

NECROMUNDA

UNDERHIVE



GAMES
WORKSHOP

NECROMUNDA

TM



NECROMUNDA

LE JEU DE BATAILLES DANS LE SOUS-MONDE

CONCEPTION

Rick Priestley
Jervis Johnson
Andy Chambers
Chris Colston

MISE À JOUR DES RÈGLES

Matt Keefe

COUVERTURE

Karl et Stephan Kopinski

ÉDITEUR EN CHEF

Matt Keefe

FICTIONS

Rick Priestley
Wayne England
Jonathan Green

INFOGRAPHIE

Stephan Kopinski
Darius Hinks

PRODUCTION

Andy Hall
Gareth Roach
Darius Hinks

ILLUSTRATIONS

John Blanche
Paul Dainton
Jes Goodwin
Paul Jeacock
Karl Kopinski
Stefan Kopinski

FIGURINES

Marc Bedford
Adam Clarke
Martin Footitt
Jes Goodwin
Mark Harrison
Gary Morley
Michael Perry
Alan Perry

STUDIO FANATIC

Jervis Johnson
Matt Keefe
Steve Hambrook
Andy Hall
Keith Krelle
Mark Bedford
Tom Merrigan
Gareth Roach

VERSION FRANÇAISE

Philippe Beaubrun, Gil Charpenet, Sébastien Delmas, Matthieu Le Rudulier,
Laurent Philibert-Caillat, Bruno Rizzo & Guillaume Vanot

Games Workshop, le logo Games Workshop, Citadel, le logo Citadel, Necromunda, les logos Necromunda, Sous-monde et toutes autres marques, noms, logos, personnages, illustrations et images tirés de l'univers de Necromunda sont ©, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2003, pour le Royaume-uni et d'autres pays du monde. Tous droits réservés. Copyright © Games Workshop Ltd 2003. Tous droits réservés.

PHOTOCOPIE ET IMPRESSION DU PRÉSENT OUVRAGE AUTORISÉE POUR UN USAGE STRICTEMENT PERSONNEL

SOMMAIRE

INTRODUCTION	4
PLATEAU DE JEU	4
CONSTRUIRE VOTRE GANG	4
LE LIVRE DE RÈGLES	4
NOUVEAUX JOUEURS	4
CE DONT VOUS AUREZ BESOIN	5

LES RÈGLES

CARACTÉRISTIQUES	8
LE TOUR	9
PHASES	12
MOUVEMENT	10
DÉPLACEMENT	10
PAS DE COURSE	10
CHARGE!	11
SE CACHER	11
TERRAIN	12
TIR	13
QUI PEUT TIRER	13
CIBLE LA PLUS PROCHE	13
PORTÉE	14
TOUCHER LA CIBLE	14
COMBATTANT BLOQUÉ	16
DOMMAGES	16
BLESSURES	17
BLESSURES MULTIPLES	17
ARMURE	18
COMBATTANTS BLOQUÉS	18
TIRER DANS UN CORPS À CORPS	18
MOUVEMENT ET TIR	18
TIRER SUR UNE CIBLE AU TAPIS	19
ARMES À GABARIT	19
GRENADES	20
GABARIT DE SOUFFLE	20
TIR SOUTENU	20
TESTS DE MUNITION	21
EN ALERTE	21
CORPS À CORPS	22
QUI PEUT COMBATTRE	22
PROCÉDURE	22
DÉS D'ATTAQUE	22
DÉTERMINER LE GAGNANT	23
COMBATS MULTIPLES	24
POURSUITE	24
GUERRIERS BLOQUÉS	25
DÉSENGAGEMENT D'UN COMBAT	25
DÉMORALISATION EN COMBAT	25
COMMANDEMENT	25
COMBATTANTS DÉMORALISÉS	25
RETROUVER SON CALME	26
CHEFS DE GANGS	26
TEST DE DÉROUTE	26

RÈGLES AVANCÉES

CHUTE	27
BALLES PERDUES	28
EXPLOSION D'ARMES	28
GRENADES ET OBUS	29
S'ATTAQUER AUX STRUCTURES	29
TESTS DE PEUR	30
TESTS DE TERREUR	30
TESTS DE STUPIDITÉ	30
TESTS DE HAINE	31
TESTS DE FRÉNÉSIE	31

ARSENAL

ARMEMENT	32
PROFILS	33
ARMES DE CORPS À CORPS	34
PISTOLETS	36
ARMES DE BASE	39
ARMES SPÉCIALES	41
ARMES LOURDES	43
GRENADES	45
ARMURES	48
MUNITIONS ET VISEURS	49
BIONIQUES	50
ÉQUIPEMENT DIVERS	51



SOMMAIRE

RUCHE PRIMUS**Le Monde de Necromunda**

LES RUCHES DE NECROMUNDA	59
LA RUCHE PRIMUS	60
LES MAISONS DE LA RUCHE PRIMUS	62
LA GUILDE DES MARCHANDS	66
LE SOUS-MONDE	67
CRÉATION D'UN GANG	74
RECRUTEMENT	76
ARMES	78
EXEMPLE DE GANG	80
LES BATAILLES DE NECROMUNDA	81

CAMPAGNES**Batailles dans le Sous-monde**

CAMPAGNES DE NECROMUNDA	90
BLESSURES GRAVES	92
EXPÉRIENCE	93
COMPÉTENCES	96
TERRITOIRES	100
EXPLOITATION DES TERRITOIRES	101
TABLEAU DES TERRITOIRES	102
LES COMPTOIRS COMMERCIAUX	104
OBJETS RARES	105
LISTE DES PRIX	106
MERCENAIRES	108
DESPERADOS	109
CHASSEURS DE PRIMES	110
PISTEURS RATSKINS	112

BATAILLES**DANS LE SOUS-MONDE****Jouer des Campagnes**

JOUER UNE PARTIE DE CAMPAGNE	117
SCÉNARIO	117
SCÉNARIO 1: EMPOIGNADE	118
SCÉNARIO 2: LES PILLARDS	119
SCÉNARIO 3: ATTAQUE ÉCLAIR	121
SCÉNARIO 4: EMBUSCADE	123
SCÉNARIO 5: RAID	124
SCÉNARIO 6: SAUVETAGE	126
SCÉNARIO 7: PREMIER SANG	127
RÉSUMÉ DES ARMES	130
SÉQUENCE D'APRÈS BATAILLE	132
GABARITS DE SOUFFLE, D'EXPLOSION ET DE NUAGE DE GAZ	142
RÉSUMÉS DES RÈGLES	143



INTRODUCTION

Necromunda est un jeu qui met en scène les combats féroces opposant des gangs rivaux dans le dangereux Sous-Monde des Ruches de Necromunda.

Une Ruche est une cité dont l'ancienneté et l'immensité dépassent l'entendement, construite niveau après niveau et s'élançant dans l'atmosphère de la planète sur une hauteur de vingt kilomètres. Les profondeurs sombres et ravagées du Sous-Monde offrent de nombreuses opportunités d'acquérir richesse et pouvoir. Ses cavernes oubliées renferment les trésors d'un lointain passé, des métaux rares et précieux, d'obscurs objets d'archéotechnologie, des champignons mutants, etc. Loin des lois des Maisons et de la Ruche, ce sont des endroits très dangereux, hantés par des créatures mutantes, des renégats et des criminels. On y rencontre également ceux qui veulent s'approprier les richesses du Sous-Monde.

À l'extérieur de la Ruche, la surface de la planète est couverte de déserts toxiques infinis et l'atmosphère est si polluée qu'elle ronge les murs d'enceinte pourtant blindés de la Ruche. Au-dessus, un ciel sinistre dans lequel brille un soleil aux rayons mortels. Au-delà de la planète elle-même, s'étend l'immense galaxie et l'Imperium, un empire qui comprend des millions de mondes et dont la cohésion est assurée par l'Adeptus Terra. Mais tout ceci n'est que légende dans le Sous-Monde où le ciel, l'espace, les planètes et le sol lui-même sont des concepts si étranges et abstraits que nombreux sont ceux qui refusent de croire à leur existence.

LE JEU

Necromunda vous permet de livrer des batailles entre gangs rivaux. Les gangs sont représentés par des figurines, assemblées et peintes par vous-même, chacune représentant un combattant particulier. Votre surface de jeu devient un secteur du Sous-Monde, le théâtre de l'action, avec des ruines, des tourelles et des passerelles sur plusieurs niveaux.

Le but du jeu est de battre votre adversaire, ce qui nécessite talent et chance. Vous apprendrez rapidement à armer et à équiper votre gang de manière efficace et à exploiter les ruines et les autres éléments de terrain à votre avantage. Vous pourrez aussi étendre votre jeu avec les gangs et les figurines qui paraîtront plus tard. Vous pourrez compléter votre collection, équiper vos combattants avec des armes différentes et obtenir d'autres personnages très puissants.

RECRECUTER VOTRE GANG

Chaque fois que vous jouez à Necromunda, vous avez la possibilité d'étendre et d'améliorer votre gang. En gagnant des parties, vous augmentez votre territoire, découvrez d'anciens artefacts, des minéraux inconnus, etc. Grâce à ces trésors, vous pourrez acheter d'autres armes et engager plus de combattants.

Votre gang s'aguerrira aussi avec le temps. Chaque fois qu'ils se battent, ses membres gagnent talents et expérience. Les jeunes kids progressent rapidement pour devenir des gangers à part entière, et les combattants acquièrent de nouvelles capacités qui les rendent plus forts.

Le chef de gang devenant de plus en plus riche et ses camarades de plus en plus redoutables, sa renommée s'étendra. Célèbres aventuriers et autres parias voudront se joindre à lui, probablement dans le seul but de s'approprier une part du gâteau !

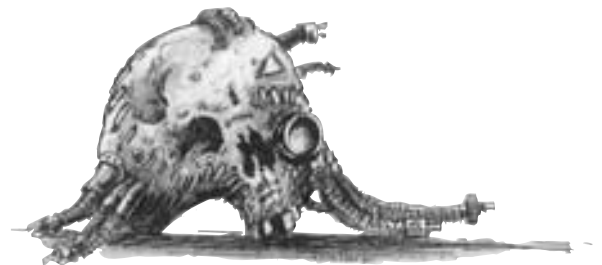
En notant les détails concernant votre gang, vous pourrez observer sa progression, qui transformera cette petite bande en un groupe de combattants craints et respectés dans tout le Sous-Monde.

LE LIVRE DE RÈGLES

Ce livret contient les règles du jeu. Il n'est pas nécessaire de les connaître toutes pour pouvoir jouer, mais nous vous suggérons de les lire en entier avant de vous lancer dans la première partie. Les règles les plus importantes sont résumées à la fin du livre et vous devriez rapidement vous rendre compte qu'elles seront suffisantes pour résoudre la plupart des situations. Pour des règles plus détaillées et les cas de figures plus complexes, vous pourrez toujours consulter les règles détaillées.

NOUVEAUX JOUEURS

Si vous êtes nouveau dans l'univers de Games Workshop, rassurez-vous, trouver d'autres joueurs n'est généralement pas un problème. Vous serez même surpris de constater leur nombre ! Il existe probablement un magasin Games Workshop près de chez vous, où vous trouverez figurines, peintures et suppléments de jeu. Les magasins Games Workshop ne sont pas seulement des points de vente, ce sont des lieux de rencontre où les vendeurs seront heureux de vous aider à comprendre les règles, à peindre vos figurines et vous guideront pour compléter votre collection. Les vendeurs Games Workshop sont aussi des passionnés qui collectionnent et peignent leurs propres armées et livrent des combats acharnés.



CE DONT VOUS AUREZ BESOIN...

FIGURINES

Necromunda se joue avec des figurines d'environ 28mm de haut. Avant de commencer une partie, il faut les assembler et réunir un gang, comme expliqué plus loin dans les règles. Il existe de nombreuses figurines différentes vendues par Games Workshop, dont certaines figurent en photo dans le livre, notamment dans la section couleurs des pages centrales.

GABARITS

Des gabarits spéciaux sont utilisés pour déterminer les effets de nombreuses armes. Par exemple, les explosions de grenades ou les tirs de lance-flammes. Vous les trouverez page 142 de ce livre. Vous êtes libre de les photocopier et de les découper pour un usage personnel. Vous pouvez également vous procurer leur version en plastique rigide dans un magasin Games Workshop.

DÉS

Trois dés différents sont utilisés :



De gauche à droite: deux D6, dé de dispersion et dé d'artillerie.

Dé ordinaire (ou D6) Les dés ordinaires sont marqués de 1 à 6. Ils sont souvent utilisés durant la partie et pour simplifier les règles ils sont nommés D6 ("D" signifie dé). Ainsi, quand les règles vous demandent de lancer 1D6, il faut simplement lancer un dé ordinaire. 1D6+1 signifie que vous devez lancer un dé et ajouter 1 au résultat. 2D6 signifie que vous devez lancer deux dés ordinaires pour un résultat allant de 2 à 12.

Le dé de dispersion possède quatre faces marquées d'une flèche et deux marquées "HIT". Ce dé est utilisé pour les déviations des grenades et des tirs qui ratent leur cible. Le jet du dé définit aléatoirement la direction de déviation. Notez que dans ce but, les faces "HIT" sont elles aussi munies de petites flèches.

Les faces du dé d'artillerie indiquent 2, 4, 6, 8, 10 et un *incident de tir*. Ce dé est utilisé de pair avec le dé de dispersion pour déterminer l'amplitude de déviation d'un tir. La face *incident de tir* indique un incident de tir (et oui!).

Il arrive qu'il soit fait référence à un dé nommé D3. Malgré toutes nos recherches nous n'avons pas trouvé de dés à trois faces, c'est pourquoi on utilise tout simplement 1D6 dont le résultat est divisé par deux et arrondi à l'entier supérieur.

Par exemple, 1 ou 2 = 1, 3 ou 4 = 2 et 5 ou 6 = 3.

ET QUOI D'AUTRE ?

