêcher les intrus d'entrer en ville. Des taudis sont construits des deux côtés du mur, dans d'immondes bidonvilles, mais les approches immédiates des murs sont dégagées pour permettre aux gardes de repérer l'arrivée de tout intrus.

A l'Assaut des Barricades se joue sur une table d'au moins 1,50 m x 0,90 m et de préférence plus grande. L'Arbitrator place tous les bâtiments et terrains disponibles, commençant sur un bord de longueur et les répartissant de façon à ce que le terrain soit moins dense au fur et à mesure qu'on approche du bord opposé, comme indiqué ci-dessous. Le bord de table qui a le moins de terrain indique le début des désolations. Le côté le plus densément couvert représente la colonie ou le comptoir.

Après avoir installé le terrain, placez les barricades et les tours de guet du défenseur pour former un mur à peu près continu dans un rayon de 12ps du bord des défenseurs. Ceci marque le bord de la colonie ou du comptoir. Le mur est généralement de faible hauteur mais il peut incorporer des arcs-boutants et des structures qui ont déjà été placés. Puis écartez le terrain pour constituer une zone dégagée de 12ps de largeur entre les barricades et les désolations (vous pouvez laisser un peu de couvert mais partiel tout au plus). Ceci représente la zone devant les remparts que les défenseurs ont dégagée pour avoir un bon champ de tir.

Une fois que le terrain est placé, l'Arbitrator peut poser jusqu'à six pions Butin. Ces pions peuvent être posés n'importe où dans la colonie, entre les barricades et le bord de la table. Ils représentent des stocks de nourriture, munitions, matériels et équipements que les agresseurs peuvent voler. Il est plus approprié d'utiliser des pions Butin si les agresseurs sont des hors-la-loi ou des outlanders (autres que spyriens, bien sûr). Si les défenseurs sont des hors-la-loi, les attaquants peuvent espérer une grosse récompense, ne vous embêtez donc pas avec du butin.

Les défenseurs sont ensuite placés. Choisissez jusqu'à 3D6 figurines de sentinelles ou d'animaux de garde. Les sentinelles peuvent être placées n'importe où dans la colonie, entre les barricades et le bord de table. Les pièges, haies de métavigne et animaux de garde sont ensuite placés n'importe où sur la table entre le bord de table des désolations et le mur. Les autres défenseurs pourront entrer comme renforts à partir du bord de table de la colonie durant le premier tour du défenseur.



Les attaquants déplient ensuite leurs gangs n'importe où sur la table de l'autre côté du mur, côté désolations. Ils peuvent être déployés n'importe où mais doivent toujours être à plus de 12 ps de tout défenseur.



## SEQUENCE DE JEU

Lorsque le scénario commence, les gardes viennent juste de repérer les attaquants et donnent l'alarme. Dans la confusion qui suit, chaque camp lance 1D6. Le résultat le plus élevé joue en premier. Puis les deux camps jouent en alternance jusqu'à la fin de la partie.

## RAMASSER LE BUTIN

Un pion Butin peut être ramassé par toute figurine qui passe dessus pendant son mouvement. Un guerrier peut porter un nombre quelconque de pions Butin sans affecter son mouvement, ni sa capacité à combattre ou à tirer.

Les guerriers mis hors de combat lâchent leurs pions Butin à l'endroit où ils ont été touchés. Retirez la figurine mais laissez le pion. Des figurines peuvent transférer leur butin à d'autres figurines en contact socle à socle pendant la phase de tir, mais aucune d'elles ne peut tirer pendant le tour.

Si un guerrier met un ennemi hors de combat en corps à corps, il capture automatiquement tout butin que cette figurine avait en sa possession.

Les attaquants peuvent aussi récupérer les armes de rempart, les considérant comme des pions Butin. Une fois prises, ces armes ne peuvent pas être utilisées car les munitions sont laissées derrière mais elles peuvent être revendues après la partie.

## RENFORTS

Au début de la partie, le défenseur divise ses guerriers non déployés comme sentinelles en groupes d'une ou plusieurs figurines, à son choix. Ces guerriers ne sont pas placés sur la table mais entrent plus tard comme renforts.

Une fois que l'alarme est donnée, le défenseur peut tenter d'amener un groupe de renforts par tour. Désignez le groupe que vous voulez faire entrer et lancez 2D6. Si le résultat est supérieur ou égal au nombre de combattants du groupe, les renforts peuvent entrer comme décrit ci-dessous. Si le résultat est inférieur à la taille du groupe, aucun renfort ne peut entrer ce tour. Comme vous pouvez le voir, plus le groupe est important, moins il a de chances d'entrer. Le défenseur doit donc soigneusement évaluer le nombre de figurines qu'il va tenter de faire entrer chaque tour.

Les renforts doivent entrer par le côté de la colonie.

Les renforts ne peuvent pas être placés à moins de 8ps d'un attaquant. Les renforts peuvent tirer et bouger normalement dans le tour où ils sont placés.

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès que le dernier gang attaquant déroute. Si les attaquants ramassent tous les pions Butin et que les guerriers qui les transportent se trouvent à 8ps ou moins de leur bord de table au début de leur tour, la partie se termine et les attaquants ont gagné.

Les défenseurs se battent pour leurs amis et leurs territoires, ils n'ont donc pas à effectuer de tests de déroute et ne peuvent pas dérouter volontairement. Les gangs attaquants effectuent leurs tests de déroute individuellement et peuvent choisir de dérouter dès qu'ils ont subi deux pertes. Comme les gangs attaquants lancent un assaut déterminé, ils n'ont pas à effectuer de tests de déroute avant d'avoir subi 50% de pertes.

Chaque pion Butin que les attaquants capturent rapporte 2D6 x 10 crédits. Les armes de rempart emportées peuvent être vendues au quart (25%) de leur coût de base.

## EXPERIENCE

**+2D6 Survit.** Si le guerrier survit à la bataille, il gagne 2D6 points. Même ceux qui sont blessés et mis hors de combat reçoivent ces points pour leur participation.

**+5 Par Blessure Infligée.** Un guerrier gagne 5 points pour chaque blessure qu'il inflige durant la bataille. Notez sur la feuille de gang chaque fois que le guerrier obtient une touche et blesse sa cible. Bien qu'il soit possible d'infliger plusieurs blessures en un tir avec certaines armes, seuls 5 points sont marqués dans ce cas, pas 5 points par blessure.

**+20 Meilleur Chef Attaquant.** Le chef du gang qui encaisse la plus grosse somme en butin et primes gagne 20 points d'expérience supplémentaires.



## INFILTRATION DES BARRICADES – VARIANTES DE SCENARIO

Une variante simple mais agréable de ce scénario qui met vraiment l'ardeur des attaquants à l'épreuve est d'en faire une variante du scénario Raid. Effectuez les changements suivants, et voilà une partie complètement nouvelle !

1. Limitez les attaquants à 2D6 figurines par gang.
2. Traitez les gardes comme des sentinelles, en utilisant les règles du scénario *Raid*.
3. Utilisez les règles d'alarme du scénario *Raid*.

Un truc supplémentaire pour faire monter la tension de l'attaquant est d'autoriser la défense à acheter des projecteurs.

**Projecteurs.** De gros projecteurs fixés par des montures aux barricades, tours ou bâtiments peuvent être achetés pour 50 crédits chacun. Les projecteurs doivent être représentés par une figurine ou un pion. Ils ont un arc d'éclairage de 90° et peuvent être utilisés par les figurines en contact socle à socle avec eux. Les projecteurs sont attaqués séparément comme toute autre figurine, ont une Endurance de 3 et 1 PV. Tout projecteur qui subit 1 blessure est détruit.

Une sentinelle en contact avec un projecteur ne se déplace pas. Mettez à la place un cercle de papier de 2 ps de diamètre dans un rayon de 24 ps de la sentinelle et dans l'arc de 90° du projecteur. Le papier (si vous n'aviez pas deviné) représente la zone illuminée par le projecteur. La sentinelle manœuvrant le projecteur peut lancer pour repérer tout ce qui se trouve dans le cercle de lumière se déplaçant, comme si cela se trouvait dans sa portée de repérage de 2D6 ps.

A chaque tour, au lieu de se déplacer, la sentinelle peut déplacer le cercle de lumière. Le cercle se déplace de 2D6-5 ps. Si le résultat est négatif, les attaquants peuvent déplacer le cercle de cette distance. Par exemple, si le résultat est 3,  $3-5 = -2$ , les attaquants peuvent déplacer le cercle de 2ps. Le cercle de lumière ne peut jamais être déplacé de sorte à ce qu'il y ait un objet solide entre le centre de la lumière et sa source, ni sortir de l'arc de 90° du projecteur.

## SUGGESTIONS

*A l'Assaut des Barricades* est un scénario délicat même pour les groupes expérimentés. Il est bien sûr très influencé par un certain nombre de films où les méchants tentent de s'emparer de la colonie des gentils à la recherche de la terre promise. Tout comme le scénario *Purge*, vous pourrez avoir besoin d'un assistant Arbitrator si plusieurs groupes importants sont impliqués, mais le fait que la mission soit classique rend les choses moins compliquées. Il vaut mieux éviter les événements aléatoires dans ce scénario, il se passe déjà beaucoup de choses, il est donc inutile de rendre l'affaire confuse.

Je dois faire quelques suggestions utiles sur la façon de fabriquer rapidement du matériel supplémentaire, bien que des éléments de terrain bien réalisés soient préférables.

**Armes de Rempart.** Utilisez des armes inutilisées en les fixant avec de la pâte à modeler. Les armes en plastique sont les meilleures, surtout les armes des vieux titans



Warlord (malheureusement plus disponibles). Sinon des pailles ou des cartouches de stylos (sans encre !) coupées à la bonne longueur feront l'affaire.

**Métavigne.** Elle peut être représentée par de la paille de fer ou une éponge à récurer, étirée sur la bonne longueur et largeur, et peinte dans une couleur bien criarde.

**Barricades.** Préparez une longueur voulue de pâte à modeler et plantez-y des petits éléments de carton, des allumettes (brûlées) et des cure-dents, de façon à ce qu'une figurine placée derrière soit protégée jusqu'à la poitrine.

**Tours de Guet.** C'est là quelque chose que vous ne pourrez pas réaliser sur le moment (mais je suis sûr que les plus doués d'entre vous me prouveront le contraire).