Non inclus dans ce livre, vous devrez trouver deux joueurs ou plus et une table ou un espace de parquet suffisamment grand. Une table de cuisine devrait faire l'affaire. Certains joueurs fabriquent leur propre table de jeu à partir d'une planche de contreplaqué. D'autres joueurs mettent une couverture sur la table ou par terre pour obtenir une surface de jeu plus agréable.

Vous pourrez avoir besoin d'un mètre ruban gradué en pouces ou en centimètres. Toutes les distances dans Necromunda sont calculées en Pas Standard (ps). Le ps correspond à un pouce ou à 2,5 cm. Si vous voulez utiliser les centimètres, n'oubliez pas de toujours multiplier les distances indiquées par 2,5.

Stylos, crayons et feuilles de papier seront aussi nécessaires. Vous aurez besoin en cours de partie de comptabiliser les blessures reçues par vos combattants, les armes qu'ils portent et d'autres détails. Ceci sera plus facile si vous utilisez une feuille de gang (voir plus loin dans ce livre). Nous vous recommandons de photocopier les feuilles de gang vierges pour vous en servir dans vos parties. Nous vous en dirons plus sur les feuilles de gang et leur utilisation plus loin dans ce livre.



Brutus Baxx ouvrit les yeux et regarda autour de lui. Rien n'avait changé. Il se trouvait toujours dans le même environnement cauchemardesque dans lequel il se réveillait tous les jours depuis que ces vipères de Delaque l'aient revendu à la guilde des marchands d'esclaves. Sa tête lui faisait mal comme si on y avait enfoncé une électrode, ce qui était d'ailleurs le cas. Plusieurs électrodes, en fait.

"Arrête de bouger," grommela le Techno. "Si tu veux que cette foutue tronçonneuse fonctionne pour le prochain round, t'as intérêt à te tenir à carreau."

Baxx regarda l'homme dans les yeux, ou plutôt dans son unique œil organique. Le deuxième avait été remplacé par un implant bionique qui émettait une lueur rouge. Baxx sentit un frisson de colère lui parcourir le corps en voyant le crâne chauve du Techno: il lui rappelait celui de ses tortionnaires Delaque. Son épaule et son dos étaient endoloris là où les mécanismes de la monstrueuse tronçonneuse qui lui avait été implantée étaient fixés et s'enfonçaient dans sa colonne vertébrale. Sa chair était rose et sanguinolente aux endroits où le métal était rattaché à son corps.

"T'as fini Lazlo?" Demanda l'un des autres esclaves qui attendaient dans la cellule de plastacier. Ses cheveux noir de jais étaient sales et gras et laissaient entrevoir le tatouage en forme de crâne d'une guilde sur son épaule gauche. Son bras droit avait été amputé et remplacé par une énorme pince hydraulique.

"J'aurais déjà fini si cet abruti s'arrêtait de gigoter comme un ratskin accro au spook," se plaignit le Techno.

"Sois poli avec notre futur associé, Lazlo," répondit son compagnon, un sourire narquois lui barrant le visage.

"Au nom du Cloaque, de quoi parlez-vous?" Grogna Baxx. C'était la première fois qu'il parlait depuis qu'il était arrivé là. "C'est contre vous que je dois me battre au prochain round!"

"On va s'évader," chuchota l'esclave d'un air complice. "Permets-moi de me présenter. Je m'appelle Scuzman Veck. Moi et mes camarades ici présents," il balaya la pièce de sa pince pour désigner les autres esclaves cyborgs, "en avons assez de cette vie passée à satisfaire le bon plaisir de cette hyène puante de Phelonius Carbonyne. C'est pour cela qu'après le troisième round..."

Les cris d'excitation de la foule étaient assourdissants. Les ruchiers recouvraient les gradins, impatients de voir les esclaves s'étriper sous leurs yeux. Scuzman Veck et ses camarades étaient alignés d'un côté de l'arène. Baxx et un ratskin colossal gavé de drogues que l'on surnommait la Bête de Broken Spar leur faisaient face, séparés d'eux par seulement quelques mètres de sol métallique piqueté de rouille.

En plissant les yeux, Baxx put apercevoir la forme bouffie et grasseuse de Phelonius Carbonyne dans sa loge, vautre dans un palanquin comme un gros crapaud albinos. Les moteurs se mirent soudain à hurler et une fumée âcre emplît l'arène comme les esclaves démarraient leurs armes. La foule redoubla de fureur, anticipant le carnage à venir. S'ils voulaient que le plan fonctionne, ils avaient intérêt à être convaincants...

Brutus s'élança droit vers Veck avec toute la férocité que la foule espérait. Veck fit un pas de côté pour forcer Brutus à le dépasser de façon à les amener tous deux vers le bord de l'arène, là où ils avaient prévu leur évasion. Il riposta en se précipitant vers Brutus les bras levés avant d'abattre ses armes sur lui, tout juste suffisamment lentement pour permettre à Baxx d'esquiver le coup. Brutus se trouvait maintenant derrière lui, et lorsque Veck se rua vers les portes, il sut que c'était le moment ou jamais... La liberté leur tendait la main et il ne tenait qu'à eux de la saisir: ils l'auraient fait tous les deux si Baxx n'avait pas fauché les jambes de Veck dans sa fuite. S'il voulait que le plan fonctionne, il avait intérêt à être convaincant...

Les ruchiers s'écartaient de son chemin alors qu'il courait en agitant sa tronçonneuse. Il s'arrêta aux portes de l'arène, son cœur battant la chamade, et jeta un œil autour de lui. Ils avaient réussi! Enfin, IL avait réussi... Il pouvait entendre Scuzman Veck l'insulter tandis que les gardes de la guilde le ramenaient dans sa cellule. Brutus Baxx était libre!



RÈGLES

LES RÈGLES

CARACTÉRISTIQUES

Les combattants de Necromunda possèdent des capacités physiques et de combat variées. Certains sont plus rapides que d'autres, d'autres sont plus forts ou plus déterminés, d'autres encore sont de meilleurs tireurs, etc. Toutes ces possibilités sont représentées dans le jeu Necromunda par des **caractéristiques** et des **compétences spéciales**. Nous n'allons pas pour l'instant nous occuper des compétences, elles arriveront plus tard avec la pratique du jeu et l'expérience. Pour le moment, nous ne tiendrons compte que des caractéristiques des combattants.

Chaque figurine de combattant est définie par un ensemble de caractéristiques : Mouvement, Capacité de Combat, Capacité de Tir, Force, Endurance, Points de Vie, Initiative, Attaques et Commandement. Chaque caractéristique correspond à une valeur comprise (généralement) entre 1 et 10. Plus les valeurs sont importantes, plus votre combattant est redoutable. Par exemple, une figurine possédant une Force de 6 est plus forte qu'une autre dont la Force est de 2. Les différentes caractéristiques sont décrites ci-dessous.

MOUVEMENT (M) : Cette valeur indique le nombre de pas standard (1ps = 2,5 cm) que peut normalement parcourir la figurine en un tour. La valeur habituelle est 4 ce qui signifie que la plupart des combattants peuvent se déplacer de 4ps par tour, bien qu'ils puissent se déplacer plus rapidement quand ils courent ou chargent, comme vous le verrez plus tard.

CAPACITÉ DE COMBAT (CC) : Cette valeur indique la compétence en combat au corps à corps. Un bon escrimeur ou un habile combattant au poignard possédera une caractéristique plus forte qu'un jeune kid, par exemple. Une valeur de 3 est la moyenne.

CAPACITÉ DE TIR (CT) : Cette valeur indique l'habileté de l'individu à utiliser des armes de tir. Quand vous tirez, la chance de toucher votre cible dépend de votre CT. Une valeur de 3 est la moyenne et un tireur d'élite peut posséder une CT de 4, 5, voire plus.

FORCE (F) : Cette valeur indique simplement la force d'un individu ! La Force est particulièrement décisive au corps à corps, car plus vous êtes fort, plus vous pourrez frapper dur et blesser. Une valeur de Force de 3 est la moyenne.

ENDURANCE (E) : Cette valeur indique la capacité d'un individu à supporter une touche ou un coup. Plus vous êtes endurant, plus vous êtes difficile à blesser ou à tuer. Une valeur de 3 est la moyenne.

POINTS DE VIE (PV) : Cette valeur indique le nombre de blessures que peut subir une figurine avant de s'écrouler, de sombrer dans l'inconscience ou mourir. La plupart des figurines ne possèdent qu'un PV, les chefs de gangs chevronnés et les vétérans peuvent en avoir 2 ou plus.

INITIATIVE (I) : Cette valeur indique la vitesse de réaction d'une figurine. Elle détermine les chances du combattant de parer un coup ou d'éviter les balles et les explosions qui se produisent autour de lui. La valeur la plus courante est 3.

ATTAQUES (A) : Cette valeur indique le nombre de dés d'attaques lancés par une figurine au corps à corps. La plupart n'en lancent qu'un et leur caractéristique est donc de 1, mais des combattants expérimentés peuvent en lancer plus. Plus vous lancez de dés d'attaques, plus vous aurez de chances de battre votre adversaire !

COMMANDEMENT (Cd) : Cette valeur indique le courage et le sang-froid de l'individu. Plus cette caractéristique est élevée, plus la figurine restera maîtresse d'elle-même dans la fureur des combats alors que ses camarades autour d'elle seront au tapis ou mis en déroute. Une valeur de 7 est la plus courante.

PROFILS

Les caractéristiques d'une figurine sont indiquées sous forme d'un tableau standard appelé **profil**.

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

Les caractéristiques ci-dessus sont celles d'un membre de gang ou "ganger", ainsi qu'ils sont appelés. Quand vous constituez votre premier gang, la plupart des gangers ont exactement ce profil. Au cours des batailles successives, vos combattants amélioreront certaines de leurs caractéristiques. Tous ces détails seront notés sur la feuille de gang. Tout ceci est mieux expliqué plus loin. Pour l'instant il vous suffit de connaître les caractéristiques et leurs variations.



LE TOUR

Pendant le jeu, vous êtes à la tête d'un gang composé de combattants du Sous-monde de Necromunda. Votre adversaire commande un gang rival, votre ennemi mortel dans les combats à venir.

Les figurines combattantes et le lieu des combats sont mis en place conformément au scénario que vous allez jouer (voyez le chapitre Scénarios du Codex Necromundis). Des affrontements de plusieurs types y sont décrits, des missions d'attaque ou de sauvetage, d'embuscade ou de raid. Suivant l'affrontement, vous pouvez déployer les combattants de différentes manières, mais toutes les parties sont jouées suivant le même schéma.

Elles commencent par le tour de jeu d'un des camps, puis celui de l'autre, puis à nouveau du premier et ainsi de suite, comme une partie de dames ou d'échecs. Quand c'est votre tour de jouer, vous pouvez déplacer toutes vos figurines, faire tirer celles que vous désirez si elles peuvent le faire, et engager des corps à corps. Une fois votre tour terminé, c'est à votre adversaire de se déplacer, tirer et combattre avec son gang.



PHASES

Pour savoir qui fait quoi et quand, votre tour est divisé en **Phases** successives. Chaque phase est effectuée et doit être terminée avant le début de la suivante. Commencez par déplacer toutes vos figurines, puis effectuez vos tirs avec les combattants qui peuvent tirer, puis livrez les corps à corps et, finalement, effectuez les jets de ralliement pour les figurines démoralisées en fuite.

1 MOUVEMENT

Pendant cette phase, vous pouvez déplacer tous vos combattants en respectant les règles décrites plus loin.

2 TIR

Durant cette phase, vous pouvez faire tirer tous vos combattants avec leurs armes en respectant les règles de Tir décrites plus loin.

3 CORPS À CORPS

Pendant cette phase, toutes les figurines en contact avec un adversaire peuvent combattre au corps à corps. Notez que les deux camps combattent durant cette phase, que ce soit le tour de l'un ou de l'autre.

4 RALLIEMENT

Vous pouvez tenter à ce moment de rallier des individus qui étaient démoralisés. Les règles de démoralisation, fuite et ralliement sont expliquées plus loin.

Une fois votre tour de jeu terminé, c'est à votre adversaire d'effectuer le sien, phase après phase, Déplacement, Tir, Corps à corps et Ralliement. C'est ensuite à nouveau à vous de jouer.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un des deux camps soit battu ou abandonne comme décrit plus loin. Vous pouvez aussi être forcé à la déroute si vous avez subi trop de pertes. Pour certains affrontements, un objectif particulier doit être atteint, détruire une machine ou récupérer un prisonnier par exemple. Dans ce type de partie, les objectifs à atteindre pour gagner, et donc mettre fin au jeu, sont clairement définis.

MOUVEMENT

Durant cette phase, vous pouvez déplacer vos figurines en respectant les règles qui suivent. Déplacez-les une par une et terminez le mouvement d'une figurine avant de commencer celui d'une autre. Vous pouvez déplacer vos combattants dans n'importe quel ordre sauf dans les cas ci-dessous.

1 CHARGES

Si vous voulez faire charger un ennemi par une figurine pour l'engager au corps à corps, vous devez le faire avant de déplacer vos autres figurines. Quand vous chargez, vous devez l'annoncer à votre adversaire en précisant quelle figurine charge quel adversaire.

2 MOUVEMENTS OBLIGATOIRES

Il arrive parfois qu'une figurine soit obligée d'effectuer un certain déplacement dans une direction précise, ceci est appelé un mouvement obligatoire. Par exemple, un combattant démoralisé doit s'enfuir dans une direction opposée à l'ennemi et se mettre à couvert. Effectuez tous vos mouvements obligatoires avant les autres mouvements.

3 AUTRES MOUVEMENTS

Une fois les charges et les mouvements obligatoires effectués, vous pouvez déplacer vos autres figurines.



La justice est sévère et expéditive dans le Sous-monde, elle est rendue par les Cours de Guilde qui sont dirigées par les membres les plus puissants des Guildes de chaque colonie. Ces personnages riches et influents supervisent le maintien de l'ordre ainsi que les échanges commerciaux dans leur communauté.