**Pièges.** Utilisez les pions d'*Outlanders*, des socles ou toute autre objet pouvant faire l'affaire.

**Bêtes.** Les monstres de Warhammer Quest sont parfaits ainsi que n'importe quelle autre bestiole de votre collection.

Si les joueurs sont impliqués dans la défense, vous pouvez vouloir leur retirer de l'argent et/ou des territoires si les attaquants s'emparent des pions Butin. Consultez alors le scénario *Prenez Tout* pour des conseils. Vous pouvez aussi donner une colonie ou un autre territoire au meilleur gang attaquant si les défenseurs sont nettement vaincus. Si les défenseurs sont des hors-la-loi, vous pouvez leur compliquer la vie en adjointant des forces de l'ordre aux assaillants si vous l'estimez approprié, créant ainsi une des rares occasions où les troupes du Gouverneur planétaire débarquent en force dans le Sous-Monde.

# BESTIAIRE DU SOUS-MONDE

Le bestiaire du Sous-Monde sert à couvrir toutes sortes d'éventualités. Vous en avez assez des bagarres de gangs ? Allez chasser les Mères des Araignées ! Vous avez subi l'embuscade de trop ? Allez faire un tour chez les Déviants ! Les créatures présentées ci-dessous sont utilisables par l'Arbitrator et aucune garantie de survie n'est donnée aux gangs qui voudraient s'y frotter.

## LA VERMINE DE LA RUCHE

Necromunda est complètement dominée par l'espèce humaine, au point que beaucoup de gens ne croient pas en l'existence d'autres espèces. Cependant, certains des habitants originaires de la planète survivent encore, ayant réussi à entrer dans la ruche et à s'y adapter, évoluant et se transformant en de hideuses parodies de ce qu'ils étaient à l'origine. D'autres créatures sont arrivées clandestinement de mondes lointains dans les soutes des cargos interstellaires. Des animaux familiers ou de garde ont aussi échappé à leurs maîtres et fui par les immenses conduits d'aération de la ruche.

Mis à part les quelques jardins et zoos de la Cité-Ruche, la faune et la flore n'existent que dans la fraude humide du Sous-Monde ou dans les désolations. Ces formes de vie sont appelées vermines ou nourriture, selon l'appétit de chacun.

**Valeur.** Chaque créature a une valeur qui mesure sa force comparée à un guerrier de Necromunda et indique son coût en crédits dans certains scénarios. C'est également la somme que rapportent ses dents/os/fourrure/chair, lorsqu'elle est tuée.

## ARAIIGNEES GEANTES

Valeur : 40

Plusieurs sortes d'araignées mutantes, pouvant parfois atteindre près d'un mètre d'envergure, existent dans le Sous-Monde. Elles sont si répandues que leur nom est associé à Necromunda, et le plus célèbre régiment de la Garde Impériale recruté sur la planète est appelé les Araignées. Les araignées géantes vivent partout dans le Sous-Monde, depuis les conduits d'aération des dômes jusqu'aux tunnels oubliés remplis de débris.

A chaque type d'araignée géante correspond un type de chasse. Les araignées loups ont de longues pattes et poursuivent leur proie jusqu'à épuisement avant de la tuer grâce à leurs mandibules acérées. Les araignées orbes tissent de solides toiles collantes en forme d'entonnoir à l'extrémité desquelles elles se dissimulent. De nombreux fugitifs malheureux se précipitent dans ces toiles en les prenant pour des tunnels, avant d'être paralysés et lentement vidés de leur substance vitale par la terrible chasseresse. On peut parfois voir leurs cadavres suspendus dans des toiles abandonnées qui pendent dans les secteurs les plus sombres du Sous-Monde.

### Araignée Loup

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
7	3	0	4	3	1	1	1	5

### Araignée Orbe

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
3	3	0	3	3	1	1	1	5

### Règles Spéciales

**Mouvement.** Les araignées peuvent monter et descendre n'importe quelle surface verticale comme s'il s'agissait de terrain plat. De plus, les araignées orbes peuvent utiliser leur toile pour se laisser tomber d'un maximum de 6ps par tour gratuitement.

**Armure.** Les araignées géantes ont une sauvegarde de 6 sur 1D6 contre tous les dommages pour représenter leur carapace chitineuse.

**Toiles.** La toile d'une araignée orbe a un effet équivalent à une touche de lance-toile et est considérée couvrir la zone dans un rayon de 3ps de l'emplacement de l'araignée. Une victime potentielle qui se déplace dans la toile doit passer un test d'Initiative sur 1D6 pour éviter d'être empêtrée. Si la victime courait ou chargeait, le jet est effectué sur 2D6. Une fois la victime empêtrée, l'araignée attaque et inflige automatiquement 1 touche de Force 3 à chaque phase de corps à corps.

**Les araignées dans le jeu.** Les araignées loups sont parfaites pour tourmenter les guerriers, pas trop fortes mais suffisamment pour les effrayer. Les araignées orbes restent immobiles, attendant dans leur toile. Il faut donc noter leur emplacement sur une carte ou leur donner une zone spécifique où elles peuvent piéger les guerriers qui passent et viennent se prendre dans la toile.

## MERE DES ARAIGNEES

Valeur : 250

Dans la nuit éternelle des recoins les plus profonds et les plus sombres des désolations, rôdent des araignées véritablement monstrueuses. Les mères des araignées sont d'immenses spécimens mesurant plusieurs mètres d'envergure, avec des mandibules énormes et une intelligence diabolique. Elles sont agressives et protègent leur territoire, les créatures qui s'approchent d'elles s'en sortent donc rarement intactes. En dépit des dangers, les chasseurs recherchent les mères des araignées pour leur chair et leur venin, lesquels valent une petite fortune dans le Sous-Monde. Les plus recherchées sont les araignées marines qui vivent à la surface du Cloaque. Leurs yeux sont des cristaux aussi purs que des diamants et d'une valeur équivalente. D'innombrables chasseurs ont perdu la vie dans le Cloaque en tentant de réaliser leurs rêves de fortune.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	3	3	5	4	4	1	2	7

### Règles Spéciales

**Mouvement.** Les mères des araignées peuvent monter et descendre n'importe quelle surface verticale ou en pente comme s'il s'agissait de terrain plat.

**Armure.** Les mères des araignées ont une sauvegarde d'armure de 5+ sur 1D6 contre tout dommage pour représenter leur cuir épais.

**Jet de toile.** Les mères des araignées peuvent cracher une masse de fils collants dont l'effet est équivalent à un lance-toile. Si l'araignée attaque en corps à corps une victime prise dans la toile, elle infligera automatiquement 2 touches de Force 5 à chaque phase de corps à corps.

**Terreur !** Même les guerriers endurcis sont frappés d'horreur à la vue de ces créatures démesurées en train de charger. Les guerriers doivent effectuer un test de *terreur* à cause de la taille et de l'apparence des mères des araignées si l'une d'elle est en vue dans un rayon de 8ps. Voir page 35 du livre de règles de Necromunda pour les détails sur la terreur.

**Bloge.** Du fait de leur grande taille, les mères des araignées ne peuvent pas être bloquées.

**Les araignées dans le jeu.** Les mères des araignées sont généralement solitaires, mais peuvent parfois être accompagnées d'un essaim d'araignées géantes qu'elles ont engendrées. Les mères des araignées poursuivent inlassablement les intrus mais elles sont loin d'être stupides. Si elles sont réduites à 1 ou 2 points de vie, ou si elles affrontent un adversaire qui peut sérieusement les blesser, elles se replient dans leur antre ou essayent une approche différente.

## CONQUE DES CENDRES Valeur : 10

Les conques des cendres sont des créatures bizarres qui vivent dans le Sous-Monde. On ne sait pas comment elles sont parvenues jusque là, mais on sait qu'elles prospèrent dans les désolations de cendres hors de la ruche. Les conques des cendres s'enterrent sous les couches de débris et d'ordures et sont très sensibles aux vibrations. Quand une créature passe au-dessus d'elles, elles réagissent instinctivement aux vibrations et ouvrent immédiatement leur coquille, avalant ce qui vient juste de passer sur elles. Les conques essayent d'absorber toutes les créatures vivantes qui s'approchent un peu trop, mais un homme est beaucoup trop gros pour elles et sera généralement saisi par la cheville ou la jambe.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
0	0	0	4	5	1	0	0	10

### Règles Spéciales

**Attaque de Saisie.** Si les conques sont utilisées dans une partie, toutes les figurines risquent d'être attaquées. Durant votre phase de mouvement, lancez 1D6 pour chaque figurine qui, se déplace au niveau du sol. Un résultat de 1 signifie qu'une conque tente de saisir la figurine. Celle-ci peut effectuer un test d'Initiative pour essayer de retirer sa jambe avant que la conque ne se referme. Si elle réussit, elle peut poursuivre son chemin et la conque frustrée replonge dans les cendres. Si la figurine rate son test, elle est saisie par la conque et ne

peut plus bouger avant d'être dégagée. Si un gang déroute, les figurines saisies par des conques sont automatiquement capturées par le camp vainqueur.

Les figurines amies peuvent libérer une figurine piégée en tuant la conque. Si vous tirez sur la conque, lancez 1D6. Sur 1-3, vous avez atteint la figurine piégée au lieu de la conque. Si une figurine amie parvient au contact de la conque, elle peut ouvrir la bestiole en réussissant un jet inférieur ou égal à sa Force sur 1D6.

**Les conques dans le jeu.** Ce monstre piège n'est pas mortel mais embêtant. Si vous le désirez, la fréquence des conques peut être augmentée pour apparaître sur 1-2 ou 1-3 en fonction du scénario joué et de la facilité à éviter le sol.

## CHAMPIGNONS A GAZ

Valeur : 5 par case de 1ps x 1ps

Il y a des centaines de types de champignons dans le Sous-Monde. Les désolations humides et sombres leur offrent un habitat parfait. La plupart sont inoffensifs, certains sont mangés par les fousseurs et les mutants, d'autres servent à la confection de poisons et de drogues. Les champignons ont tendance à pousser en groupes où l'on trouve souvent différentes variétés. Les champignons à gaz se protègent en lâchant des nuages de mycotoxines qui ont des effets variables sur les humains. Un des plus dangereux est le spore-rêve, qui ressemble à une vespe-de-loup arc-en-ciel. Lorsqu'on marche dessus, le champignon projette des spores hallucinogènes qui provoquent des visions cauchemardesques et des rêves éveillés à ceux qui les respirent. Les victimes des spores-rêve se retrouvent à la merci des myriades d'autres dangers du Sous-Monde et on les récupère souvent noyées dans des mares de boue, desséchées dans des toiles d'araignées, écrasées au bas de falaises, etc.

### Règles Spéciales

Toute figurine qui traverse une zone de champignons durant son tour doit lancer 1D6. Sur un résultat de 1, la figurine vient d'écraser un dangereux champignon à gaz et est enveloppée d'un nuage de spores. Placez le gabarit de 2ps sur la figurine. Toute figurine sous le gabarit peut être affectée sur un résultat de 4+ sur 1D6.