Les Guildes recrutent des combattants locaux dans la milice qui garde les portes et les rues des quartiers. Si des problèmes graves surgissent, comme des attaques de criminels organisés, elles engagent alors les gangs des alentours pour éliminer le problème. Ces arrangements sont lucratifs pour les gangsters les plus efficaces. Les étrangers, les trouble-fêtes et les citoyens querelleurs sont les cibles de la milice qui les moleste et les emprisonne quelques jours. Les récidivistes et les plus belliqueux sont détenus, en attente de leur procès, jusqu'aux prochaines audiences de la Cour de Guilde.

DÉPLACEMENT

Durant la phase de déplacement, les figurines peuvent se déplacer d'une distance au maximum égale à leur Mouvement (M). Pour la plupart des combattants, il est égal à 4 et ils peuvent donc se déplacer de 4 ps dans n'importe quelle direction, y compris la verticale (escalader ou descendre des échelles).

Dans des circonstances normales, vous n'êtes pas obligé d'utiliser la totalité du Mouvement. Toutes les exceptions sont décrites plus loin et s'appliquent toujours aux charges et aux mouvements obligatoires.

PAS DE COURSE

Le déplacement normal de 4 ps représente l'allure de marche laissant le temps d'armer, de viser, de tirer, et d'observer ce qui se passe alentours. Une figurine peut se déplacer plus rapidement, en courant. Un combattant qui court peut doubler son déplacement : 8 ps au lieu de 4 ps, par exemple.

Une figurine au pas de course perd la possibilité de tirer pendant ce tour. Elle est concentrée sur sa course et n'est pas en position de tirer, son arme étant sur son épaule ou dans son étui. Vous devez déclarer vos figurines au pas de course, pour que les deux joueurs se rappellent qu'elle ne peuvent pas tirer pendant ce tour. Vous pouvez, si vous voulez, placer un pion *Pas de Course* près de la figurine.

Une figurine en course qui arrive à 8 ps d'un ennemi qu'elle peut voir doit s'arrêter immédiatement. Le coureur est surpris de trouver un adversaire si près et stoppe immédiatement pour épauler son arme ou se préparer à combattre.

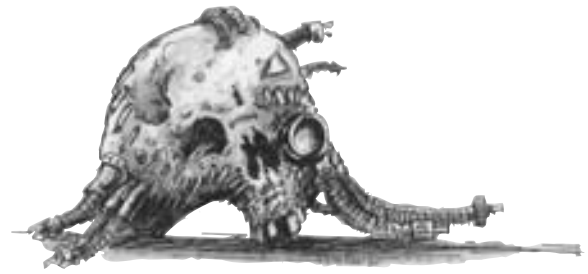
CHARGEZ !

Si vous voulez qu'une de vos figurines engage un corps à corps, vous devez déclarer et effectuer un mouvement particulier appelé *Charge*, car votre adversaire doit avoir la possibilité de vous tirer dessus pendant que vous vous ruez dans sa direction, en brandissant vos armes et en poussant votre cri de guerre. Sans mesurer la distance, déclarez votre charge et indiquez quel ennemi est chargé.

Une charge est comme une course, le Mouvement est doublé, mais elle se termine en contact socle à socle avec l'adversaire. Dès que les deux figurines sont en contact de cette façon, elles sont engagées au corps à corps. Les figurines sont aussi engagées au corps à corps si elle ne sont séparées que par un muret ou tout autre obstacle bas qui rend impossible la mise en contact des deux socles.

Il peut arriver que vous chargiez un ennemi sans parvenir à son contact, parce que vous aviez mal évalué la distance entre les deux figurines. Si cela arrive, votre figurine est déplacée de sa capacité maximum en direction de son ennemi et ne peut rien faire d'autre pendant ce tour.

Notez que vous ne pouvez pas engager de figurine dans un corps à corps sans charger. Tout Mouvement amenant une figurine au corps à corps est par définition une charge.



SE CACHER

Ces règles vous permettent de symboliser le fait que les combattants peuvent plonger derrière des couverts et se dissimuler d'une manière que nos pauvres figurines rigides ne pourront jamais imiter. Un combattant caché reste immobile autant que possible, jetant juste de temps à autres un coup d'œil au dessus de son abri ou derrière le coin du mur derrière lequel il est caché. Se cacher est parfois utile si vous voulez vous abriter pendant que l'ennemi approche à portée ou regrouper vos forces à couvert.

Une figurine peut se cacher si elle termine son mouvement derrière un mur bas ou une colonne, le coin d'un bâtiment, ou un endroit équivalent pouvant clairement abriter un homme. Le joueur déclare que ce combattant s'est caché et peut placer à côté de la figurine un pion *Caché*.

Tant qu'il est caché, un combattant ne peut pas être vu ni se faire tirer dessus, même si la figurine elle-même est partiellement visible.

Tant qu'il est caché, un combattant ne peut pas tirer sans se dévoiler. Si une figurine cachée tire ou se déplace de sorte à devenir visible, elle n'est plus considérée comme cachée et peut être prise pour cible.

Un modèle qui court ou charge n'est pas autorisé à se cacher pendant ce tour. Sa vitesse ne lui en laisse pas le temps.

Une figurine peut rester cachée plusieurs tours, tant qu'elle reste derrière un mur ou un endroit similaire. Elle peut se déplacer derrière son couvert et rester cachée. Si un ennemi se déplace dans une position d'où il peut clairement voir la figurine cachée, celle-ci ne peut plus revendiquer son statut et le pion est retiré.

Une figurine ne peut pas se cacher trop près d'un ennemi, car elle peut être vue ou entendue, qu'elle soit bien dissimulée ou non. Cette distance varie suivant l'ennemi, qui pourra toujours voir, entendre ou localiser l'adversaire jusqu'à une distance en ps égale à son Initiative. Par exemple, un combattant dont l'Initiative est de 3, localisera automatiquement son adversaire si celui-ci est caché dans un rayon de 3 ps (3 ps = 7,5 cm).

TERRAIN

Les combats sont le plus souvent livrés à "ciel ouvert" où les possibilités de mouvement sont plus nombreuses. Bien souvent, des murs ou d'autres constructions gêneront vos progressions, mais au moins le sol et les niveaux supérieurs seront assez solides. Cependant, que vous vous déplaçiez sur un sol dégagé ou enfoncé jusqu'à la taille dans un liquide visqueux et pollué, votre progression est régie par les règles qui suivent.

TERRAIN DÉCOUVERT

La surface de jeu, les planchers des bâtiments, les passerelles et les échelles sont tous considérés comme terrain dégagé et ne pénalisent pas votre mouvement. Vous pouvez aussi franchir des portes et des écoutilles sans ralentir votre déplacement.



TERRAIN DIFFICILE

Les terrains difficiles sont les plans très inclinés ou glissants, les taillis ou les champignons géants, les mares de liquides pollués et les étendues de poussière épaisse. Les figurines s'y déplacent à la moitié de leur vitesse normale, ainsi 1ps compte pour 2ps. Par exemple, pour franchir une mare large de 1,5ps, vous devez utiliser 3ps de votre capacité de mouvement. De même, si vous progressez dans la cendre jusqu'à la taille, votre déplacement total sera de 2ps au lieu de 4ps.

Un combattant qui court est ralenti de la même façon, car toutes les figurines se déplacent à la moitié de leur vitesse en terrain difficile.



TERRAIN TRÈS DIFFICILE

C'est vraiment le genre de terrain qu'il est préférable d'éviter. Ce sont les fosses à goudron ou à liquide toxique et les fissures étroites où vous êtes obligé de ramper. Les figurines s'y déplacent au quart de leur Mouvement normal.



TERRAIN INFRANCHISSABLE

Une grande partie du Sous-monde est constituée de terrain infranchissable, des fosses ou des couches de poussière meuble profondes et bien sûr, des murs épais, des tunnels effondrés et autres choses de ce genre.



MURS ET BARRIÈRES

Les murs, tuyaux, petits tas de débris et autres obstacles bas constituent des barrières que vous pouvez contourner ou franchir en sautant par dessus. Une figurine peut sauter par dessus une barrière d'une taille inférieure à 1ps et d'une épaisseur maximale de 1ps, sans pénalité de Mouvement. Une barrière d'une hauteur entre 1ps et 2ps et d'une épaisseur maximale de 1ps peut toujours être escaladée, mais cela vous coûte la moitié de votre Mouvement. Par exemple, si votre Mouvement normal est de 4ps, vous devez alors y affecter 2ps. Une barrière dont la hauteur dépasse 2ps est trop haute pour être escaladée et donc infranchissable.



TIR

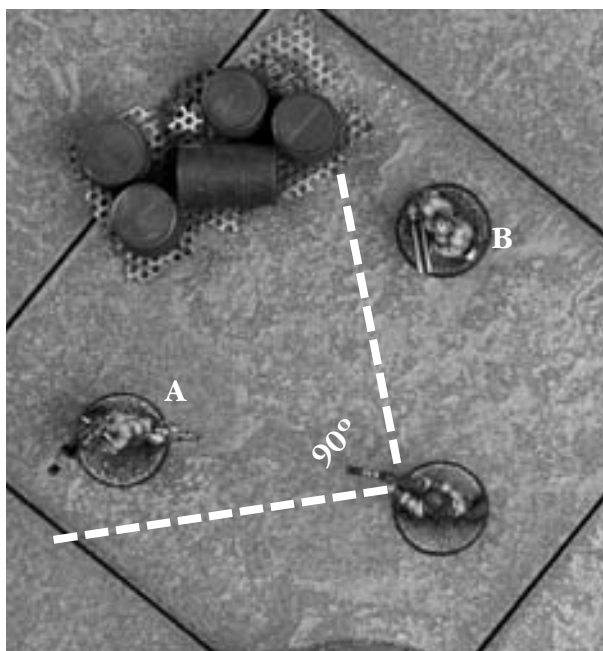
Les combattants du Sous-monde de Necromunda sont équipés d'armes diverses. Chaque homme possède souvent plusieurs armes, grenades, pistolets, poignards et fusils.

Pendant la phase de tir de votre tour de jeu, chacun de vos combattants peut tirer une fois avec une de ses armes. Il peut donc, par exemple, soit utiliser son pistolet laser ou son fusil, soit lancer une grenade.

Faites jouer vos figurines une par une. Annoncez quel combattant va tirer, désignez sa cible, effectuez le jet pour toucher puis, s'il y parvient, le jet pour blesser et passez ensuite à la figurine suivante. Les tirs peuvent être effectués dans n'importe quel ordre.

QUI PEUT TIRER

Chaque figurine peut tirer une fois par phase de tir si elle peut voir sa cible, si elle dispose de l'arme adéquate et n'est pas engagée en corps à corps (voir plus loin). Le combattant est toujours supposé être orienté dans la direction qu'indique sa figurine, son angle de vision couvre 90° face à lui. Vous ne pouvez tirer que sur une cible située dans cet angle de vision, comme indiqué par le diagramme ci-dessous.



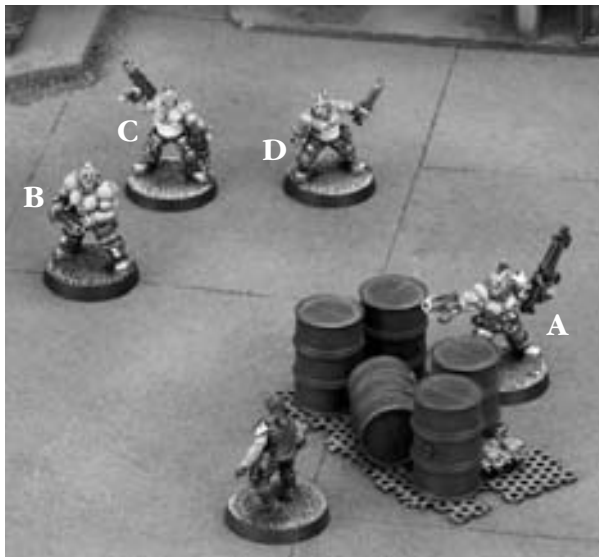
Ce diagramme montre que la figurine A est située à l'intérieur de l'arc de tir de 90°, elle peut donc être prise pour cible. La figurine B se trouve hors de ce dernier et ne peut donc pas l'être.

Pour tirer sur une cible, un combattant doit la voir : le meilleur moyen de s'en assurer est de vous pencher sur la table pour voir vous-même au niveau la figurine. Il est parfois évident qu'un combattant peut voir sa cible, mais parfois il est plus difficile de s'en assurer, si par exemple, des bâtiments ou des obstacles se trouvent sur la trajectoire. Tant que le tireur peut voir en partie le corps de sa cible, il peut tirer, même si ce qu'il voit n'est qu'une jambe ou un

bras. S'il ne voit que le bout du fusil ou la pointe d'une épée, alors il ne peut pas tirer car il ne voit pas le corps de sa cible. Si en regardant à partir du tireur et de la cible vous ne pouvez toujours pas vous décider, lancez alors 1D6. Sur un résultat de 1-3 vous ne pouvez pas tirer, sur un résultat de 4+, vous pouvez tirer.

CIBLE LA PLUS PROCHE

Vous devez tirer sur l'ennemi le plus proche puisqu'il représente le danger le plus immédiat et donc la cible la plus évidente. Cependant, vous pouvez tirer sur une cible située au-delà si elle est plus facile à toucher. Par exemple, la cible la plus proche peut être difficile à toucher parce qu'elle est partiellement à couvert alors qu'une cible un peu plus éloignée est à découvert et donc plus facile à toucher.



Dans ce cas, la cible la plus proche est A, mais elle est à couvert et se trouve être plus difficile à toucher que B, C et D. Dans cette situation, le tireur peut tirer sur B, puisqu'il s'agit de la cible la plus proche n'étant pas à couvert.



PORTÉE

Une fois que vous avez décidé de tirer et que vous avez choisi votre cible, vous devez vous assurer que celle-ci est bien à portée de tir, quitte à mesurer. Chaque type d'arme a une portée maximum précisée dans le chapitre Arsenal de ce livre. Les exemples suivants précisent les portées courtes, longues et maximales des quelques armes les plus utilisées.