Lancez 1D6 pour déterminer le type de gaz :

D6	Résultat
1-2	Hallucinogène
3-4	Asphyxiant
5-6	Cauchemar

Lancez 1D6 par figurine touchée par le gaz. Si le résultat est supérieur ou égal à l'Endurance de la figurine, celle-ci est affectée. S'il est inférieur à l'Endurance, la figurine n'est pas affectée. Voir page 59 du livre de règles de Necromunda pour le détail des effets des divers gaz. Le nuage de spores peut durer plusieurs tours, ceci doit être déterminé sur le tableau des gaz de grenades au début du tour de chaque joueur.

**Les champignons dans le jeu.** Comme pour les conques des cendres, la fréquence des champignons peut être augmentée. Les champignons se cumulent bien avec d'autres monstres pièges comme les vers fouettards ou les araignées orbes, rendant ces plantes innocentes plutôt dangereuses. N'oubliez pas que les champignons peuvent aussi pousser sur les bâtiments et les passerelles, et que des guerriers en proie aux hallucinations peuvent faire de très belles chutes !





## CENTIPATTE

Valeur : 40

Les centippates sont d'horribles scolopendres mutants qui peuvent atteindre deux mètres de longueur. Ils vivent normalement dans les recoins sombres du Sous-Monde. Là, ils attendent dans l'obscurité qu'une créature peu méfante se rapproche d'eux. Quand la victime est suffisamment proche, le centipatte jaillit de son repaire et enfonce ses crocs empoisonnés dans sa proie. Le poison à effet rapide du centipatte assomme presque toutes les créatures, sauf les plus grosses. Le prédateur entraîne alors sa victime inconsciente dans son antre et la dévore en toute quiétude.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	4	0	1	3	1	4	1	4

### Règles Spéciales

**Mouvement.** Les centippates peuvent monter et descendre n'importe quelle surface verticale ou en pente comme s'il s'agissait de terrain plat.

**Morsure empoisonnée.** Si un centipatte gagne un round de corps à corps contre un adversaire, il le mord de ses crocs empoisonnés. Chaque touche obtenue inflige automatiquement une blessure sans avoir à faire de jet pour blesser. Les sauvegardes d'armure s'appliquent normalement. Si la victime perd son dernier point de vie contre un centipatte, ne lancez pas sur le Tableau des Blessures, mais sur le tableau ci-dessous.

#### D6 Résultat

- |     |   |
|-----|---|
| 1-2 | <i>Aucun Effet.</i> Le venin du centipatte ne paralyse pas la victime. La figurine continue à se battre comme si elle avait subi une blessure légère, sauf qu'elle ne subit pas les pénalités de CC et CT.  |
| 3-6 | <i>Hors de Combat.</i> La victime est paralysée et le centipatte en croque une bonne partie. Avec un peu de chance la figurine peut survivre, mais en tout cas elle ne peut plus combattre. Retirez la figurine comme pour tous les guerriers mis hors de combat. |

**Les centippates dans le jeu.** Les belluaires wyrds peuvent utiliser des centippates comme animaux de compagnie. Pour l'Arbitrator, ce sont des créatures utiles en embuscade, attendant patiemment que des guerriers se rapprochent un peu trop pour jaillir et les attaquer.

## CHAROPTERE

Valeur : 20

Ces grandes chauve-souris vivent dans les tunnels du Sous-Monde, où elles sont suspendues la tête en bas en colonies grouillantes. Si elles sont dérangées, elles s'envolent en une immense nuée hurlante. Ces chauve-souris ont des mâchoires rappelant celles des piranhas et survivent en dévorant les cadavres de créatures tuées par d'autres prédateurs. Elles sont attirées par l'odeur du sang frais et se précipitent pour avoir droit à quelques bouchées avant que les rats ne viennent nettoyer la carcasse. Les ruchiers craignent les charoptères car leur morsure peut transmettre les virus que portait leur repas, y compris l'abominable peste neuronique.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
8	3	0	2	2	1	3	1	4

### Règles Spéciales

**Vol.** Les charoptères peuvent voler. Cela leur permet de monter et descendre sans utiliser d'échelle. 1ps de mouvement vertical (vers le haut ou le bas) consomme 1ps du potentiel de mouvement de la chauve-souris.

**Peste !** Les guerriers mis hors de combat par les charoptères doivent lancer 1D6 en plus des blessures sérieuses à la fin de la partie. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, les charoptères transportaient le virus de la peste. Faites un jet sur le tableau de contamination de la peste, comme si la figurine avait été blessée par un zombie.

**Les charoptères dans le jeu.** Les charoptères n'attaquent généralement pas les groupes de guerriers mais peuvent agresser des individus isolés. Les charoptères posent un grave problème aux figurines mises au tapis car elles viendront les attaquer au corps à corps et les mettront hors de combat.

## LAMIA

Valeur : 40

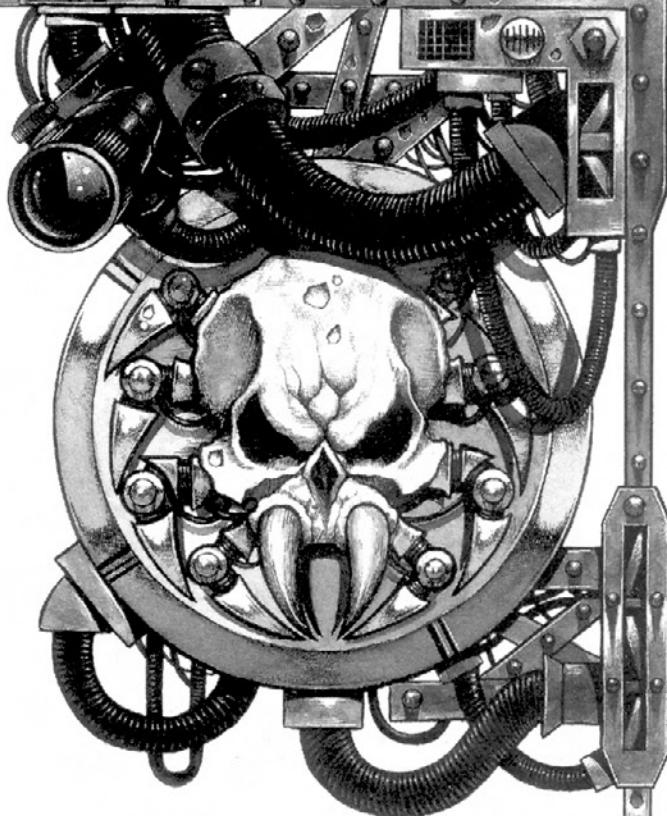
Les lamias sont de dangereuses créatures ressemblant à des chauve-souris qui habitent normalement dans les plus grands dômes abandonnés du Sous-Monde. Elles se suspendent au plafond de leurs sombres domaines et s'abattent sur les créatures qui s'y aventurent. Les lamias attaquent en enveloppant la tête de leur proie dans leurs ailes de cuir, puis déchirent le visage, la gorge et les yeux de leur victime tout en la maintenant dans l'étau de leurs ailes. A moins que la lamia ne soit rapidement retirée, sa victime meurt asphyxiée ou saignée à blanc.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
8	2	0	1	2	1	4	1	4

### Règles Spéciales

**Vol.** Les lamias peuvent voler. Cela leur permet de monter et descendre sans utiliser d'échelle. 1ps de mouvement vertical (vers le haut ou le bas) consomme 1ps du Mouvement de la lamia.

**Attaque de Lamia.** Les lamias ont une attaque spéciale qui s'effectue durant la phase de corps à corps en remplacement du corps à corps normal. Les lamias ne combattent jamais durant la phase de corps à corps. Si elles sont chargées par une figurine ennemie, on considère qu'elles s'envolent tout simplement. Les figurines ennemis peuvent néanmoins tirer normalement sur elles. A la place du combat en corps à corps, une lamia en contact socle à socle avec une figurine durant la phase de corps à corps peut tenter d'envelopper la tête de son adversaire.



Lancez 1D6 par lamia attaquant une figurine ennemie. Si le résultat est supérieur à l'Initiative de la victime, ou sur un résultat de 6, la lamia enveloppe sa cible. Une figurine ne peut être enveloppée que par une seule lamia à la fois mais plusieurs lamias peuvent tenter d'envelopper une même victime. Celles qui réussissent mais se trouvent en surplus doivent se trouver une autre proie. Une figurine enveloppée tombe au sol et ne peut ni bouger ni tirer jusqu'à ce qu'elle meure ou que la lamia soit retiré. Si la victime est engagée en corps à corps, elle est considérée avoir une CC de 0 et ne peut pas parer.

Lancez 2D6 pour la figurine pendant la phase de ralliement. Si le résultat est inférieur ou égal à la Force de la figurine, la lamia est retirée et tuée (retirez-la du jeu). Si le résultat est supérieur à la Force de la figurine, la lamia reste fermement accrochée et la victime subit une touche de Force 4 sans sauvegarde d'armure. Les figurines réduites à 0 PV sont automatiquement mises hors de combat.

Des figurines peuvent aider leurs camarades attaqués par des lamias. Pour cela, la figurine doit être en contact socle à socle avec la victime de la lamia durant la phase de ralliement. Si c'est le cas, la figurine amie peut ajouter sa Force à celle de son compagnon pour déterminer si la lamia est retirée.

**Blessures graves.** Si une figurine est mise hors de combat par une lamia, ne lancez pas sur le Tableau des Blessures Graves, mais faites un jet sur le Tableau des Blessures de Lamias ci-dessous.

#### D66 BLESSURES

11-16	Mort
21-23	Blessure à la Tête
24-26	Borgne
31-36	Vieille Blessure
41-46	Récupération Totale
51-56	Cicatrices Impressionnantes
61-66	Cicatrices Horribles

**Les lamias dans le jeu.** Les belluares wyrds peuvent dresser des lamias à combattre pour eux. Dans les parties, les lamias sont très agressives, recherchant et attaquant des guerriers dès que possible.

## CEREBRINE

Valeur : 30

La cérébrine est un végétal extraordinaire qui semble posséder une certaine intelligence, quoique plutôt primitive. Elle ressemble à une vigne de couleur grise, ce qui permet à ses vrilles d'être pratiquement invisibles dans les débris du Sous-Monde.

Les vrilles de la cérébrine n'ont rien de notable si ce n'est qu'elles se terminent par une feuille... spéciale. Chaque feuille est une macro-cellule et participe à l'intelligence de la plante. Les feuilles sont pourvues de crochets et de terminaisons nerveuses qui s'accrochent à une créature vivante si celle-ci se rapproche trop. La feuille injecte des fibres complexes qui se répandent dans le système nerveux de la victime jusqu'à ce que celle-ci ne soit plus qu'un instrument stupide aux ordres de la plante.

Bien qu'elle ne soit pas très intelligente, la cérébrine est capable d'utiliser ses victimes d'une façon sensée et rationnelle et les pauvres esclaves sont généralement utilisés comme compost ou moyen de protection pour les jeunes pousses. Lorsqu'une feuille s'est attachée à un hôte, elle se détache de la plante qui en fait alors pousser une autre.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
0	4	0	0	4	3	0	1	-

#### Règles Spéciales

Si une figurine s'approche dans un rayon de 6ps d'une cérébrine, elle est automatiquement attaquée par une vrille et vous devrez livrer un round de combat durant la prochaine phase de corps à corps. Si la figurine bat la cérébrine, elle lui échappe et peut soit frapper la plante pour la détruire soit utiliser son mouvement de poursuite pour se mettre hors de portée. Si la plante obtient au moins une touche, une feuille s'accroche à la cible qui, à moins de réussir une sauvegarde d'armure, est automatiquement mise au tapis, quels que soient son Endurance ou ses Points de Vie.

Faites normalement un jet de dé pour la victime de la feuille durant les phases de ralliement suivantes, comme pour toutes les figurines au tapis. Si le résultat est 1, la victime échappe à la feuille mais subit ce faisant une blessure légère. De 2 à 5, elle reste au tapis. Sur un 6, la feuille domine la victime qui est désormais contrôlée par l'Arbitrator.

Une figurine dominée par une cérébrine ne peut pas se rallier d'elle-même et sera définitivement perdue pour le gang si elle n'est pas aidée. Heureusement, le contrôle de la feuille sensibilise tellement le guerrier que lui infliger une seule blessure le met hors de combat. Une fois sa victime hors de combat, la feuille tombe et meurt mais un jet de blessure grave doit être effectué pour le guerrier. Si celui-ci n'a pas été mis hors de combat avant la fin de la partie, on peut lui dire adios car il a désormais autant de cervelle qu'une laitue !

**Les cérébrines dans le jeu.** Une fois qu'une victime est contrôlée par une cérébrine, n'hésitez pas à l'utiliser de n'importe quelle façon non autodestructrice, en utilisant son matériel pour attaquer ou se défendre. Généralement, la plante essaye simplement de tuer autant de créatures que possible pour s'en nourrir. Cependant, toute autre idée est bonne : la plante veut peut-être être (soigneusement) déterrée et emmenée ailleurs, peut-être veut-elle une protection contre tous ces gangs qui parcourent son territoire, etc.



## MEDUSOÏDE

Valeur : 60

Les médusoïdes sont des créatures venimeuses qui vivent dans les mers de boue et dans les mares de déchets industriels si fréquentes dans le Sous-Monde. Les médusoïdes qui vivent au fond des mers et des lacs stagnants peuvent devenir énormes mais la majorité font moins d'un mètre de diamètre. Ce sont des créatures sphériques gélatinées qui laissent traîner derrière elles plusieurs filaments. Les médusoïdes peuvent sentir instinctivement toute vibration dans leur élément liquide, elles jaillissent alors à la surface et saisissent de leurs filaments ceux qui se trouvent sur la berge. Ces filaments paralysent les victimes et les amènent jusque dans la vase pour y être digérées.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
0	3	0	1	2	1	-	D6	0

### Règles Spéciales

**Mare de boue.** Les médusoïdes vivent dans des mares de boue. Une mare de boue peut être représentée sur la table par un élément circulaire en carton d'environ 1ps de rayon, ou plus grand selon la volonté de l'Arbitrator. La mare peut être placée en un lieu bien embêtant, au milieu d'une voie d'accès par exemple. La médusoïde ne peut pas quitter sa mare mais, si une figurine s'approche à 2ps de la berge, elle monte à la surface et effectue une attaque surprise avec ses filaments.

**Dard paralysant.** Quand une figurine arrive à 2ps de la mare de boue, la médusoïde effectue son attaque. Elle engage la figurine en corps à corps, cette dernière ne peut donc pas terminer son mouvement ni tirer lors de ce tour. La médusoïde a 1D6 dés d'attaque pour ses filaments et ajoute un +1 dû à la surprise à son résultat de combat. La figurine attaquée ne peut pas parer.

Si la médusoïde gagne le combat, lancez 1D6 pour chaque touche et, si un d'eux donne 4+, la victime est paralysée et mise au tapis. Bien qu'elle ne puisse plus bouger, les sauvegardes d'armure s'appliquent normalement. Une médusoïde qui perd en corps à corps et survit, ou qui ne parvient pas à paralyser sa victime, replonge dans sa mare à la fin de la phase de corps à corps et pourra attaquer au tour suivant si quelqu'un s'approche suffisamment.

**Plouf !** Si elle parvient à paralyser une figurine, la médusoïde peut traîner sa victime d'1ps par tour vers la mare. Si cela amène la figurine dans la mare de boue, celle-ci disparaîtra à jamais à la fin de son prochain tour, entraînée jusqu'au fond de la mare par la médusoïde.

Les figurines amies ne peuvent aider la figurine paralysée qu'en tuant la médusoïde à coups d'arme à feu (risqué) ou en l'attaquant en corps à corps (encore plus risqué). Si la médusoïde est tuée avant la fin du tour de la victime, laissez cette dernière à terre et commencez à effectuer les jets de ralliement normalement. Si une figurine paralysée est mise hors de combat, elle n'a pas à lancer sur la Tableau des Blessures Graves. Une figurine paralysée récupère toujours pleinement après la fin de la partie.

**Les médusoïdes dans le jeu.** Pour utiliser pleinement la paranoïa que font naître les médusoïdes, placez sur la table plusieurs mares dont seules quelques-unes contiendront des monstres, les autres étant vides. Si vous voulez vraiment être méchant, placez quelques médusoïdes en combinaison avec le résultat Vase Bouillonnante du Tableau des Événements Aléatoires. Dans une "mer de vase" ou une "fosse sans fond", les figurines paralysées sont tuées immédiatement, et n'oubliez pas que les médusoïdes peuvent atteindre leur cible jusqu'à 2ps au-dessus de la boue !

## RATS GEANTS DE NECROMUNDA

Valeur : 35

Le Sous-Monde contient un véritable labyrinthe de tunnels et d'égouts infestés par des nuées de rats. Il y a plusieurs sous-espèces de rats mutants sur Necromunda et leur physiologie varie énormément. Les rats géants peuvent dépasser un mètre de longueur (sans compter la queue) et les crocs des plus gros d'entre eux peuvent atteindre 30 cm. Les rats de Necromunda présentent une certaine intelligence et ont des réactions d'une vitesse incroyable. Tout cela leur donne une capacité surnaturelle à éviter les attaques qui leur sont destinées.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	4	0	3	2	1	3	1	4

### Règles Spéciales

**Esquive.** Les rats reçoivent une sauvegarde non modifiable de 4+ sur 1D6 contre tout dommage qu'ils subissent pour représenter leur capacité à esquiver les attaques. La sauvegarde peut être utilisée contre les attaques à distance ou les corps à corps, mais pas contre les attaques spéciales ne permettant normalement pas de sauvegarde d'armure.

**Les rats géants dans le jeu.** Les belluaire wyrds peuvent utiliser des rats géants comme animaux de compagnie. Ce sont également des créatures utiles à l'Arbitrator dans tout scénario. Les rats géants se déplacent en meutes et attaquent tout ce qu'ils peuvent se mettre sous la dent.

## MANGE-FACE

Valeur : 20

Le mange-face fait partie des pires vermines que l'on puisse trouver dans le Sous-Monde. Cette forme de vie très dangereuse, importée volontairement du monde hostile de Catachan, fut à l'origine lâchée dans les conduits d'aération pour lutter contre les déviants et la vermine utilisant ces conduits pour se déplacer dans la ruche. Les mange-face prospèrent dans les tuyaux chauds et humides et devinrent un problème en quelques mois. Une campagne d'éradication s'ensuivit qui permit de les repousser dans le Sous-Monde, où les conditions de vie très difficiles en limitent le nombre.

Les mange-face peuvent se poster pratiquement n'importe où mais préfèrent se suspendre à des poutrelles où ils peuvent être pris par quiconque les regarde de loin pour des morceaux de tissus. Tous ceux suffisamment fous pour s'approcher d'un mange-face doivent être très agiles car le monstre utilise un puissant spasmus musculaire pour se projeter au visage de sa victime. Si le mange-face atteint sa cible, il s'enroule autour de sa tête, s'y accrochant par des centaines de crochets et de pointes minuscules. De puissantes enzymes digestives commencent alors à ronger le visage de la victime. Il est presque impossible de décrocher un mange-face sans sérieusement endommager sa proie.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
0	3	0	3	2	1	5	1	10

### Règles Spéciales

**Bond.** Une figurine qui s'approche à 4ps d'un mange-face sera immédiatement attaquée. Dans une puissante contraction musculaire, le mange-face se jette sur la figurine qui doit réussir un jet sous son Initiative sur 1D6 pour éviter l'attaque. Un mange-face qui rate sa cible doit être placé à 1ps de la figurine qu'il attaquait et attaqua à nouveau lors de son prochain tour.

Si le mange-face touche, la figurine subit immédiatement une touche de Force 3 sans sauvegarde d'armure possible à moins d'avoir un casque complètement fermé. Une figurine ne peut être enveloppée que par un seul mange-face à la fois mais plusieurs mange-face peuvent tenter d'envelopper une même victime. Ceux qui y arrivent mais se trouvent en surplus doivent se trouver une autre proie.

Au début de chacun des tours suivants de la figurine, celle-ci peut essayer de retirer le mange-face de sa tête. Lancez 1D6 : sur un résultat de 6, le mange-face est retiré et tué. Sinon, la figurine subit une autre touche de Force 3 et se déplace dans une direction aléatoire durant la prochaine phase de mouvement. Cela continue jusqu'à ce que le mange-face soit retiré et tué ou que la victime soit mise hors de combat. Quand un mange-face a mis une victime hors de combat, il s'enfuit vers un coin sombre pour digérer son repas et n'attaquera plus avant plusieurs heures.

Si vous le désirez, toute figurine arrivant au contact socle à socle avec quelqu'un qui a un mange-face sur la tête peut tenter de le retirer. Si un guerrier tente d'enlever un mange-face, lancez 1D6.

S'il n'y a qu'une seule figurine, il faut obtenir 6. Avec deux figurines, il faut obtenir 5+. Avec trois, il faut obtenir 4+, etc. Cependant, à cause des crochets du mange-face, toute figurine qui essaye de retirer un mange-face subit une touche de Force 2 et, si le mange-face est enlevé, la victime subit immédiatement une autre touche de Force 3 alors que les crochets arrachent la moitié de son visage. Les figurines ne seront pas bloquées par ces touches car elles sont effectivement en corps à corps.

**Camouflage.** Les mange-face sont parfaitement camouflés et très durs à repérer. Pour représenter cela, un mange-face est toujours considéré être caché. Une figurine ne peut donc repérer un mange-face que s'il est à une distance inférieure ou égale à son Initiative.