Arme	Portée Courte	Portée Longue	Portée Max.
Pistolet Laser	0-8ps	8-16ps	16ps
Pistolet Bolter	0-8ps	8-16ps	16ps
Fusil d'Assaut	0-12ps	12-24ps	24ps
Fusil Laser	0-12ps	12-24ps	24ps
Bolter	0-12ps	12-24ps	24ps
Fuseur	0-6ps	6-12ps	12ps
Fusil	0-4ps	4-18ps	18ps
Lance-missiles	0-20ps	20-72ps	72ps
Mitrailleuse	0-20ps	20-40ps	40ps

Si votre cible est à portée, vous pouvez tirer. Si la cible est hors de portée, votre tire rate automatiquement, mais vous devez quand même effectuer le test de munitions pour voir si un incident de tir se produit (voyez Test de munitions, un peu plus loin dans ce chapitre).

TOUCHER LA CIBLE

Pour déterminer si le tir touche sa cible, lancez 1D6. Le résultat à obtenir dépend de l'habileté du tireur, indiquée par sa Capacité de Tir (CT). Le tableau ci-dessous indique le résultat minimum à obtenir pour toucher la cible.

CT du Tireur	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Résultat D6	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

Par exemple: Si le tireur est un ganger dont la CT est de 3, un résultat de 4+ est nécessaire pour toucher. Une bonne manière de calculer le résultat à obtenir pour toucher est:

$$7 - \text{CT du tireur.}$$

Vous avez pu constater que le tableau donne des résultats de 1, 0, -1, etc. De toute façon, un résultat de 1 est toujours un échec quelles que soient les circonstances. Le tir certain n'existe pas, si vous obtenez 1, vous avez raté!



MODIFICATEURS

Certains tirs sont plus faciles que d'autres. Il est plus facile de toucher une cible à découvert qu'une cible partiellement protégée. Une cible proche est aussi plus facile à toucher qu'une autre plus éloignée. Ces cas de figures sont précisés dans le tableau ci-dessous.

-1 CIBLE PARTIELLEMENT À COUVERT

Jusqu'à la moitié de la cible est cachée, voir la section sur les Couverts.

-2 CIBLE À COUVERT

Plus de la moitié de la cible est cachée, voir la section sur les Couverts.

-1 CIBLE APPARAISSANT/DISPARAISSANT/EN CHARGE

Le tireur en alerte fait feu sur une cible apparaissant /disparaissant soudainement ou en charge. Voir les règles sur la mise en alerte dans ce chapitre.

-1 CIBLE SE DÉPLAÇANT RAPIDEMENT

La cible s'est déplacée de 10ps ou plus dans sa phase de Mouvement précédente.

-1 PETITE CIBLE

La cible en entier fait moins de 0,5ps de haut ou de large. Ces cibles peuvent être des bombes n'ayant pas explosé, des petits appareils ou un point précis du sol ou d'un mur. Les combattants ennemis sont toujours plus grands que ça!

+1 GRANDE CIBLE

La cible en entier fait plus de 2ps de haut ou de large. Ces cibles peuvent être de grands réservoirs, des portes et tout équipement industriel de cette taille.

Les modifications dues à la portée dépendent de l'arme utilisée. Toutes les armes ont une portée de tir particulière et différents modificateurs à courte ou à longue portée, comme indiqué dans le chapitre Arsenal de ce livre. Voici quelques exemples.

Arme	Portée Courte	Portée Longue
Pistolet Laser	+2	-1
Pistolet Bolter	+2	-
Pistolet à Plasma	+2	-1
Fusil d'Assaut	+1	-
Bolter	+1	-
Bolter Lourde	-	-
Fusil (Balles Ordinaires)	-	-1

Comme vous pouvez le voir, les pistolets sont très affectés par la portée, ils sont efficaces à courte portée mais imprécis à longue portée (ce qui n'est pas forcément très loin!) Les armes lourdes, par contre, ne sont pas trop affectées par la portée. Avec de telles armes, il n'est pas plus facile de toucher à courte portée car il est difficile de suivre une cible très proche et en mouvement avec une arme qui pèse lourd. La plupart des autres armes sont plus efficaces à courte portée, comme vous pouviez vous y attendre.

COUVERT

Les nombreux murs, poutrelles, renforcements et ruines qui existent dans le Sous-Monde fournissent de nombreux abris. Si une cible est partiellement cachée par un élément de terrain, elle est plus difficile à toucher. Plus elle est cachée et plus elle est difficile à toucher.

Si le tireur peut voir au moins la moitié du corps de sa cible, mais pas le corps entier, alors la cible est dite "partiellement à couvert". Le tireur subit une pénalité de -1 pour toucher.

Si le tireur peut voir une partie du corps de sa cible, mais moins que la moitié, la cible est dite "à couvert". Le tireur subit une pénalité de -2 pour toucher.

Si une figurine est à couvert et cachée ou partiellement à couvert et cachée, alors elle ne peut pas être vue et choisie pour cible, même si le tireur peut théoriquement voir une partie de son corps. Le combattant est immobile, aplati dans l'ombre et collé au maximum à son abri (voir paragraphe Se Cacher, chapitre Mouvement).

Il vous faudra une certaine dose de bon sens pour déterminer si des figurines sont visibles, sont à couvert, peuvent continuer à se cacher, etc. Dans la pratique, les joueurs mettent rapidement au point une méthode pour trancher ces cas de figures. Dans les cas où vous ne pouvez vraiment pas vous mettre d'accord, les deux joueurs lancent chacun 1D6, le résultat le plus fort prend la décision.



À Couvert : moins de la moitié du corps du gangster est visible.



Partiellement à Couvert : plus de la moitié du corps du gangster est visible.



À Découvert : les tirs ne subissent aucune pénalité de Couvert pour toucher.

PETITES ET GRANDES CIBLES

Ces modificateurs sont rarement utilisés, à moins de prendre pour cible un objet spécialement petit ou gros. Par exemple, vous pouvez avoir à détruire une vanne de pompe à eau ou un réservoir de produits chimiques pour accomplir votre mission. Les combattants ennemis ne sont jamais ni des petites ni des grosses cibles et vous ne pouvez jamais choisir pour cible un objet particulier qu'ils transportent.

7+ POUR TOUCHER

Il peut arriver qu'à cause des modificateurs vous deviez obtenir un résultat de 7+ ou au-delà pour toucher votre cible. Ceci est bien sûr impossible avec un seul D6, mais vous pouvez quand même réussir si vous avez de la chance. Lancez le D6. Si vous obtenez 6, vous pouvez toucher. Lancez un autre D6, le second résultat à obtenir est indiqué par ce tableau :

Résultat Requis Pour Toucher	7	8	9	10
Résultat à Obtenir sur le Second D6	4+	5+	6+	Raté

Exemple : Un kid tire avec son pistolet laser sur une cible située à 12 ps, partiellement à couvert. Sa CT est de 2, il touche donc sur 5+. Mais deux modificateurs de -1 (longue portée et couvert partiel) portent le résultat à obtenir à 7+, soit un 6 suivi d'un 4+.



COMBATTANT BLOQUÉ

Quand un combattant est touché, la figurine doit être couchée sur le dos. Nous disons que cette figurine est *Bloquée* par le tir ennemi.

L'impact du tir a renversé le combattant, le tir peut l'avoir blessé ou même tué, ou avec un peu de chance il peut s'en sortir indemne. Même s'il survit, il est momentanément désorienté et, dans le meilleur des cas, son instinct le poussera à s'aplatir dans la poussière et à baisser la tête.

Plus tard, nous expliquerons ce qui arrive à un combattant bloqué qui s'en sort indemne. Pour l'instant, nous allons définir si le tir l'a blessé ou pas.



BLESSER LA CIBLE

Quand vous avez touché votre cible, vous devez déterminer si vous l'avez blessée. Un tir réussi peut toujours ricocher sur l'équipement ou l'arme portés par la cible, ou ne faire qu'égratigner la victime, ce que tout brave guerrier ignore avec courage. Si vous ne provoquez pas de blessure, la cible est indemne mais elle est cependant bloquée par votre tir, comme décrit plus loin.

Pour déterminer si votre tir a blessé, vous devez comparer la Force (F) de votre arme avec l'Endurance (E) de votre cible. Vous trouverez une description complète des différentes armes avec leurs Forces et règles spéciales respectives dans le chapitre Arsenal. Quelques exemples sont cependant donnés ici.

ARME	FORCE
Pistolet Laser	3
Pistolet Bolter	4
Pistolet Automatique	3
Fusil d'Assaut	3
Fusil Laser	3
Bolter	4
Fuseur	8
Canon Laser	9
Autocanon	8
Mitrailleuse	4

Le tableau ci-dessous indique le résultat à obtenir avec 1D6 pour transformer une touche en blessure. Souvenez-vous, la valeur d'Endurance la plus courante est 3. Cependant, le Sous-monde abrite des créatures dont l'endurance peut être très importante.

Note: Dans le tableau ci-dessous, un "N" indique qu'il est impossible de causer la moindre blessure à la cible visée avec une arme de cette Force.

ENDURANCE DE LA CIBLE

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6	N					
2	3	4	5	6	6	N				
3	2	3	4	5	6	6	N			
4	2	2	3	4	5	6	6	N		
5	2	2	2	3	4	5	6	6	N	
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	N
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

DOMMAGES SUBIS

La plupart des combattants ne possèdent qu'un seul Point de Vie (PV), mais certains en ont 2 ou plus. Si la cible possède plus d'un PV, retirez 1 PV à chaque blessure subie. Notez-le sur la feuille de gang. Tant qu'une figurine possède au moins un PV, elle continue à combattre normalement.

Dès qu'un combattant perd son dernier PV, déterminez l'étendue des dommages subis. Le joueur qui a infligé la blessure lance 1D6.

1 – BLESSURE LÉGÈRE

La cible n'est que légèrement blessée. Elle se voit néanmoins appliquer un malus de -1 en Capacité de Tir (CT) et en Capacité de Combat (CC), pour le reste de la partie.

2-5 – AU TAPIS

La cible s'écroule au sol, elle est blessée et plus ou moins consciente. Placez la figurine du combattant sur le ventre, pour indiquer qu'il est "au tapis".

6 – HORS DE COMBAT

La cible a été sérieusement touchée et tombe au sol inconsciente. Elle ne participe plus au combat, et est immédiatement retirée du jeu.

PUISSANCE D'IMPACT

Certaines armes sont si puissantes que lorsqu'elles atteignent leur cible, le combattant risque de subir de graves blessures. Ces armes, dont la Force est supérieure ou égale à 7, sont dites à forte puissance d'impact.

Dans le tableau ci-dessus, elles mettent leur cible hors de combat sur un résultat de 5 ou 6 au lieu de 6, les autres types de blessures restent inchangés. Cela ne s'applique qu'au jet consécutif à la blessure lors du tour où elle est subie. Lors des tours suivants, effectuez un jet normal sur le tableau ci-dessus pour le combattant au tapis.

Blessure Légère

Une figurine avec une blessure légère peut continuer à se battre même si elle n'a plus de PV. Si elle subit une autre blessure, lancez à nouveau pour déterminer la gravité de celle-ci, comme pour la première.

Un combattant peut supporter plusieurs blessures légères et continuer à se battre, même s'il en est très diminué. Notez chaque pénalité subie sur la feuille de gang et appliquez-les pour le reste de la partie.

Chaque fois qu'une figurine subit une blessure légère, elle perd 1 point de CC et 1 point de CT. Si ces deux paramètres tombent à 0, le combattant s'écroule inconscient à cause du sang qu'il a perdu et est mis hors de combat.

Laissez une figurine ayant subi une blessure légère sur le dos pour indiquer qu'elle est toujours bloquée (voir plus loin).

Au Tapis

Quand un combattant est au tapis, il est soit sérieusement blessé, soit temporairement KO. Il peut aussi bien retrouver ses esprits, que tomber dans le coma ou même mourir. Placez la figurine sur le ventre pour indiquer qu'elle est "au tapis". Une figurine au tapis ne peut rien faire d'autre que ramper comme décrit ci-dessous.

Un joueur doit lancer 1D6 pour chacun de ses combattants au tapis à la fin de sa phase de ralliement. Lancez 1D6 et consultez à nouveau le Tableau des Blessures (1 = Blessure légère, 2-5 = Au tapis, 6 = Hors de combat). Une figurine qui retrouve ses esprits (résultat de 1) peut continuer à se battre mais perd un point de CC et de CT, et est bloquée pour un tour. Tournez la figurine sur le dos. Les figurines qui restent au tapis restent sur le ventre. Les figurines mises hors de combat sont retirées du jeu.

Durant sa phase de mouvement, une figurine au tapis peut ramper ou tituber sur une distance de 2 ps, comme si sa capacité de mouvement normale était de 2. Elle ne peut rien faire d'autre, surtout pas courir ou charger. Ceci permet à un personnage sérieusement touché de se mettre à l'abri pour échapper à ses ennemis (s'il a la chance d'y parvenir).

Hors de Combat

Une figurine hors de combat est aussi hors du jeu. Retirez-la du plateau de jeu. Il est impossible de dire si le combattant est mort ou toujours en vie, mais en terme de jeu, cela ne fait aucune différence à ce moment de la partie. Après la fin des combats, vous pourrez déterminer ce qui arrive aux combattants mis hors de combat, qui peuvent survivre et subir des séquelles suite à leurs blessures (voir le Tableau des Blessures Graves).



BLESSURES MULTIPLES

Certaines armes infligent plus d'une blessure si elles touchent. Une figurine ne peut pas être réduite à moins de 0 PV, mais pour toute blessure supplémentaire, effectuez un jet sur le Tableau des Dommages. Ainsi, pour une figurine ne possédant qu'1 PV et ayant subi 4 blessures, lancez 4 fois sur le Tableau des Dommages.

Plusieurs résultats "Au Tapis" ne changent rien, mais un combattant peut subir plusieurs blessures légères. Un combattant subissant des blessures légères et une mise au tapis, subit également les pénalités dues aux blessures légères. Rappelez-vous qu'un combattant dont la CC et la CT tombent à 0 est automatiquement mis hors de combat.