**Blessures graves.** Si une figurine est mise hors de combat par un mange-face, ne lancez pas sur le Tableau des Blessures Graves, mais sur le tableau ci-dessous.

D66	BLESSURE
11-16	Mort
21-23	Blessure à la Tête
24-26	Borgne
31-36	Vieille Blessure
41-46	Récupération Totale
51-56	Cicatrices Impressionnantes
61-66	Cicatrices Horribles

**Les mange-face dans le jeu.** Un mange-face peut être représenté par une boule de pâte à modeler collée sur la tête de la figurine attaquée. Vous pouvez choisir avant la partie un lieu où attendent les mange-face, ou utiliser un moyen aléatoire pour déterminer quand une figurine est attaquée, comme les cartes dans le scénario *Purge*.

## VER FOUETTARD

Valeur : 10

Certaines zones du Sous-Monde sont infestées de vers fouettards, d'étranges créatures arrivées sur Necromunda sous forme de spores enfouies dans une cargaison de textile venue du secteur Jubilon. Ces vers vivent dans des fissures et attendent, enroulés sur eux-mêmes, qu'une victime s'approche. L'extrémité sensible de la queue du ver fouettard dépasse de l'antre de la créature. Toute vibration, provoquée par exemple par une personne marchant à proximité, déclenche l'attaque du ver qui projette sa longue queue flexible et arrache un morceau de chair de sa victime. La queue se rétracte ensuite jusqu'au repaire où le morceau est digéré. Les vers eux-mêmes sont plutôt petits, à peine gros comme le poing d'un homme. Les vers fouettards ne se déplacent pas, agissent immédiatement et instinctivement et sont presque impossibles à tuer car enfouis trop profondément dans leurs crevasses.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
0	3	0	1	3	1	0	1	0

### Règles Spéciales

**Attaque-fouet.** L'attaque éclair d'un ver fouettard n'est pas résolue comme un corps à corps normal. A la place, une victime potentielle est attaquée dès qu'elle arrive à 2ps de l'emplacement du ver. La victime doit réussir un test d'Initiative pour éviter le coup de queue, un échec signifiant qu'elle est touchée et subit une touche de Force 3. Si son attaque rate ou ne blesse pas, le ver se retournera sur lui-même durant la phase de corps à corps pour essayer d'arracher un bout de chair avec ses dents. Dès qu'un ver a infligé une blessure, il se retire dans son repaire pour digérer, ce qui le rend virtuellement invulnérable. Le ver n'attaquera pas pendant sa digestion, ce qui peut lui prendre plusieurs heures.

**Repaire.** Les vers fouettards sont si bien camouflés qu'ils ne peuvent pas être attaqués avant d'avoir eux-mêmes attaqué. Les vers reçoivent normalement une sauvegarde de 3+ sur 1D6 contre tout dommage pour représenter la protection de leur habitat. S'ils se replient dans leur repaire, leur sauvegarde passe à 3+ sur 2D6.

**Les vers fouettards dans le jeu.** Comme ils sont cachés et immobiles, il vaut mieux déclarer certaines zones "infestées de vers fouettards". Les figurines qui se déplacent dans ces zones risquent d'être attaquées. 1D6-3 est un bon nombre de vers, que vous pouvez modifier selon les circonstances ou votre fantaisie (1D6-l'Initiative de la figurine par exemple, ou 2D6-3 si la figurine court, etc.).

## MOUSSE CAOUTCHOUC

Valeur : 1 par carré de 1ps x1ps

Plusieurs lichens et mousses poussent dans les dômes en ruines. La plus embêtante est la mousse caoutchouc, qui couvre d'importantes étendues. Bien qu'inoffensive en elle-même, cette mousse épaisse est élastique et parfaitement instable !

### Règles Spéciales

Une figurine qui se déplace sur de la mousse caoutchouc peut se déplacer de 2ps par tour sans pénalité. Si elle va plus vite, lancez 1D6. De 1 à 3, la figurine commence à rebondir et est déplacée de 1D3ps dans une direction aléatoire, déterminée par le dé de dispersion. Si la figurine atterrit sur de la mousse caoutchouc, elle rebondit à nouveau de 1D3ps. Ceci continue jusqu'à ce que la figurine atterrisse sur un sol solide.

Une figurine qui rebondit sur de la mousse peut être projetée contre un mur. Si cela arrive, elle subit une touche d'une Force égale à la moitié de la distance du rebond (arrondie à l'unité supérieure). Lorsque la figurine a fini de rebondir, elle est considérée comme bloquée. D'un autre côté, les figurines tombant d'un bâtiment, d'une passerelle ou de tout point élevé sur une zone de mousse caoutchouc ne seront pas blessées mais rebondiront sur 2D6ps dans une direction aléatoire. Malheureusement, la figurine subira des dommages comme si elle avait heurté un mur en touchant le sol hors de la mousse.

**La mousse caoutchouc dans le jeu.** La mousse caoutchouc est très intéressante à placer sous ou sur les passerelles pour envoyer les guerriers rebondir ad patres. Vous pouvez aussi utiliser des puits pleins de mousse qui feront rebondir les guerriers sur 2D6ps, ce qui est très bien dans le scénario Maître de la Spire.

## CRISTOLAMES

Valeur : 5 par carré de 1x1 ps

Il s'agit de minéraux qui apparaissent près des mares stagnantes, des décharges et partout où des polluants s'accumulent pendant de longues périodes. Ils ressemblent au corail, formant un amoncellement dense de cristaux fragiles et tranchants. Il est impossible de s'y cacher et très dangereux de s'y déplacer à moins d'être protégé par une armure. Ces cristaux infligent des milliers de minuscules coupures qui s'infectent très rapidement du fait de la nature toxique et corrosive des éléments sur lesquels ils se forment.

### RÈGLES SPÉCIALES

En raison de leur nature particulièrement dangereuse, il est impossible de se cacher dans un gisement de cristolames.

Les cristolames sont difficiles à traverser car ils peuvent infliger de vilaines blessures, ils sont donc considérés comme terrain difficile.

Toute figurine traversant un gisement de cristolames doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son Endurance sur 1D6 pour éviter les dommages. En cas d'échec, elle subit 1D3 blessures légères, chacune réduisant la CC et la CT de 1 pour le reste de la partie. Si la CC et la CT de la figurine sont réduites à 0, la perte de sang la fait s'évanouir et elle est mise hors de combat. Les sauvegardes d'armure peuvent être effectuées contre les blessures légères et, du fait de la nature peu profonde des coupures, ajoutez un modificateur de +1 aux jets de sauvegarde.

## METAVIGNE

Valeur : 15 par carré de 1ps x1 ps

Certains vieux centres industriels et bâtiments officiels de Necromunda sont défendus par des ceintures de métavigne, un xénomorphe génétiquement modifié importé d'un monde hostile. Au cours des siècles, certaines spores se sont éparpillées et on trouve maintenant des zones recouvertes de métavigne dans le Sous-Monde et les désolations.

Cette plante était à l'origine une forme de défense militaire, une sorte de barbelé biologique, bien plus efficace que des fils de fer. La métavigne est très résistante et se régénère rapidement. Ses épines acérées transpercent les armures et lacèrent la chair nue jusqu'aux os. La sève de métavigne est un acide puissant qui réduit ceux qui ont la malchance de s'y retrouver empêtrés à l'état de squelettes en quelques minutes.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
0	0	0	6	4	-	0	0	-

### Règles Spéciales

Il est très, très dangereux de traverser des métavignes. Si une figurine est suffisamment folle pour tenter cet exploit, lancez 1D6 dès qu'elle atteint la métavigne, puis au début de chacun de ses tours aussi longtemps qu'elle s'y trouve. Sur un résultat de 6, la figurine survit sans dommage. De 1 à 5, elle subit une touche de Force 6 et est bloquée si elle n'a pas été mise au tapis ou hors de combat. Si la figurine est équipée d'une épée, elle peut ajouter +1 au résultat. Si elle possède une épée tronçonneuse, une épée énergétique ou une hache énergétique, elle ajoute +2 au résultat. Les figurines mises hors de combat dans la métavigne sont immédiatement tuées. Elles sont considérées obtenir un résultat "Mort" sur le Tableau des Blessures Graves.

Une figurine équipée d'un lance-flammes normal ou léger peut s'ouvrir un chemin et se déplacer sans danger automatiquement. Cependant, la figurine doit effectuer un jet de munitions à chaque tour qu'elle reste dans la métavigne. Si elle utilise une telle arme, la figurine ne pourra pas tirer tant qu'elle sera dans la métavigne.

Les lance-flammes, grenades à plasma et lance-plasma lourds peuvent également être utilisés pour détruire la métavigne, qui a une Endurance de 4. La métavigne se trouvant sous le gabarit est automatiquement détruite si elle subit une blessure. Elle ne brûle pas bien et ne prendra jamais feu !

**La métavigne dans le jeu.** Cette plante est très désagréable, dangereuse et terrorise les joueurs (surtout hors de combat = mort). Heureusement, elle n'est pas un problème si on l'évite, assurez-vous donc qu'il est possible d'éviter la métavigne en empruntant un autre chemin. D'un autre côté, si les joueurs contournent systématiquement les zones où pousse ce végétal, vous pouvez placer quelques champignons à gaz ou un peu de mousse caoutchouc pour les y expédier !

# LES DEVIANTS

Déviant est un terme général qui désigne tous les égarés, les fous et les hérétiques qui hantent le Sous-Monde. Les déviants sont attirés dans le Sous-Monde comme par un aimant et y installent des places fortes cachées et des temples secrets au milieu des désolations et des ruines. Loin de la surveillance des inquisiteurs impériaux et de l'Adeptus Arbites, les déviants peuvent poursuivre leurs projets déments pour qu'arrive l'anarchie/l'armageddon/la chute de l'ordre actuel/la destruction de tous les autres habitants du Sous-Monde, selon la doctrine du groupe. Naturellement, ceci les rend assez impopulaires aux yeux des gangs et des autorités, qui livrent tous deux de fréquentes batailles contre les déviants et entreprennent régulièrement des purges dans les environs des colonies pour les garder sous leur contrôle.

**Armement.** Les déviants peuvent être armés d'une pléthore d'armes et la meilleure manière de s'en sortir est de les équiper de l'arme que porte la figurine que vous utilisez. Ceci facilite la tâche de tous les joueurs. Un déviant sur dix environ sera équipé d'une arme spéciale ou lourde d'un genre quelconque.

Généralement, les armes portées par les déviants font appel à des technologies très simples : des mitrailleuses, des armes automatiques, etc. Mais il n'est pas impossible qu'ils soient équipés d'armes volées, comme des bolters par exemple. Les déviants effectuent des jets de munitions comme n'importe qui, à moins que le contraire ne soit précisé.

## CONSANGUINS

Valeur : 60

Les consanguins sont des humains qui ont été contaminés par des genestealers et qui servent de géniteurs pour les rejetons hybrides. L'esprit des consanguins et leur volonté ont été complètement engloutis dans l'esprit collectif de l'essaim, les transformant en des fanatiques totalement dévoués à la cause des extraterrestres.

Les consanguins peuvent être originaires de toutes les couches de la société, clercs, ouvriers, enseignants, hommes de loi, gangsters des rues et autres. Les genestealers commenceront par contaminer autant de victimes qu'ils pourront mais, avec le temps et avec la taille de l'essaim qui augmente sans cesse, ils deviendront de plus en plus sélectifs sur le choix de leurs victimes et tenteront de toucher des personnages dominants de la société. Dans ce but, le culte infiltre chaque fois qu'il en a l'occasion les autorités locales et les forces de défense planétaire. Ceci réduit les probabilités que la secte soit démasquée et, lorsqu'elle décide finalement de passer à l'affrontement ouvert, elle a accès aux équipements militaires et à un corps de troupes entraînées pour contrôler la planète.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	3	3	1	3	1	7

### RÈGLES SPÉCIALES

**Psychologie.** Les consanguins sont des disciples fanatiques et sont sujets aux règles de *haine* décrites dans le livre de règles de Necromunda. Les consanguins haïssent tous leurs ennemis quelle que soit leur race, leur dévotion fanatique envers l'essaim et leurs semblables ne connaît aucune limite.

## FOUISSEURS

Valeur : 25

Les fouisseurs composent la couche la plus basse de la communauté du Sous-Monde. Nombre d'entre eux sont difformes, n'ayant une apparence que vaguement humaine. Les fouisseurs vivent au beau milieu des désolations, arrachant leur misérable subsistance aux secteurs les plus radioactifs et les plus empoisonnés de la ruche. Ils s'habillent avec tout ce qu'ils trouvent et qu'ils parviennent à accrocher ensemble, et leur peau est couverte de pustules, de crasse et de verrous purulentes et répugnantes.

La vie des fouisseurs dans les désolations est très dure, la nourriture y est rare et un fouisseur se jettera à la première occasion sur quiconque serait assez stupide pour se promener tout seul. Les fouisseurs ont tendance à se regrouper et à se déplacer en vastes bandes, souvent constituées des membres d'une même famille. Il n'est toutefois pas rare que les gangs tombent sur de petits groupes de fouisseurs en maraude.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	2	3	3	1	3	1	6

### RÈGLES SPÉCIALES

**Jet de munition :** Les armes des fouisseurs ne sont pas très fiables, à cause de mauvais traitements quotidiens et d'un manque chronique de munitions. Ceci oblige les fouisseurs à effectuer un test de munitions à chaque fois qu'ils obtiennent un 1 ou un 6 naturel à leur jet pour toucher.

**MUTANTS**

Valeur : 35-55

Les mutants sont nombreux dans les désolations. La plupart d'entre eux sont des fousseurs déformés d'une manière hideuse à cause d'une exposition prolongée aux toxines et aux radiations, d'autres ont subi des mutations naturelles causées par les conditions de vie particulièrement dures. Les mutations sont le plus souvent gênantes, comme des doigts palmés ou une couleur de peau étrange, mais certaines sont très utiles et peuvent transformer les mutants en adversaires terrifiants.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	2	3	3	1	3	1	6

**REGLES SPECIALES**

**Jet de Munitions.** Les armes des mutants ne sont pas très fiables, à cause des mauvais traitements quotidiens et d'un manque chronique de munitions. Ceci oblige les mutants à effectuer un test de munitions chaque fois qu'ils obtiennent un 1 ou un 6 naturel à leur jet pour toucher.

**Mutations.** Un mutant possède une seule mutation choisie dans la liste ci-dessous. Pour utiliser un mutant, vous devez disposer d'une figurine appropriée.

- |                   |  |
|-------------------|--|
| <i>Pince</i>      | La Force du mutant est augmentée de +1 lors des corps à corps.   |
| <i>Autre Bras</i> | Le mutant peut utiliser jusqu'à trois pistolets et/ou armes de corps à corps lors d'un corps à corps (+2 dés d'attaque), ou porter une arme de base dans une main et deux armes de corps à corps dans les deux autres mains (+1 dé d'attaque). |
| <i>Piquants</i>   | Un mutant muni de piquants bénéficie d'une sauvegarde de 5+, mais ne peut pas porter d'armure d'un autre type.   |
| <i>Tentacule</i>  | Le mutant peut relancer un test sous l'Initiative pour éviter une chute et, lors d'un corps à corps il peut attraper son adversaire pour lui enlever une Attaque, jusqu'à un minimum de 1.   |
| <i>Deux têtes</i> | Angle de tir augmenté à 180° et possibilité de tirer avec deux pistolets dans une même phase de tir.   |

**Yeux Pédonculés** Le mutant possède un angle de tir de 180° et se dissimule mieux derrière un couvert. Ajoutez un modificateur supplémentaire de -1 pour le toucher s'il est totalement ou partiellement à couvert.

**Ailes**

Le mutant peut s'élever de sa capacité normale de Mouvement sur un tour, ou doubler cette capacité pour charger ou courir (en planant). Le mutant doit achever son mouvement au sol. Voler vers le haut coûte 2ps par ps de hauteur, voler vers le bas coûte 1/2ps par ps de hauteur.

**ADORATEURS DU CHAOS**

Valeur: 50-60

Les démons du Warp cherchent constamment des moyens d'étendre leur domination sur l'univers physique, en possédant des wyrds ou en utilisant des moyens plus subtils. Pour prendre pied dans l'univers matériel, ils trompent des individus naïfs en passant avec eux des pactes en échange de promesses de secrets oubliés et d'un pouvoir sans limites. Les adorateurs des démons tiennent souvent des réunions secrètes dans le Sous-Monde et érigent des temples clandestins loin des yeux inquisiteurs des autorités, car donner son âme aux forces obscures est le pire des crimes contre l'Imperium. Des rassemblements d'adorateurs peuvent même invoquer des démons du Warp par des sacrifices et des rituels déments. Ces pratiques ignobles peuvent infester un monde entier de démons si les adorateurs parviennent à maintenir un portail ouvert entre les royaumes du Warp et l'espace réel.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	3	3	1	3	1	7

**REGLES SPECIALES**

**Bénédiction démoniaque.** Les adorateurs peuvent être investis de la puissance de leur démoniaque patron. Choisissez soit une mutation dans la liste précédente, soit un pouvoir mineur de wyrd pour chaque adorateur ainsi bénit par son démon.

**HOMMES BETES**

Valeur : 80

Les hommes bêtes sont une forme étrange et stable de mutants, comme les zeks. Ils sont toujours étroitement associés aux cultes démoniaques et à la domination du Chaos. Le plus souvent, de telles créatures sortent des profondeurs de l'Abyssé ou du cloaque mais on murmure certaines histoires à propos d'adorateurs transformés en hommes bêtes par leurs maîtres démoniaques, ou d'enfants nés comme ça sous la malédiction des dieux noirs.

Les rédemptionnistes et les gangs de la maison Cawdor parcourent souvent le Sous-Monde à la recherche de déviants dont l'apparence serait aussi blasphématoire que celle des hommes bêtes. Les adorateurs vénèrent les hommes bêtes et les protègent des fanatiques qui veulent les brûler vifs. Les adorateurs du Chaos considèrent un homme bête comme un présent des dieux noirs et croient qu'il est une prédiction de leur puissance à venir.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	4	3	3	4	2	3	1	7

**REGLES SPECIALES**

**Mutants.** Les hommes bêtes ont souvent des mutations : si vous disposez d'une figurine appropriée, vous pouvez choisir pour elle une mutation dans la liste précédente.

# LES EXTRATERRESTRES

L'humanité n'est pas seule dans la galaxie. Parmi les millions de mondes de l'Imperium, des systèmes solaires entiers sont sous contrôle extraterrestre. L'imperium ne connaît aucun ami parmi les étoiles et traite toutes les races étrangères avec hostilité et suspicion. Certains extraterrestres se retrouvent d'une manière ou d'une autre sur Necromunda pour y régler leurs propres affaires : rechercher des artefacts perdus, espionner les systèmes de défense, échapper à des poursuites ou acheter des informations.

## SCOUTS ELDARS

Valeur : 250

Les eldars sont une race très ancienne. Ils vivent sur d'immenses vaisseaux spatiaux appelés vaisseaux mondes dont le destin est d'errer à travers la galaxie pour l'éternité. Les eldars sont la race la plus avancée technologiquement de la galaxie. Ils découvriront il y a très longtemps un réseau de points d'accès et de tunnels appelé la Toile, qui leur permet de se déplacer rapidement d'un point de l'espace à un autre situé à de nombreuses années-lumière. La Toile est limitée comparée aux infinités de destinations possibles en utilisant le Warp et ses points d'entrée et de sortie sont fixes et ne peuvent être déplacés. Les eldars sont toujours à la recherche de points d'accès perdus ou cachés pour étendre le nombre de mondes auquel ils ont accès.

Une des nombreuses missions des scouts eldars est la recherche de portes cachées de la Toile. Les scouts sont donc d'une importance capitale pour un vaisseau monde eldar. Leur rôle n'est pas seulement d'infiltrer les lignes ennemis et de lancer des raids sur leurs positions, ils effectuent aussi des reconnaissances sur les mondes étrangers, récupèrent des artefacts perdus, comme des pierres-esprit, et surveillent les événements importants se déroulant sur des planètes de la galaxie qui pourraient affecter la race eldar. Des scouts eldars peuvent se trouver sur Necromunda pour n'importe laquelle de ces raisons : eux seuls connaissent la nature exacte de leur mission.

Les scouts eldars sont les rois de l'infiltration et du tir embusqué. Ils se fondent dans l'environnement grâce à leur cape en caméléoline qui les cache aux yeux des ennemis à l'exception des plus observateurs. Ils sont armés de redoutables fusils à aiguilles dont ils usent avec une précision déconcertante.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	3	3	3	3	1	4	1	8

## RÈGLES SPÉCIALES

**Compétences.** Œil de Lynx, Embuscade, Infiltration.

**Armement.** Les scouts eldars sont équipés d'un fusil à aiguilles (voyez le livre de règles de Necromunda pour une description complète). Les eldars portent habituellement comme arme secondaire un pistolet laser d'une fabrication très soignée.

**Armure.** Les scouts eldars portent toujours une armure composite.

**Équipement.** Les scouts eldars portent une cape en caméléoline qui copie les couleurs et la texture de l'environnement. A cause de ceci, quiconque tire sur un scout eldar subit une pénalité pour toucher de -1.