ARMURE

Les protections individuelles sont moins importantes et moins disponibles dans les secteurs reculés de Necromunda que sur un champ de bataille conventionnel. Les gangers se fient plus aux couverts naturels qui jonchent le sol de la ruche et à leurs propres réflexes pour éviter d'être blessés. Cependant certains combattants portent des protections individuelles ou des armures qui peuvent leur éviter des blessures s'ils ont un peu de chance. Pour symboliser ceci, il existe un jet spécial appelé jet de sauvegarde.

Si un combattant portant une armure subit une blessure, lancez 1D6. Si le résultat nécessaire est obtenu, alors l'impact a été absorbé par l'armure et ne blesse pas le combattant. Le résultat à obtenir dépend du type de l'armure. Les armures les plus utilisées et les résultats à obtenir pour chacune d'elles sont indiqués ci-dessous.

Armure	Minimum requis sur 1D6 pour Sauvegarder
Gilet Pare-balles	6
Armure Composite	5
Carapace	4

Par exemple: Un combattant est touché par un tir de pistolet laser et subit une blessure. Par chance, il porte une armure carapace (une veste de plastacier ou de plaques de métal recouvrant son buste). Il lance 1D6 et obtient 5, le tir est dévié sans problème et le combattant s'en sort indemne.

Certaines armes sont plus performantes que d'autres. Un tir de pistolet laser peut être plus facilement dévié que celui d'un énorme canon laser! Pour représenter ceci, chaque arme possède une caractéristique appelée Modificateur de Sauvegarde, spécifiée dans la description de l'arme du chapitre Arsenal. Par exemple, un bolter a un modificateur de sauvegarde de -1, tous les jets de sauvegarde d'armure doivent soustraire -1 au résultat du dé. Il n'est pas possible de réussir une sauvegarde si le résultat à obtenir est supérieur à 6.

COMBATTANTS BLOQUÉS

Il arrive souvent qu'un combattant soit touché et bloqué par un tir ennemi sans pour autant être au tapis ou hors de combat. Il peut être touché sans être blessé, ou subir uniquement une blessure légère.

Une figurine bloquée est couchée sur le dos. Tant qu'elle est bloquée, elle ne peut rien faire: ni combattre, ni se déplacer, etc.

Une figurine bloquée au début de son tour se relève automatiquement à la fin. Elle a en fait perdu un tour mais elle est de nouveau prête au combat. A la fin du tour, relevez la figurine pour indiquer que le combattant n'est plus bloqué.

Une figurine bloquée et engagée au corps à corps sortira automatiquement du blocage. La nécessité de se défendre galvanise le combattant. Relevez la figurine pour indiquer qu'elle n'est plus bloquée.

Si au moins un ami se trouve à 2 ps ou moins, la figurine bloquée peut aussi tenter un jet pour sortir du blocage au début de son tour. En cas de réussite, elle ne passera pas son tour. Lancez 1D6. Si le résultat est inférieur ou égal à l'Initiative de la figurine, elle récupère tous ses moyens. Relevez la figurine, qui peut se déplacer et combattre normalement.

Notez qu'une figurine ne peut pas tenter de sortir du blocage au début de son tour en effectuant ce jet si la figurine située dans un rayon de 2 ps est un kid ou un autre combattant au tapis ou démoralisé. Au lieu de rassurer la figurine bloquée et de lui fournir soutien moral, la proximité de ces camarades peu fiables l'incite à s'aplatir encore plus!

TIRER DANS

UN CORPS À CORPS

Il est très risqué de tirer sur un adversaire engagé au corps à corps avec un de vos camarades: vous risquez de toucher la mauvaise personne! Bien que les figurines soient immobiles, les combattants sont en réalité en mouvement constant, plongeant et roulant au sol entraînés dans le feu de l'action.

Si vous voulez tirer sur une figurine adverse engagée en corps à corps, effectuez normalement le jet pour toucher. Si vous touchez, vous devez alors déterminer si vous avez touché l'adversaire ou votre camarade engagé contre lui. Il existe autant de chance de toucher une figurine que l'autre. Ainsi, si deux combattants sont engagés, un résultat de 1-3 désigne un combattant, un résultat de 4-6 désigne l'autre. Si trois combattants sont engagés, un résultat de 1-2 désigne un combattant, 3-4 un autre et 5-6 le troisième.

MOUVEMENT ET TIR

Dans la plupart des cas, une figurine peut se déplacer de son Mouvement normal et tirer. Aucune pénalité n'est subie, puisqu'un Mouvement normal inclut le temps nécessaire pour s'arrêter et faire feu.

Quelques armes lourdes sont si encombrantes qu'il est impossible de se déplacer et de tirer dans un même tour. Ceci est précisé dans le chapitre Arsenal.

Les figurines qui courent/chargent ne peuvent pas tirer.

Les figurines au tapis ou bloquées suite à un tir adverse ne peuvent pas tirer.

Les figurines engagées au corps à corps ne peuvent pas tirer, tout tir effectué à bout portant est résolu dans la phase de corps à corps. Les figurines démoralisées en fuite ne peuvent pas tirer non plus (voyez le chapitre Test de Commandement).

TIRER SUR

UNE CIBLE AU TAPIS

Vous n'êtes pas obligé de tirer sur un adversaire au tapis, même si c'est l'ennemi le plus proche. Cependant, s'il est votre adversaire le plus proche et le plus facile à toucher, vous pouvez le faire... Vous aurez peut-être juste du mal à vous regarder dans une glace après...

Si un combattant déjà au tapis subit une ou des blessures supplémentaires, effectuez à chaque fois un jet sur le Tableau des Dommages et appliquez les résultats. Une blessure légère provoque -1 point de CC et de CT. Une nouvelle mise au tapis est ignorée. Une mise hors de combat provoque la sortie du jeu de la figurine.

En général, il est rare qu'un joueur tire sur un ennemi au tapis, à moins que celui-ci ne soit à découvert et qu'il n'existe aucune autre cible potentielle. Cependant, il arrive parfois accidentellement que des explosions touchent un homme déjà au sol.

ARMES À GABARIT

Certaines armes tirent des obus explosifs ou des éclairs d'énergie dont les effets couvrent une certaine zone. La zone d'effet d'une explosion est représentée par un gabarit circulaire.

Quand vous tirez avec une arme qui utilise un gabarit, désignez votre cible et effectuez normalement le jet pour toucher. Si la cible est hors de portée, alors le tir ne provoque aucun dommage. Autrement, prenez le gabarit d'explosion et procédez comme suit.

Si vous touchez la cible, centrez le gabarit sur elle. La cible est touchée et toute autre figurine entièrement couverte par le gabarit l'est aussi. Une figurine partiellement couverte par le gabarit est touchée sur un résultat de 4+ sur 1D6. Effectuez normalement les jets pour blesser et de dommages pour chaque figurine touchée.

Si vous manquez la cible visée, le tir a dévié mais peut quand même être suffisamment près pour causer des dommages. Pour déterminer la déviation, vous devez effectuer un jet de dispersion. Vous avez besoin pour cela du dé de dispersion (celui avec des flèches et deux faces "HIT") et du dé d'artillerie (celui avec des nombres et une face "!" ou incident de tir ou encore misfire). Lancez les deux dés ensemble, le plus près possible de la cible initiale.



De gauche à droite: Dé de Dispersion et dé d'artillerie.

Si le dé d'artillerie indique un nombre, celui-ci indique l'amplitude de la déviation qui peut aller de 2ps à 10ps. La direction de la déviation est indiquée par la flèche du dé de dispersion. Notez que les faces "HIT" sont aussi munies de flèches et qu'elles peuvent donc aussi indiquer une déviation. Placez le gabarit à l'endroit ainsi défini.

Si le dé d'artillerie indique un incident de tir, le projectile n'explose pas et les effets du tir sont nuls.

Si les dés indiquent "HIT" et un incident de tir, alors l'obus peut avoir explosé à l'intérieur même de l'arme comme cela vous est expliqué dans le paragraphe Incidents de Tirs du chapitre Règles avancées.

Une fois le gabarit mis en place, toute figurine couverte entièrement est touchée. Toute figurine partiellement couverte l'est sur un résultat de 4+ sur 1D6. Déterminez normalement les effets du tir.



Notez qu'un tir ne peut pas dévier de plus de la moitié de la distance qui sépare le tireur de sa cible désignée. Ainsi, si le tireur se trouve à 10ps de sa cible, la déviation maximale possible est de 5ps, même si le dé d'artillerie indique plus. Une déviation importante peut cependant faire sortir un tir de son angle normal (90° face au tireur) ou lui faire dépasser sa portée maximale.

GRENADES

Il existe plusieurs sortes de grenades que peuvent se procurer les combattants du Sous-Monde. Les plus communes sont celles à fragmentation (ou frag) et les antichars. Si une figurine porte des grenades, elle en possède assez pour toute la partie, il n'est pas nécessaire de compter combien elle en lance. Voyez la section Grenades dans le chapitre Arsenal pour une description détaillée des différents types de grenades.

Une figurine peut lancer une grenade au lieu de tirer avec une de ses armes. Un jet de grenade est traité comme n'importe quel tir, effectuez donc normalement le jet pour toucher en utilisant la CT du lanceur.

Les grenades à fragmentation et la plupart des autres types de grenades utilisent un gabarit d'explosion. Une grenade dévie si elle manque sa cible, comme toute autre arme à gabarit. Calculez la déviation comme décrit précédemment, mais le nombre indiqué par le dé d'artillerie est toujours divisé par deux car les grenades sont lancées à courte distance. Par contre, il n'existe pas d'amplitude maximale de déviation car les grenades peuvent rebondir plusieurs fois avant d'exploser. Une grenade lancée à une distance de 2 ps peut donc être déviée sur 5 ps dans n'importe quelle direction.

La distance maximale jusqu'à laquelle peut être lancée une grenade dépend de la Force du lanceur, comme indiqué par le tableau ci-dessous :

Force du Lanceur	Portée Maximale
1	4 ps
2	6 ps
3	8 ps
4	10 ps
5 ou plus	12 ps

Certaines grenades sont conçues pour propager des nappes de fumée ou de gaz qui peuvent être utilisées comme couvert. Quand vous lancez une grenade fumigène par exemple, vous ne la lancez pas sur un ennemi, mais plutôt vers un endroit particulier du champ de bataille. Vous pouvez le faire en désignant simplement le point visé. Ce point est alors considéré comme une petite cible, et le lanceur subit donc la pénalité normale de -1 pour toucher cette petite cible.

GABARIT DE LANCE-FLAMMES

Les lance-flammes utilisent un gabarit en forme de lame (appelé gabarit de souffle) qui représentent un jet de liquide enflammé. Les lance-flammes légers, emploient le même gabarit que les lance-flammes ordinaires mais ne peuvent effectuer qu'un seul et unique tir.

Pour tirer avec un lance-flammes, prenez le gabarit de souffle, placez la pointe en contact avec le socle de la figurine qui tire et le côté arrondi en direction de la cible. Toute figurine totalement couverte par le

gabarit est touchée, toute figurine partiellement couverte l'est sur un résultat de 4+ sur 1D6.

Toutes les touches sont résolues normalement : les jets pour blesser puis les jets de dommages pour toute blessure subie. Notez que les modificateurs dus à la portée de tir, au couvert et autres ne s'appliquent pas aux lance-flammes. Ce sont d'excellentes armes pour faire sortir un ennemi de son trou ! Voir le chapitre Arsenal pour plus de détails.



Un Delaque armé d'un lance-flammes fait feu sur trois Goliaths. Deux d'entre-eux sont totalement couverts par le gabarit et donc automatiquement touchés. Le troisième n'est que partiellement couvert et ne sera donc atteint que sur 4+.

TIR SOUTENU

Quelques armes lourdes particulièrement dangereuses peuvent tirer des rafales et toucher plusieurs cibles d'un seul coup. Cela s'appelle le Tir Soutenu. Le chapitre Arsenal vous indique les armes capables de tirer de cette façon. Ce sont des armes automatiques, comme la mitrailleuse et l'autocanon, capables d'abattre leurs cibles en lâchant une véritable pluie de balles.

Quand vous tirez avec une arme de ce type, annoncez si vous effectuez un tir soutenu ou un tir unique. Un tir unique est résolu comme n'importe quel tir. Un tir soutenu est résolu de la façon suivante.

Désignez votre cible et déterminez le nombre total de tirs que comprend la rafale en jetant autant de D3 que la valeur de Tir Soutenu de l'arme, et en additionnant les résultats. Chaque tir est traité séparément et peut être dirigé soit sur la cible initiale, soit sur une nouvelle à 4 ps ou moins de la première (à laquelle au moins un tir doit être alloué). Une fois que vous avez réparti vos tirs, faites un jet pour toucher pour chacun d'eux, en prenant en compte les modificateurs éventuels (cible à couvert, en charge...).

Après les jets pour toucher, jetez les dés pour les dommages et les blessures pour les figurines touchées, exactement comme pour tout autre tir.

JETS DE MUNITION

Les jets de munitions représentent les inévitables incidents survenant avec les armes et les munitions ou le fait d'être à cours de munitions. Les accumulateurs d'énergie peuvent être vides ou envoyer soudainement trop d'énergie aux circuits et les endommager, des balles peuvent s'enrayer dans le mécanisme de chargement, exploser ou ne pas fonctionner. Aucune arme n'est totalement fiable et aucune ne possède de réserve de munitions inépuisable. Certaines sont même connues pour leur fragilité.

Quand vous effectuez un jet pour toucher, un résultat de 6 indique un possible problème sur votre arme lors du tir et vous devez effectuer un jet de munitions avec 1D6. Notez que vous touchez quand même votre cible et qu'il faudra effectuer normalement les jets pour blesser et de dommages. Si le tir était Soutenu, vous devez faire un jet de munition pour chaque jet pour toucher dont le résultat est un 6.