## ORKS

Valeur : 95

Les orks sont grands, verts et très costauds ! Les légendes au sujet des orks concordent sur le fait qu'ils peuvent continuer à tirer même avec une balle dans le crâne et le corps criblé d'éclats. Les orks sont une race de guerriers bio-créés dont l'efficacité fut telle qu'elle réduisit finalement ses créateurs en esclavage et se répandit sans aucun contrôle à travers la galaxie. Les orks sont sans aucun doute les extraterrestres les plus répandus; bien que l'espace ork soit divisé en des centaines de minuscules royaumes dirigés par des chefs rivaux.

Les orks aiment se battre plus que tout, et ils passent la majeure partie de leur existence à se chamailler. Cependant, de temps en temps un puissant chef ork lance une Waaagh, une vague d'invasions et de conquêtes orks tenant à la fois de la croisade religieuse et de la ruée vers l'or. Durant la Waaagh, les hordes anarchiques sont unifiées dans une terrifiante machine de guerre que même l'Imperium ne peut espérer arrêter qu'au terme d'une guerre longue et sanglante. Dans le passé, la fureur de la Waaagh s'est déjà heurtée aux ruches fortifiées de Necromunda et il est tout à fait possible que quelques orks se cachent toujours dans le Sous-Monde, à moins qu'ils ne fassent partie de bandes de pirates orks accomplissant un quelconque contrat pour un seigneur du crime hors-la-loi.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	3	4	1	2	1	7

## RÈGLES SPÉCIALES

**Jamais Bloqué.** En raison de leur nature très résistante, les orks ne sont jamais bloqués.

**Armure.** Les orks portent toujours un gilet pare-balles.

**Armes.** Les orks sont généralement équipés de pistolets bolters, de haches et de grenades à fragmentation.

## GRETCHINS

Valeur : 40

Les gretchins ne sont pas aussi forts ni coriaces que leurs grands cousins les orks, mais ils appartiennent à la même race et font preuve du même amour des combats. Dans une société ork normale, les gretchins forment la caste d'esclaves qui effectuent toutes les tâches ennuyeuses et fatigantes dont les orks refusent de s'occuper. Les gretchins suivent les orks à la guerre dans le but de les copier et de s'approprier quelques fragments de gloire personnelle. Sur Necromunda, les gretchins accompagnent les raids orks contre les gangs pour se procurer équipement et nourriture.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	2	3	3	4	1	2	1	5

## RÈGLES SPÉCIALES

**Armes.** Les gretchins sont généralement équipés de fusils d'assaut.

**GENESTEALERS**

Valeur : 280

Les genestealers sont des créatures extraterrestres très dangereuses que l'on peut trouver sur des épaves spatiales dérivant dans le vide sidéral. Ce sont des êtres intelligents et rusés qui pourtant n'utilisent jamais d'outils ou d'armes d'aucune sorte. Il ont le pouvoir d'implanter leur code génétique dans les autres espèces (les humains par exemple). Une fois contaminée, la victime est contrôlée par l'intelligence collective de l'essaim de genestealers, devient totalement dévouée à leur cause et les vénère comme des dieux.

Le germe implanté grandit dans le corps de son hôte jusqu'à ce qu'il soit prêt à éclore. Les caractéristiques génétiques des genestealers sont transmises à la progéniture, donnant naissance à un hybride monstrueux dont les propres descendants seront soit de purs genestealers, soit des hybrides encore plus proches en apparence des humains. Les genestealers eux-mêmes sont des monstres à la silhouette voûtée, avec deux puissantes jambes et quatre bras munis de griffes suffisamment puissantes pour déchirer l'acier. Ils possèdent une vivacité surhumaine et sont redoutables au corps à corps.

Les esclaves des genestealers aident à les dissimuler et à les transporter sur des planètes où ils pourront contaminer d'autres victimes. L'extension de l'influence genestealer est lente et insidieuse car ils prennent garde de ne pas attirer l'attention des autorités avant d'être suffisamment puissants pour prendre le contrôle d'une planète. A plusieurs reprises, sur Necromunda, des sectes genestealers ont été découvertes et exterminées sans merci par les inquisiteurs impériaux, mais le Sous-Monde reste un endroit impossible à purifier entièrement.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	7	0	6	4	1	7	4	10

**REGLES SPECIALES**

**Psychologie.** Les genestealers sont immunisés à toute psychologie. Ils n'effectuent jamais de test de peur, de terreur, ou d'autres facteurs psychologiques du livre de règles de Necromunda. Notez cependant que les genestealers sont quand même affectés par les tests de Commandement, comme tous les autres combattants.

**Blocage.** Les genestealers ne sont jamais bloqués par un tir, grâce à leurs réflexes incroyables et à leur obstination inhumaine.

**Armure chitineuse.** Les genestealers possèdent une épaisse armure chitineuse qui peut absorber des dommages considérables. Ceci donne au genestealer une sauvegarde d'armure de 5+ sur 1D6.

**Peur.** Les genestealers sont des créatures effrayantes qui obligent les autres combattants à effectuer un test de *peur*, voir les règles avancées du livre de règles de Necromunda.

**MAGUS GENESTEALER**

Valeur : 190

Un magus genestealer est une mutation spéciale développée dans l'essaim après quelques générations. Il est presque humain d'apparence, bien qu'invariablement imberbe et de forte stature. Il est aussi très intelligent et, comme les genestealers cherchent d'instinct à contaminer des individus possédant des pouvoirs psychiques latents, il s'agit toujours d'un puissant psyker. Il fait office de porte-parole du culte genestealer, dirigeant les troupes en apparence mais recevant en fait ses instructions de l'intelligence collective de l'essaim.

Le magus dirige les opérations de l'essaim, envoyant les hybrides effectuer des raids sur les habitations humaines et organisant les genestealers pour qu'ils implantent leurs gènes dans un nombre toujours croissant de victimes. Il envoie aussi les membres les plus humains de l'essaim infiltrer le gouvernement planétaire ou ses armées, affaiblissant leurs capacités de défense en vue de la prise de contrôle du monde.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	4	3	1	5	1	8

**REGLES SPECIALES**

**Pouvoirs de wyrd.** Le magus possède un pouvoir primaire de wyrd et trois pouvoirs mineurs.

**HYBRIDES GENESTEALERS** Valeur: 80-90

Lorsqu'un genestealer implante ses gènes dans un humain, ou toute autre créature, la cellule créée se développe dans le corps de l'hôte jusqu'à éclosion. L'enfant hybride ne tue pas son hôte mais il absorbe une partie de son esprit en grandissant. Le parent devient esclave de l'enfant, il fera tout pour le protéger et le nourrir. Les genestealers infiltreront de cette manière la société humaine. Les hybrides se regroupent entre eux, produisant plus d'hybrides et de genestealers.

Les hybrides sont en apparence à mi-chemin entre un genestealer et leurs parents humains, avec un nombre de bras allant de deux à quatre et une combinaison aléatoire des attributs physiques des deux races. Certains hybrides sont d'apparence presque humaine, avec une forte tendance à la calvitie et une ossature robuste, d'autres sont des genestealers presque purs. Alors que les genestealers manquent totalement d'intelligence créative, les hybrides combinent intelligence humaine et talents extraterrestres : ils sont capables d'utiliser des armes et d'agir en secret au sein de la société humaine. Les hybrides peuvent même posséder quelques pouvoirs de wyrds si leurs géniteurs avaient quelques capacités latentes ; les genestealers recherchent en priorité de tels hôtes pour renforcer l'essaim.

**Hybride Néophyte**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	4	2	4	3	1	5	1	8

**Hybride Acolyte**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	4	3	1	5	1	8

**REGLES SPECIALES**

**Psyker.** Lancez 1D6 pour chaque hybride acolyte, sur un résultat de 6, l'acolyte possède un pouvoir primaire et un pouvoir mineur de wyrd. Sur un résultat de 5, l'acolyte ne possède qu'un pouvoir mineur et sur un résultat de 1 à 4, l'acolyte ne possède aucun pouvoir de wyrd.

## SPACE MARINES DU CHAOS

Valeur : 300

Les légendes racontent qu'il y a plusieurs millénaires, une guerre civile éclata au sein de l'Imperium. Le frère se retourna contre le frère dans le conflit le plus sanglant que l'humanité ait jamais connu et certains même des propres soldats de l'Empereur, les redoutables Space Marines, le trahirent et suivirent leur maître de guerre pour assiéger le palais impérial situé sur Terre. Les traîtres étaient conduits par des démons issus du Warp, séduits par leurs rêves de puissance et de gloire qui les entraînèrent toujours plus loin sur le chemin de la damnation.

Ceux restés fidèles à l'Empereur défireront les légions rebelles, mais seulement au prix de la vie de l'Empereur lui-même. Les renégats battus s'enfuirent dans l'Oeil de la Terreur, un secteur où les démons marchent librement et règnent sur les âmes des mortels réduits en esclavage. Les énergies du Warp font que le temps s'écoule étrangement au sein de l'Oeil de la Terreur, et les Marines du Chaos vivent toujours aujourd'hui, remplis de haine envers l'Empereur et l'Imperium qu'ils ont jadis aidé à construire. Les vaisseaux de guerre des Space Marines du Chaos franchissent souvent le blocus impérial entourant l'Oeil de la Terreur et écument les routes spatiales, ravageant des mondes entiers et assouvisant leur vengeance contre l'humanité.

Des Space Marines du Chaos à la lourde armure délabrée ont été rencontrés dans le Sous-Monde par le passé. On pense que des adorateurs recherchent secrètement leur aide pour infiltrer la

dynastie des Helmwyr. Les adorateurs savent qu'ils ne pourraient jamais résister aux Space Marines impériaux qui seraient envoyés pour les détruire s'ils s'emparaient du pouvoir mais, avec l'aide des terribles marines du Chaos, ils seraient capables de faire face à la colère de l'Empereur.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	4	4	4	4	1	4	1	8

### REGLES SPECIALES

**Armes.** Les Space Marines du Chaos portent des bolters, des pistolets bolters et des grenades à fragmentation. Leurs armes sont bien entretenues et ils réussissent automatiquement leurs tests de munitions.

**Armure.** Les Space Marines du Chaos portent une armure énergétique qui leur donne une sauvegarde de 3+. L'armure énergétique est connectée directement à l'esprit de celui qui la porte et elle ne pénalise pas son Initiative comme le ferait une armure carapace.

**Compétences.** Tir Rapide – Bolter/Pistolet Bolter. Vrai Brave.

**Jamais bloqué.** Les Space Marines du Chaos ne sont jamais bloqués.

## LES DEMONS DU CHAOS

Les créatures du Chaos sont des êtres originaires du Warp, des démons et des apparitions démentes qui peuvent survivre dans l'espace réel pendant une période limitée. De telles entités ne peuvent accéder à l'espace matériel qu'en possédant l'âme d'un wyrd vulnérable ou grâce aux rituels exécutés par des adorateurs, mais dès qu'une première brèche est ouverte dans la structure de la réalité, il est plus facile pour d'autres de les suivre. Les terribles dangers que font courir ces êtres à toute la planète obligent les autorités à les pourchasser aussi rapidement que possible, et même des gangs peuvent être déployés pour participer aux recherches.

Les démons peuvent revêtir toutes sortes d'apparences et de tailles, mais ils sont affiliés à un des quatre grands Pouvoirs du Warp, les dieux du Chaos qui veulent la chute de la réalité. Les démons dépendant de chacun de ces Pouvoirs sont décrits plus loin, mais il existe certaines règles spéciales communes à tous les démons du Chaos, règles dues à la nature unique de ces créatures.

### REGLES SPECIALES DES DEMONS

**Aura démoniaque.** Tous les démons sont entourés d'une aura d'énergie Warp qui les maintient dans l'univers matériel et les protège contre les dommages physiques. L'aura fonctionne en fournissant au démon une sauvegarde de 4+ sur 1D6 contre les touches de tirs ou reçues au corps à corps, les chutes, etc. La sauvegarde de 4+ n'est pas modifiée par l'arme utilisée ou par la Force de l'attaque, un résultat de 4, 5 ou 6 sauve toujours. Puisque cette aura est constituée d'énergie Warp, elle n'offre aucune protection contre les pouvoirs de wyrds.

**Jamais bloqué.** Les démons ne sont jamais bloqués par un tir. Pensiez-vous sérieusement qu'ils auraient pu l'être ?

**Blessures.** Les démons ignorent les blessures légères mais des résultats "au tapis" ou "hors de combat" les affectent normalement, symbolisant un grave dommage infligé à leur manifestation

matérielle. Les démons effectuent un jet de rétablissement à la fin de leur tour comme toute autre figurine. Notez que les règles concernant les wyrds possédés sont légèrement différentes de celles-ci, mais elles représentent un démon très puissant prenant le contrôle du corps d'un wyrd, pas une entité émergeant elle-même du Warp.

**Peur.** Les démons sont bien évidemment des créatures surnaturelles puissantes et très dangereuses qui obligent tout combattant mortel à effectuer un test de *peur*, voir le livre de règles de Necromunda.

### DEMONS DE KHORNE

Khorne est la puissance du Warp associée aux penchants sanguinaires, à la colère et à la violence. Les démons de Khorne sont belliqueux et agressifs, leur peau est couleur sang, ils possèdent des cornes courbées et des griffes acérées. Les adorateurs de Khorne invoquent ces démons pour abattre leurs ennemis au cours de massacres sanguinaires et imposent par la terreur obéissance aux survivants.

#### Chien de Khorne

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Valeur
10	5	0	5	4	2	6	1	10	350

#### Sanguinaire

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Valeur
4	5	5	4	3	1	6	2	10	300

### REGLES SPECIALES

**Chiens de Khorne.** Tout chien de Khorne porte un collier de Khorne qui, dit-on, est forgé à la chaleur de la haine de Khorne. Le collier aspire

l'énergie du Warp qui l'entoure, fortifiant le démon et le protégeant des attaques psychiques ennemis. En conséquence, aucun pouvoir de wyrd ou de chamane ratskin ne peut affecter un chien de Khorne.

**Sanguinaires.** Les sanguinaires sont armés d'une terrible épée appelée Lame d'Enfer. Une lame d'enfer ruisselle constamment de sang et brille de l'énergie maléfique du Chaos. Une lame d'enfer donne une parade au sanguinaire et provoque 1D3 blessures au lieu d'une seule.

## DEMONS DE SLAANESH

Slaanesh est le prince de la douleur et du plaisir, ses adorateurs mortels sont attirés vers lui par le vice et la luxure. Les démons de Slaanesh ont une apparence délicate tout en étant des apparitions redoutables qui peuvent pervertir le faible et endormir même la vigilance des esprits les plus forts. Les adorateurs de Slaanesh exercent leur pouvoir par la corruption et le chantage, mais leurs patrons démoniaques sont toujours là pour éliminer les incorruptibles.

### Démonette

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Valeur
4	6	5	4	3	1	6	3	10	270

### Bête

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Valeur
6	3	0	3	3	1	3	3	8	190

**Démonettes.** Les démonettes ont le pouvoir de manipuler l'énergie du Warp d'une manière subtile. Effectuez un jet pour donner un pouvoir mineur à chaque démonette en jeu. Si la démonette obtient un pouvoir primaire, il s'agit toujours d'un pouvoir télépathique.

**Bêtes.** Les bêtes de Slaanesh dégagent une douce odeur qui submerge l'esprit de leur adversaire par des vagues de plaisir soporifique. Tout adversaire engagé au corps à corps contre une bête de Slaanesh double les conséquences de ses Faux Mouvements, c'est à dire que tout dé d'attaque donnant 1 n'ajoute pas +1 mais +2 au résultat de combat de la bête. De plus tout Coup Critique infligé par l'adversaire de la bête est ignoré.

## DEMONS DE TZEENTCH

Tzeentch est le dieu du Chaos adoré par ceux qui recherchent le pouvoir et le changement. Tzeentch est un maître en manipulation des énergies du warp et est le patron secret de nombre de wyrds parmi les plus puissants. Les démons de Tzeentch sont capricieux et anarchiques, impulsifs et débordant d'énergie du Warp.

### Horreur Rose

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Valeur
4	5	5	4	3	1	6	2	10	320

### Horreur Bleue

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Valeur
4	3	3	3	3	1	7	1	10	-

### Incendiaire

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Valeur
9	3	5	5	4	2	4	2	10	440

## REGLES SPECIALES

**Horreurs.** Les horreurs peuvent manipuler l'énergie du Warp d'un claquement de doigts. Effectuez un jet pour donner un pouvoir mineur à chaque horreur en jeu. Si l'horreur obtient un pouvoir primaire, il peut être de n'importe quel type. De plus, lorsqu'une horreur rose est mise au tapis ou hors de combat, elle se divise immédiatement en deux horreurs bleues. Retirez la figurine de l'horreur rose et remplacez-la par deux figurines d'horreurs bleues. Elles se battent à la place de l'horreur rose jusqu'à ce qu'elles soient mises hors de combat et retirées du jeu. Notez que ni les horreurs roses ni les bleues ne bénéficient de la sauvegarde due à une aura.

**Incendiaires.** Les incendiaires se déplacent par bonds, ils peuvent sauter par dessus n'importe quel obstacle sans aucune pénalité. Ils peuvent bondir sur un niveau supérieur sans emprunter d'échelle. Chaque niveau franchi de cette manière compte comme 3ps de mouvement. Les incendiaires peuvent projeter un jet de flammes lors d'une phase de tir. Le jet à une portée de 6ps et toute figurine frappée subit 1D6 touches de Force 3. Les incendiaires utilisent également leur jet de flammes pour engloutir un adversaire au corps à corps. Pour représenter ceci, chaque touche réalisée par un incendiaire ne provoque pas 1 mais 1D3 blessures.

## DEMONS DE NURGLE

Nurgl est le seigneur de la putréfaction et de la maladie. Ses serviteurs mortels sont des épaves ravagées par les infections qui prient pour la fin de leurs tourments. Les démons de Nurgle sont des monstruosités grotesques couvertes d'abcès purulents et de plaies suintantes. Les dangers de contamination que font courir les serviteurs de Nurgle à la dense population d'une ruche sont terribles.

### Portepeste

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Valeur
4	5	5	4	3	1	6	2	10	270

### Bête

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Valeur
3	3	0	3	5	3	3	D6	6	320

## REGLES SPECIALES

**Portepeste.** Les portepeste brandissent des épées dont s'écoule un pus contagieux et virulent. Toute figurine qui subit une blessure causée par l'épée d'un portepeste est mise hors de combat sur un résultat de 4+ sur 1D6, sans tenir compte du nombre de points de vie qu'il lui reste. Le portepeste est entouré d'un nuage de mouches qui volent autour de ses chairs putrides. Lorsqu'un portepeste se bat, ces ignobles insectes volent dans les yeux et la bouche de son ennemi, et entrent dans ses oreilles et ses narines. Tout ennemi engageant un portepeste au corps à corps subit une pénalité de -1 sur son résultat de combat à cause de la gêne occasionnée par les mouches.

**Bêtes de Nurgle.** Les bêtes de Nurgle possèdent 1D6 attaques au corps à corps grâce à leurs tentacules gluants. Le nombre d'attaques est déterminé à chaque round de combat. La bave corrosive des tentacules pénétrant automatiquement dans l'armure de l'adversaire, aucun jet de sauvegarde d'armure n'est permis pour une figurine blessée par une bête de Nurgle. Lorsqu'elle se déplace, une bête de Nurgle laisse derrière elle un sillage de bave fétide et empoisonnée. Ceci empêche plusieurs adversaires de s'en prendre à elle tout en évitant le sillage de bave. Pour représenter ceci, les attaquant multiples ne reçoivent pas les bonus habituels : ils ne bénéficient pas d'une attaque supplémentaire et du bonus de +1 sur le résultat de combat pour chaque attaquant supplémentaire après le premier.

# 'EAVY METAL™



Pistolero Delaque



Desperado



Kid Van Saar



Ça va chauffer !



Mad Donna et ses Delaque surprennent leurs poursuivants Goliath et chasseurs de primes par une brusque volte-face.



Fousseur avec tromblon



Un Delaque bien équipé.



Un Goliath avec bolter lourd couvre son gang



Ratskin sur le sentier de la guerre



Balaise Cawdor avec lance-grenades



Affreux, sale et méchant !



A couvert ! Vite !



Le premier qui bouge...

# 'EAVY METAL™



Un spyrien Malcadon en maraude



Mad Donna Ulanti, noble mais psychopathe



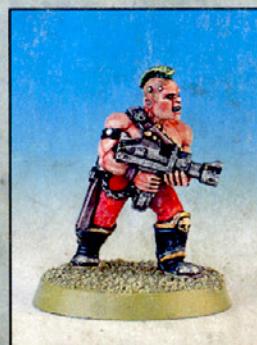
Rien n'arrête un spyrien Jakara !



C'est juste une égratignure !



Pour une poignée de crédits



Kid Goliath



Hooka Hey !



Des Van Saar défendent leurs barricades contre un gang Cawdor et des desperados.



T'as pas dix crédits ?



Spyrien Orrus : un vrai mur !



Ganger Van Saar



Ratskin en expédition

FRENCH

OUTLANDERS RULEBOOK - 102643  
© 1998 Games Workshop Ltd. All rights reserved.