Certaines armes sont plus fiables que d'autres. Cela est défini par le résultat à obtenir lors d'un jet de munitions précisé pour chaque arme dans le chapitre Arsenal. Lancez 1D6. Si le résultat obtenu est inférieur à celui donné, l'arme subit un incident de tir et est inutilisable pour le reste de la partie. Notez-le sur la feuille de gang. Si vous obtenez le résultat donné ou plus, l'arme a fonctionné correctement et pourra ensuite être utilisée normalement. Les exemples ci-dessous indiquent le jet de munition de quelques armes courantes.

Arme	Jet de Munition
Pistolet Laser	2+
Pistolet Automatique	4+
Pistolet Bolter	6+
Fusil Laser	2+
Fusil d'Assaut	4+
Bolter	6+
Lance-flammes	4+
Mitrailleuse	4+

Le pistolet laser et le fusil laser sont très fiables, c'est pourquoi ils sont très appréciés par les gangs. Le pistolet bolter et le bolter sont des armes plus puissantes, mais leurs munitions complexes provoquent plus d'incidents de tir.

LANCE-FLAMMES

Certaines armes, en particulier les lance-flammes utilisent un produit hautement volatile et très instable, elles doivent donc effectuer un jet de munitions après chaque utilisation. Voyez le chapitre Arsenal.

GRENADES

Les grenades ratent automatiquement tout jet de munitions que vous devez effectuer pour elles. Vous avez lancé votre dernière grenade, ou toutes celles de ce type qui vous restent sont défectueuses.

HORS DE PORTÉE

Si vous tirez et que votre cible est hors de portée, vous devez quand même effectuer votre jet pour toucher (et un jet de munitions si vous avez obtenu 6).

EN ALERTE

Les règles de mise en alerte permettent à une figurine de tirer durant le tour de jeu adverse. Elles représentent un combattant en position de tir qui prend pour cible le premier ennemi qui apparaît devant lui. L'utilisation de la mise en alerte deviendra évidente dès que vous aurez joué plusieurs parties. Si vous lisez ces règles pour la première fois, vous pouvez sauter cette section pour l'instant.

Toute figurine peut être mise en alerte au début de son tour de jeu (vous pouvez l'indiquer à l'aide d'un pion). Un combattant au tapis, bloqué ou démoralisé ne peut pas être mis en alerte. Une figurine ne peut rien faire d'autre pendant ce tour, elle ne peut ni se déplacer ni tirer. Elle ne peut pas non plus se cacher, mais elle peut rester cachée si elle l'était déjà au début de ce tour.

Pendant le tour de jeu adverse, la figurine peut tirer sur toute cible qui se présente à elle, à tout moment. Ainsi, la figurine peut tirer avant que sa cible ne se déplace, après qu'elle se soit déplacée, ou pendant qu'elle le fait. La mise en alerte est très utile pour tirer sur les figurines ennemies au moment où elles bondissent d'un couvert à l'autre ou lorsqu'elles jaillissent à découvert pour charger ou pour tirer.

Une figurine en alerte cesse de l'être dès qu'elle a tiré, ou à la fin du tour de l'adversaire si elle ne l'a pas fait. Si elle est touchée, ou forcée de se déplacer, elle sort aussi de son état d'alerte (par exemple, si un combattant est démoralisé, il est obligé de se déplacer). Elle pourra se déplacer et tirer normalement dans le tour suivant, ou se remettre en alerte si vous le désirez.

Quand vous désirez faire tirer une figurine en alerte, commencez par déclarer que vous allez le faire et déterminez la position occupée par la cible au moment du tir.

Effectuez normalement le jet pour toucher en appliquant un modificateur de -1 pour un tir contre une cible apparaissant ou disparaissant devant un tireur en alerte. Ceci s'applique si la cible jaillit d'une position où elle était cachée, ou se déplace vers un endroit où elle sera cachée, présentant au tireur une silhouette furtive.

Ce même modificateur de -1 pour toucher s'applique aussi si la cible charge le tireur en alerte, symbolisant le stress causé par l'approche rapide de l'ennemi. Souvenez-vous que vous pouvez tirer à n'importe quel moment du tour de jeu adverse, vous pouvez donc laisser approcher l'ennemi à courte portée avant de l'arroser copieusement.

COMBAT AU CORPS À CORPS

Les corps à corps sont les combats les plus dangereux, les adversaires s'y servent d'armes blanches, tirent à bout portant et frappent même à coups de poings, de pieds et de tête. Il faut être un gänger très courageux ou stupide pour déclencher un corps à corps!

QUI PEUT COMBATTRE

Les figurines en contact socle à socle sont dites engagées au corps à corps. Ceci ne peut se produire que si l'un des deux adversaires vient de charger l'autre, les figurines se déplaçant autrement ne sont pas autorisées à venir au contact. Voyez le paragraphe Chargez! du chapitre Mouvement.

Dans la phase de corps à corps, tous les combats rapprochés sont résolus. Quel que soit le camp dont c'est le tour de jouer, toutes les figurines engagées au corps à corps combattent. Contrairement au tir, une figurine en corps à corps peut combattre tout ennemi en contact avec elle, qu'il soit devant, sur le côté ou derrière. En réalité, les figurines se déplacent constamment, bondissent, esquivent et s'empoignent dans la fureur des combats.

Les figurines engagées au corps à corps ne tirent pas durant la phase de tir. Elles sont trop occupées par leur lutte à mort contre leur adversaire direct. Tous les tirs à bout portant qu'elles effectuent avec leurs pistolets sont régis par les règles de corps à corps qui suivent.



PROCÉDURE

La plupart des combats sont livrés à un contre un. Ces combats sont résolus comme suit. Les combats engageant plusieurs adversaires contre un seul, sont résolus d'une manière légèrement différente, décrite un peu plus loin.

1 JETS D'ATTAQUE

Les deux joueurs lancent chacun un nombre de D6 égal à leur caractéristique Attaques.

2 RÉSULTAT DE COMBAT (RC)

Chacun prend son dé donnant le résultat le plus élevé et y ajoute la Capacité de Combat de sa figurine, ainsi que tout modificateur donné par le Tableau des modificateurs de combat. Le total est le RC.

3 DÉTERMINER LE VAINQUEUR

Le joueur ayant obtenu le plus haut score est le vainqueur du combat. En cas d'égalité, la figurine ayant la plus forte Initiative gagne. En cas de nouvelle égalité, le combat est nul.

4 NOMBRE DE TOUCHES

Comparez les résultats des deux combattants. La différence entre les deux indique le nombre de touches infligées par le vainqueur. Si le combat est gagné grâce à la différence d'Initiative, vous ne provoquez qu'une seule touche.

5 JETS DE BLESSURE

Pour chaque touche infligée, effectuez un jet pour blesser, comme suite à un tir. La Force dépend de l'arme utilisée.

6 JETS DE SAUVEGARDE

Les figurines portant une armure peuvent tenter un jet de sauvegarde comme suite à un tir.

7 RÉSOLUTION DES DOMMAGES

Déterminez les dommages subies comme pour ceux infligés par des tirs.

DÉS D'ATTAQUE

Lancez le nombre de dés d'attaque indiqué par la caractéristique Attaques de la figurine. Il est généralement égal à 1, mais certains combattants très compétents peuvent en lancer 2 ou plus.

Bien qu'une figurine puisse lancer plusieurs dés d'attaque, seul celui indiquant le résultat le plus fort est pris en compte pour le résultat de combat. Le jet de plusieurs dés augmente vos chances d'obtenir un résultat élevé.



COMBATTRE AVEC DEUX ARMES

Si la figurine porte une arme dans chaque main, comme deux pistolets, deux épées, ou un pistolet et un poignard, elle peut alors lancer un dé d'attaque supplémentaire qui représente l'arme en plus.

Ce bonus ne s'applique qu'aux figurines équipées exclusivement de pistolets et/ou d'armes de corps à corps, pas à celles portant une arme de base, spéciale ou lourde. Le port de grenades n'empêche pas d'utiliser deux armes en corps à corps, elles sont censées être accrochées à la ceinture du combattant ou à un autre endroit qui ne le pénalise pas. Ces différents types d'armes sont décrits dans le chapitre Arsenal.

DÉTERMINER LE GAGNANT

Chaque joueur prend son meilleur dé d'attaque, ajoute au résultat sa CC puis les modificateurs décrits ci-dessous. Le résultat le plus élevé désigne le vainqueur. En cas d'égalité, la plus forte Initiative désigne le vainqueur. En cas de nouvelle égalité, le combat est nul et aucune blessure n'est infligée.

MODIFICATEURS DE COMBAT

+1 MALADRESSES ADVERSES

Ajoutez +1 à votre RC pour chaque dé d'attaque adverse ayant donné 1. Voyez le paragraphe Maladresse pour plus de détails.

+1 COUP CRITIQUE

Ajoutez +1 à votre RC si vous obtenez au moins deux 6 avec vos dés d'attaque. Voyez le paragraphe Coup Critiques pour plus de détails.

+1 CHARGE !

Si votre combattant vient de charger pour engager le corps à corps, ajoutez +1 à son RC.

+1 EN HAUTEUR

Si votre combattant est placé en hauteur par rapport à son adversaire, ajoutez +1 à son RC.

-1 ENCOMBRÉ

Si votre combattant porte une arme lourde ou toute autre équipement lourd, il subit une pénalité de -1 sur son RC.

-1 OBSTACLE

Si vous chargez un ennemi partiellement abrité par un mur bas par exemple, vous souffrez d'une pénalité de -1 sur votre RC pendant ce tour. Cette pénalité ne s'applique que lors du tour où vous chargez.

Notez que le modificateur pour toucher d'une arme ne s'applique jamais lors d'un corps à corps, mais seulement en cas de tir à distance comme décrit dans le chapitre Tir.

NOMBRE DE TOUCHES

La différence entre le RC du vainqueur et celui du perdant indique le nombre de touches infligées par le vainqueur.

Exemple: Un ganger (CC=3) combat un kid (CC=2). Le ganger obtient 4 et ajoute sa CC ce qui donne un total de 7. Le kid obtient 5 et ajoute sa CC ce qui donne aussi un résultat de 7. Mais le kid venait de charger et il ajoute donc +1, ce qui lui donne un RC total de 8. Le kid gagne, la différence est de $8-7=1$, il inflige donc une touche au ganger.

BLESSURES, ARMURES ET DOMMAGES

Une fois déterminé le nombre de touches, le reste de la procédure est semblable à celle du tir. Reportez-vous au chapitre Tir pour une description de cette procédure.

Notez qu'une figurine ne peut pas être bloquée lors d'un corps à corps. Elle subit par contre les mêmes blessures que lors d'un tir et les dommages sont résolus de la même façon.

ARMES

Seules les armes de corps à corps et les pistolets peuvent être utilisés dans un corps à corps. Tout combattant porte au moins un poignard, même si sa figurine n'en porte apparemment pas.

Un combattant se battra généralement au corps à corps avec l'arme que porte sa figurine. Cependant, il est impossible d'utiliser une arme de base, spéciale ou lourde en combat rapproché (comme précisé dans le chapitre Arsenal), les combattants peuvent alors sortir un pistolet de son étui ou une arme de corps à corps d'un sac ou d'un fourreau.

Gardez à l'esprit qu'un combattant équipé d'une arme de base, spéciale ou lourde doit garder une main pour la porter, il ne lui en reste donc qu'une seule de libre pour brandir une épée ou un pistolet.

Un combattant qui porte un pistolet ou une arme de corps à corps dans chaque main peut normalement utiliser ses deux armes. Cependant, il peut échanger pour le combat une de ses armes contre une autre épée, un autre pistolet, etc, au début du combat. Par exemple, un combattant possédant un pistolet laser et un pistolet automatique peut ranger ce dernier pour dégainer une épée. Le joueur doit le déclarer au début du combat.

Une fois le combat engagé, les combattants ne peuvent plus changer d'armes, ils doivent continuer avec les mêmes armes jusqu'à la fin de ce combat.

TOUCHES

Si un combattant n'utilise qu'une arme, toutes les touches infligées le sont par celle-ci. Les touches sont résolues en utilisant la Force de l'arme indiquée dans le chapitre Arsenal.

Si un combattant utilise deux armes (une dans chaque main), les touches sont infligées alternativement, par une arme puis par l'autre. Par exemple, un combattant qui porte un pistolet laser et une épée inflige deux blessures : une sera résolue en utilisant la Force de l'épée, la deuxième en utilisant la Force du pistolet. Si la dernière touche est impaire (3^e, 5^e, etc.) elles est infligée par une des deux armes, au choix du joueur.

MODIFICATEURS DE SAUVEGARDE

Les armes de corps à corps utilisent souvent la Force de l'utilisateur. Le tableau ci-dessous donne les modificateurs de sauvegarde d'armure quand la force du combattant est utilisée.

Force de la Figurine	Modif. Svg. Armure
3 ou moins	0
4	-1
5	-2
6	-3
7	-4
8	-5
9 ou plus	-6

PARADES

Les combattants équipés d'une épée peuvent parer ou tenter de dévier le coup d'un adversaire. Pour symboliser ceci, une figurine se battant avec une épée peut forcer son adversaire à relancer son dé d'attaque le plus fort avant de calculer les Résultats de Combat. Si votre adversaire lance plusieurs dés d'attaque, il n'est pas obligé de choisir le résultat donné par le dé relancé si celui-ci n'est plus le meilleur.

Si les deux combattants se battent avec des épées, les deux parades s'annulent et aucun ne peut parer. Dans le cas (très rare) où une figurine serait équipée de deux épées, elle peut parer deux fois, elle peut donc forcer son adversaire à relancer deux dés d'attaque, ou un dé d'attaque si celui-ci porte aussi une épée.

MALADRESSES

Dans la fureur d'un combat rapproché, il est très facile de déraiper et de se découvrir, donnant à l'adversaire l'opportunité de porter un coup décisif. Ceci est représenté par la règle de maladresse.

Tout dé d'attaque donnant un résultat de 1 indique que vous avez glissé, lâché une arme, ou vous êtes d'une emmêlé les pinces. Pour chaque 1 obtenu par vos dés d'attaque, votre adversaire ajoute +1 à son résultat de combat (RC).

COUPS CRITIQUES

Ceci symbolise les coups chanceux et les feintes spectaculaires. Quand vous lancez plus d'un dé d'attaque, vous avez une chance de réaliser un coup critique. Vous devez obtenir au moins deux 6, le premier est considéré comme étant le résultat le plus élevé et chaque 6 supplémentaire ajoute +1 à votre RC.

Par exemple, si vous avez une caractéristique Attaques égale à 2 et avez deux pistolets, vous lancez 3 dés d'attaque (2 dés +1 pour le second pistolet). Si vous obtenez deux 6 et un 3, un des deux 6 est votre résultat le plus élevé et le deuxième 6 vous donne +1 pour le coup critique, un total de 7 est donc à ajouter à votre CC.

COMBATS MULTIPLES

Quand plusieurs figurines sont opposées à une seule, il s'agit d'un combat multiple. La figurine isolée doit combattre tous ses adversaires l'un après l'autre durant la phase de corps à corps. Le joueur supérieur en nombre peut choisir l'ordre dans lequel ses figurines se battront. Ayant choisi le premier combattant, le combat est résolu comme un combat à un contre un.

Si la figurine seule survit au premier combat, elle doit se battre contre l'adversaire suivant. Le combat est résolu comme précédemment, mais le joueur supérieur en nombre lance 1 dé d'attaque supplémentaire et ajoute +1 à son RC. Si la figurine isolée survit, elle passe au troisième adversaire, puis au quatrième et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'adversaire. A chaque combat, l'ennemi gagne cumulativement un dé d'attaque et +1 à son RC. Par exemple, le troisième adversaire a +2 dés d'attaque +2 à son RC, le quatrième +3 dés et +3 au RC, etc.

POURSUITE

Si tous ses adversaires sont mis hors de combat lors d'un corps à corps, le vainqueur peut effectuer un mouvement de poursuite. C'est une exception à la séquence de jeu normale qui peut se produire même durant le tour de jeu adverse. La figurine peut être déplacée de 2 ps. Vous pouvez utiliser ce déplacement pour vous mettre à couvert, engager un autre corps à corps, ou faire ce que vous voulez. Vous pouvez franchir un obstacle bas sans pénalité durant le mouvement de poursuite, mais toutes les autres pénalités de terrain s'appliquent.

Si vous utilisez le mouvement de poursuite pour engager un autre corps à corps, déplacez votre figurine au contact avec le nouvel adversaire, mais ce nouveau combat ne sera résolu qu'à la prochaine phase de corps à corps. Le combattant ne dispose pas de suffisamment de temps pour faire autre chose que son mouvement de poursuite. C'est le seul cas de figure permettant d'engager un corps à corps sans avoir chargé. Le bonus de charge n'est pas appliqué en cas d'engagement provoqué par un mouvement de poursuite.

Notez que le mouvement de poursuite n'affecte pas le potentiel de déplacement d'une figurine pour son prochain Mouvement. C'est un bonus supplémentaire qui reflète l'activité intense des corps à corps.

COMBATTANTS AU TAPIS

Les combattants au tapis sont à la merci des ennemis. Dans un combat à un contre un, tout combattant envoyé au tapis est automatiquement mis hors de combat. Son adversaire l'achève rapidement et la figurine est retirée du jeu.

En combat multiple, un combattant qui va au tapis a plus de chance de s'en sortir. Si toutes les figurines d'un même camp engagées dans le même corps à corps vont au tapis, elles sont toutes hors de combat. Quand plusieurs figurines du même camp sont engagées, celles qui vont au tapis peuvent ramper sur 2 ps dans leur prochaine phase de mouvement si et seulement si au moins une d'entre elles continue à se battre.

GUERRIERS BLOQUÉS

Un combattant ne peut pas être bloqué lors d'un corps à corps. S'il est touché pendant qu'il est engagé au corps à corps, même s'il l'est pendant la phase de tir, il n'est pas bloqué.

Si un combattant déjà bloqué est chargé, il se retrouve automatiquement débloqué dès que le combat est engagé.

DÉSENGAGEMENT D'UN COMBAT

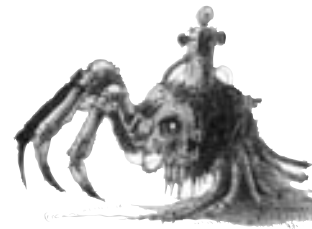
Une fois qu'une figurine est engagée au corps à corps, elle ne peut pas s'en désengager et se déplacer pendant sa phase de mouvement. Elle doit rester et se battre jusqu'à ce qu'elle soit mise hors de combat, ait battu son adversaire, ou qu'un des deux opposants soit démoralisé et s'enfuit comme décrit plus loin.

La seule exception se produit lors d'un combat multiple, quand un combattant mis au tapis s'éloigne en rampant alors que le combat continue, comme décrit un peu plus haut.

DÉMORALISATION EN COMBAT

Un combattant démoralisé lors d'un corps à corps s'enfuit comme décrit dans la section Commandement.

Quand un combattant est démoralisé, il fait demi-tour et s'enfuit. Son adversaire le touche automatiquement au moment où il lui tourne le dos, lui infligeant 1 touche qui doit être immédiatement résolue.



COMMANDEMENT

GARDER SON SANG-FROID

Ce chapitre concerne les réactions des combattants au cœur des affrontements : ils peuvent continuer à se battre alors que les balles fusent, ou au contraire, courir se mettre à couvert. Ceci ne dépend ni de votre propre volonté ni de celle de votre chef de gang, même les combattants les plus endurcis peuvent perdre leur sang-froid ou être obligés de s'abriter lorsque la situation devient particulièrement dangereuse.

TESTS DE COMMANDEMENT

Un combattant peut avoir à effectuer un test de Commandement (Cd) pour déterminer si ses nerfs tiennent bon. Pour effectuer le test, lancez deux dés (2D6) et ajoutez leurs résultats.

Si le résultat total est supérieur au Cd de la figurine, le test est raté. Les nerfs du combattants lâchent et il se met à courir vers un couvert, comme expliqué plus loin.

Si le résultat est inférieur ou égal au Cd de votre figurine, le test est réussi et elle garde son sang-froid. Aucun autre effet n'est à appliquer et la figurine continue à se battre normalement.

QUAND TESTER

Si une figurine va au tapis ou est mise hors de combat, tout combattant ami dans un rayon de 2 ps autour d'elle doit effectuer immédiatement un test de Cd.

COMBATTANTS DÉMORALISÉS

Si une figurine rate un test de Commandement, elle est démoralisée. Vous pouvez indiquer qu'une figurine est démoralisée en plaçant à côté d'elle un pion Démoralisé, si vous le désirez.

Le combattant démoralisé cède à un moment de panique ou de doute et tente de courir se mettre à l'abri. Une fois à couvert, il pourra se remettre de ses émotions et replonger par la suite dans les combats.

Courir A Couvert

Dès qu'un combattant est démoralisé, il fait demi-tour et court vers un abri. Ce mouvement se déroule en dehors de la séquence de jeu normale, il doit être immédiatement effectué. Le combattant peut se sauver sur 2D6 ps, dans la direction opposée à celle de son ennemi, et vers un couvert. Lancez les dés pour déterminer la distance de fuite de la figurine.

Si elle parvient à atteindre un abri qui la soustrait au regard de l'ennemi, elle s'y arrête.

Dans le cas contraire, elle effectue la totalité de la distance de fuite déterminée. Dans sa prochaine phase de mouvement, elle continuera de se sauver de 2D6 ps, jusqu'à ce qu'elle atteigne un abri. Si le combattant peut atteindre un abri il se cachera derrière (voir le chapitre Mouvement).

Un combattant démoralisé ne peut que courir, se mettre à l'abri et rester caché tant qu'il n'aura pas retrouvé son sang-froid comme décrit plus loin. Il ne peut effectuer aucun autre mouvement et ne peut pas tirer.

Combattre Un Adversaire Démoralisé

Un combattant démoralisé, chargé et forcé de livrer un corps à corps est dans de sales draps ! La CC d'un combattant démoralisé est réduite à 0. S'il survit à la phase de corps à corps, même s'il gagne ses combats, il se désengagera automatiquement et s'enfuira vers un abri en fin de phase, comme décrit ci-dessous.

Fuir Un Corps A Corps

Un combattant qui se démoralise pendant qu'il est engagé en corps à corps, tourne le dos à son ennemi et fuit de 2D6 ps comme n'importe quel autre combattant démoralisé.

Comme il tourne le dos à son adversaire, il n'est alors plus à l'abri d'un mauvais coup. Pour représenter ceci, une figurine démoralisée subit une touche automatique de la part de son ennemi. Cette touche doit être résolue dès que le combattant est démoralisé et avant qu'il ne commence à fuir.

RETROUVER SON CALME

Un combattant démoralisé peut tenter de retrouver son sang-froid au cours de sa phase de ralliement, pourvu qu'il soit à couvert et hors de vue de toute figurine ennemie.

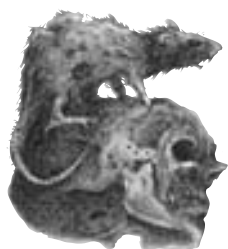
Pour tenter de retrouver son sang-froid et se rallier, le combattant doit lancer 2D6. Si le résultat total est inférieur ou égal au Cd du combattant, celui-ci réussit le test et peut à nouveau se battre normalement. Si le résultat total est supérieur au Cd du combattant, celui-ci rate le test et reste démoralisé.

Démoralisé Pendant Ce Tour

Un combattant ne peut pas tenter de se rallier pendant le tour où il a été démoralisé. Ainsi, s'il est démoralisé pendant son propre tour de jeu, ne peut pas tenter de se rallier dans la phase de ralliement qui suit.

CHEFS DE GANGS

Tout combattant dans un rayon de 6 ps autour de son chef de gang peut utiliser le Cd de celui-ci pour ses propres tests de Cd. Ceci s'applique aux tests déterminant si un combattant est démoralisé ou pas ainsi qu'aux tests de ralliement. Cette possibilité représente la capacité du chef à encourager ses camarades et à les pousser au-delà de leurs limites !



Ceci n'est possible que si le chef n'est pas au tapis ou lui-même démoralisé. La vue de votre chef en train de fuir n'est pas réellement un encouragement.

TEST DE DÉROUTE

Le test de déroute est un test spécial qu'un joueur doit effectuer au début de son tour de jeu lorsqu'un quart (25 %) ou plus de son gang est au tapis ou hors de combat. Par exemple, pour un gang de 10 hommes ce test doit être effectué si 3 ou plus de ses combattants sont au tapis ou démoralisés.

Si ce test est raté, le gang perd automatiquement la partie. Le jeu s'arrête et les combattants survivants quittent le secteur. Un test de déroute manqué est la façon la plus courante d'arrêter une partie.

Lancez 2D6, si le total est supérieur au Cd du chef de gang, alors le test est manqué. Tout le gang rompt le combat et le joueur perd la partie.

Si le total est inférieur ou égal au Cd du chef, le test est réussi et le joueur peut continuer à jouer normalement.

Si le chef du gang est hors de combat ou au tapis, le joueur ne peut pas utiliser son Cd pour le test. Il utilise à la place, le Cd le plus fort parmi tous ses combattants restants, qui ne sont ni au tapis, ni hors de combat.

Déroute Volontaire

Si le gang d'un joueur a subi au moins deux mises au tapis ou hors de combat, il peut, au début de son tour de jeu, décider de rompre le combat, sans effectuer le moindre test.

C'est parfois la meilleure solution, permettant au joueur de sauver ce qui reste de son gang quand la situation n'offre pas d'issue favorable. Si vous jouez une campagne, comme décrit plus loin, il est important de préserver votre gang pour les combats futurs.

RÈGLES AVANCÉES

Ce chapitre comprend plusieurs nouvelles règles qui ajoutent plus de détails et de complexité au jeu. Elles ne sont pas indispensables pour jouer, c'est pour cette raison qu'elles ont été rassemblées ici pour éviter toute confusion.

Nous recommandons aux néophytes d'ignorer ce chapitre pour commencer, jusqu'à ce qu'ils se soient familiarisés avec les mécanismes du jeu. Si vous vous considérez comme un joueur expérimenté, alors vous n'aurez aucun problème à introduire ces éléments un peu plus complexes.

CHUTE

Les chutes sont fréquentes depuis les multiples niveaux et passerelles du Sous-Monde.

TEST DE CHUTE

Si un combattant est bloqué ou mis au tapis à 1 ps ou moins du vide, il risque de basculer et de tomber. Lancez 1D6. Si le résultat est supérieur à l'Initiative du combattant, il tombe.

Si un combattant est engagé au corps à corps à 1 ps ou moins du vide, il risque la chute s'il perd le combat. Lancez 1D6. Si le résultat est supérieur à l'Initiative du combattant ou si le résultat est 6, il bascule dans le vide.

DOMMAGES

Une chute provoque une touche automatique dont la Force est égale à la hauteur en pas standard de la chute. Une seule blessure est subie sur une chute n'excédant pas 3 ps de hauteur. Au delà, la chute inflige 1D6 blessures. Bien que les scénarios fournis avec la boîte de jeu ne se jouent pas sur de telles hauteurs, une chute de plus de 12 ps met automatiquement le combattant hors de combat, aucun jet n'est nécessaire.



Les éventuelles sauvegardes d'armures s'appliquent normalement. Les modificateurs de sauvegarde sont les mêmes que pour un corps à corps livré contre un combattant d'une Force élevée. Une Force de 4 implique un modificateur de -1, une Force de 5 un modificateur de -2, etc. Consultez le tableau des Modificateurs de Sauvegardes d'Armures du chapitre Corps à corps.

Une figurine qui tombe sans être mise au tapis ni hors de combat, est automatiquement bloquée comme si elle avait subi un tir adverse.

CHUTE SUR UNE AUTRE FIGURINE

Si quelqu'un se trouve sous le point de chute d'un combattant qui tombe, il risque également d'être blessé. L'infortuné est touché sur un résultat de 4+ sur 1D6. La Force de la touche est la même que celle subie par le combattant chutant, il subit également 1 ou 1D6 touches suivant la hauteur de la chute.

Si la victime subit une blessure légère et qu'elle n'est pas mise au tapis ou hors de combat, elle est bloquée comme si elle était sous le tir ennemi.

Si les combattants survivent, éloignez-les de 1 ps pour indiquer qu'ils ne sont pas engagés au corps à corps.

SAUTER

Une figurine peut sauter d'un niveau à l'autre mais risque de se blesser, surtout si elle saute d'une grande hauteur. Les dommages sont résolus comme pour une chute et les résultats sont les mêmes. Un saut vertical est en fait une chute volontaire.

Une figurine peut aussi tenter de sauter horizontalement par-dessus le vide. Ceci s'effectue à la place d'un Mouvement normal et sur une distance de 1D6ps. Si la longueur du saut ne suffit pas à franchir le vide, le combattant chute.

Une figurine peut utiliser un saut en tant que charge pour engager un corps à corps, mais la longueur du saut est toujours de 1D6ps.

Un saut compte comme un déplacement normal et la figurine peut se battre normalement.

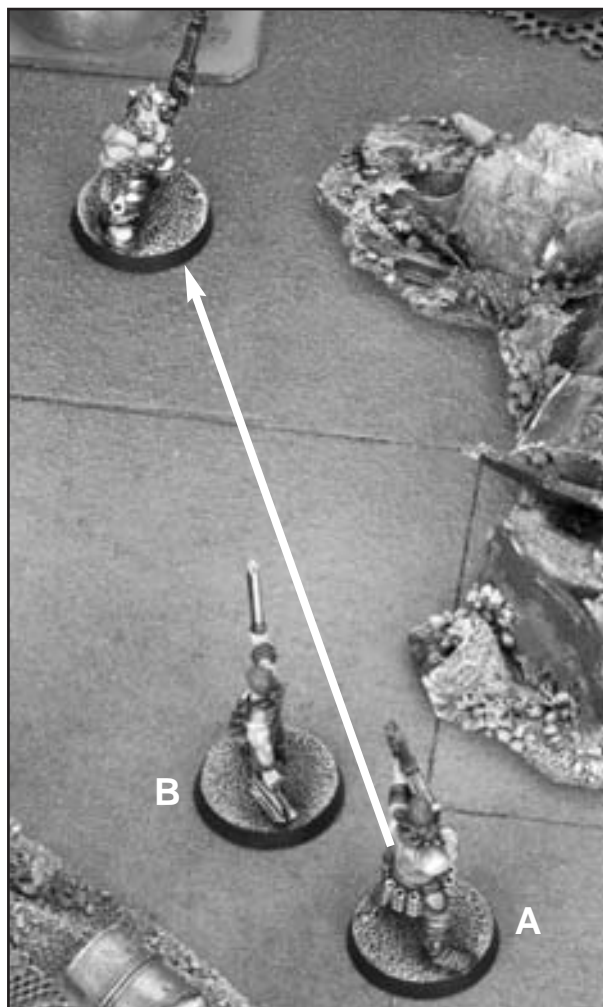
BALLES PERDUES

Il arrive parfois que lors d'un tir, les projectiles manquant leur cible passent tout près de combattants de votre camp.

Si un tir passe, pendant sa trajectoire, à 1/2 ps ou moins d'un allié, il risque de le toucher accidentellement. Ceci ne peut se produire que si le tir rate la cible et si le résultat du jet pour toucher est 1.

Lancez un autre D6 pour déterminer si le tir a touché la figurine malencontreusement interposée. Sur un résultat de 1, la figurine est touchée, effectuez normalement le jet pour blesser.

Il est possible que plusieurs figurines se trouvent sur la trajectoire d'un tir. Dans ce cas lancez un autre D6 pour déterminer quelle figurine est touchée (1-3 la figurine située à gauche, 4-6 la figurine située à droite, par exemple).



Le Orlock A tire sur le Goliath mais fait 1 sur son jet pour toucher. Comme le Orlock B est à moins de 1/2 ps de la ligne de tir, il existe un risque qu'il soit touché par le tir.



EXPLOSIONS D'ARMES

Les armes mal entretenues, les munitions artisanales et les accumulateurs d'énergie oxydés peuvent exploser, détruisant l'arme et malmenant son utilisateur. Ceci représente aussi les armes en surchauffe, les fuites de plasma, ou une douille explosant alors que la balle suivante est introduite automatiquement. Bien que moins dangereux qu'un coup direct, c'est toujours un événement désagréable qui peut mettre un combattant au tapis ou hors de combat.

Quand un jet pour toucher donne 6, on doit effectuer un jet de munitions comme décrit dans le chapitre Phase de tir. Dans le cas des lance-flammes, un jet de munitions est requis chaque fois que l'arme tire. Les enrayements suite à un tir soutenu entraînent aussi un jet de munitions.

Si le jet de munitions donne 1, l'arme est non seulement inutilisable pour le reste de la partie (conséquence normale d'un résultat de 1), mais il existe aussi un risque d'explosion. Lancez un autre D6. Si le résultat est inférieur à celui à obtenir par l'arme lors d'un jet de munitions, elle explose.

Si le résultat à obtenir est "Auto", cela signifie qu'un jet de munitions rate automatiquement. Lancez quand même un D6, sur un résultat de 1, l'arme explose.

Une arme qui explose inflige une touche automatique à son utilisateur, comme s'il était touché par son arme, la Force est cependant réduite de 1. Dans le cas d'une arme à gabarit, aucun gabarit n'est placé, l'explosion ne concerne que l'utilisateur.

GRENADES & OBUS

Les grenades et les armes à gabarit peuvent aussi se comporter au plus mal pour l'utilisateur. Si celui-ci rate son lancer ou son tir, le joueur doit déterminer l'endroit où l'obus ou la grenade tombe, en utilisant les dés de dispersion et d'artillerie comme décrit dans le chapitre Tir.

Si le jet donne "HIT" et un incident de tir, lancez alors 1D6 et consultez le tableau ci-dessous.

1D6 Résultat

- 1 La grenade explose dans la main du lanceur ou l'obus explose dans le canon. Placez le gabarit de cette arme directement sur le tireur et effectuez les jets de blessure et de dommage normaux.
- 2 Le combattant a mal lancé sa grenade ou l'obus a étrangement dévié dès sa sortie de l'arme. Le projectile est projeté à 2D6ps, dans une direction aléatoire et explose.
- 3 Pour les grenades, mêmes conséquences que ci-dessus. Pour les autres armes, la déviation devient 1D6x1D6ps avant l'explosion.
- 4 Comme ci-dessus, sauf que les grenades et les obus n'explosent pas. Placez un marqueur quelconque à l'endroit où le projectile est tombé. À partir de ce moment, au début du tour de jeu de chaque joueur, lancez 1D6. Sur un résultat de 4+, le projectile explose.
- 5 La grenade échappe des mains du lanceur et tombe dans une profonde fissure, tandis que l'obus est soudain dévié et va frapper le toit du dôme. Une explosion sourde se produit, le sol tremble et des débris commencent à tomber du plafond et des ruines. À partir de maintenant, au début de son tour, chaque joueur lance 1D6. Sur un résultat de 1, un de ses combattants est touché par des débris et subit une touche de Force 3. Déterminez aléatoirement quel combattant est touché.
- 6 La grenade ou l'obus tombe à quelques mètres du combattant, produit une légère fumée et puis plus rien. Il (elle) était défectueux(se).



S'ATTAQUER AUX STRUCTURES

Le jeu Necromunda simule des combats entre des gangs rivaux. Parfois un combattant peut vouloir détruire des objets plutôt qu'attaquer directement un ennemi. Il peut vouloir faire sauter une porte, détruire un conduit d'approvisionnement en carburant, faire exploser une ligne à haute tension ou une pompe à eau. Toutes ces structures de bâtiments peuvent être attaquées en suivant les règles ci-dessous.

ENDURANCE ET POINTS DE VIE

Bien que ceci ne soit pas tout à fait exact, il est utile de considérer les structures comme ayant un certain nombre de "points de vie", comme les combattants. Vous pouvez appeler ces "points de vie" points de structure, si vous préférez.

Les structures ont une Endurance et peuvent perdre un certain nombre de Points de Vie avant d'être détruites ou endommagées. Par exemple, la pompe à eau du scénario *Attaque Éclair* a une Endurance de 6 et est endommagée dès qu'elle a perdu un Point de Vie. Ces détails sont définis par les scénarios eux-mêmes.

TIR

Une structure peut être prise pour cible comme un combattant ennemi. Les jets pour toucher et de blessure s'effectuent normalement. Certaines structures sont plus faciles à toucher que des combattants car plus grandes (+1 pour toucher).

Un combattant peut aussi utiliser des grenades antichars ou à fusion comme charges de démolition. L'objet peut être placé directement sur la structure à 1ps de la figurine, durant la phase de tir. Ceci est considéré comme un tir bien qu'aucun jet pour toucher ne soit requis, et qu'une charge placée de cette façon ne soit jamais déviée. La bombe est fixée magnétiquement à la structure, puis explose. La cible est automatiquement touchée.

CORPS À CORPS

Un combattant peut attaquer au corps à corps une structure avec laquelle son socle est en contact. Il ne peut pas se battre contre un ennemi ou utiliser ses armes pour tirer pendant ce tour. Il attaque la structure, la frappant sauvagement à l'aide de son arme.

Le combattant inflige une touche automatique à la structure pour chaque attaque indiquée par son profil. Déterminez normalement les résultats des touches.

PEUR

La peur est une réaction normale face aux mutants, aux pouvoirs psychiques inhumains et aux blessures particulièrement effrayantes. Les figurines doivent donc effectuer un test de Commandement quand elles sont confrontées à ces situations. Ce test est résolu exactement de la même façon qu'un test de Commandement ordinaire.

Un test de Commandement est requis dans les circonstances suivantes :

- 1 Si une figurine est chargée par un personnage ou une créature qui provoque la *peur*.

Effectuez le test dès que l'adversaire a déclaré la charge. Si le test est réussi, il n'y a aucun effet. Si le test est raté, le combattant est démoralisé et s'enfuit de 2D6ps en direction d'un abri, comme décrit dans le chapitre Commandement.

- 2 Si une figurine souhaite charger un mutant ou une autre créature provoquant la *peur*.

Effectuez le test juste après avoir déclaré votre charge. S'il réussit, vous pouvez charger et combattre normalement. S'il est raté, vous ne pouvez pas charger et le combattant est bloqué par la peur, incapable de faire quoi que ce soit pendant ce tour : voir le paragraphe Combattant Bloqué.

TERREUR

La terreur est plus forte que la peur. Bien qu'aucune créature décrite dans Necromunda ne provoque la *terreur*, les règles ont quand même été incluses ici, juste après celles de la *peur*, juste au cas où...

L'aspect de certains individus ou créatures provoque la *peur*, mais certaines mutations sont tellement horribles qu'elles provoquent la *terreur*. Ce qui provoque la *terreur* provoque automatiquement la *peur*, vous devrez donc effectuer un test de *peur* avant de charger un mutant terrifiant, ou si cette créature vous charge. De plus, un test de Commandement est requis pour toute figurine située au début de son tour à 8ps ou moins d'une créature provoquant la *terreur*.

Un test de Commandement doit être effectué avant la déclaration des charges et, en cas d'échec, la figurine démoralisée s'enfuit de 2D6ps vers l'abri le plus proche, voir le chapitre Commandement. Ce déplacement est le Mouvement de la figurine pour ce tour.

IMMUNITÉ À LA PEUR ET À LA TERREUR

Vous pourrez plus tard acquérir des combattants ayant apparence tellement horrible et affreuse qu'ils provoqueront la *peur* ou la *terreur* ! Bien sûr, ces individus hideux ne seront pas impressionnés par leurs semblables.

Une figurine qui provoque la peur n'a pas à effectuer de test de *peur*. Elle considère les figurines provoquant la *terreur* comme provoquant la *peur* à la place, c'est-à-dire qu'elle n'effectue pas de test de *terreur* lorsqu'une créature terrifiante se trouve dans un rayon de 8ps.

Une figurine provoquant la *terreur* n'est affectée ni par la *peur*, ni par la *terreur* et n'a pas à tester.

STUPIDITÉ

Les créatures ayant subi de fortes mutations sont tellement diminuées intellectuellement qu'elles ont une forte tendance à sombrer dans la stupidité de façon inattendue. Un combattant peut aussi parfois rester dérangé suite à des blessures ou à des chocs nerveux. Ces individus sont dits *stupides*.

Les figurines *stupides* doivent faire un test de Commandement au début de chacun de leur tour pour déterminer leurs réactions.

Effectuez un test normal. S'il est réussi, la figurine peut agir normalement. S'il est raté, les règles suivantes s'appliquent jusqu'à un nouveau test.

- 1 Si elle est engagée au corps à corps, la figurine est temporairement désorientée. Lancez 1D6 avant chaque phase de corps à corps.

1-3 Elle ne lance aucun dé d'attaque à ce tour. Sa CC est utilisée pour résoudre le combat, représentant l'instinct de la créature.

4-6 Combat normalement.

- 2 Si elle n'est pas engagée au corps à corps, lancez 1D6 en début de votre tour de jeu pour déterminer comment elle se déplace.

1-3 Lancez un dé de dispersion. La flèche indique la direction de déplacement de la figurine pour ce tour. Elle se déplace de la totalité de son potentiel de déplacement. Si elle rencontre une figurine ennemie, elle engage le corps à corps, lancez comme ci-dessus.

4-6 Ne bouge pas.

- 3 La figurine ne peut rien faire d'autre lors de ce tour. Elle ne peut pas utiliser d'arme pour tirer ni effectuer d'autre mouvement à moins qu'elle ne soit démoralisée et se sauve de 2D6ps, voir le chapitre Commandement.

- 4 La figurine n'a pas à effectuer de tests de *peur* ou de *terreur* mais elle doit toujours effectuer les autres tests décrits dans le chapitre Commandement. Si ces tests échouent, la figurine s'enfuit sur 2D6ps vers un couvert. Les règles de démoralisation annulent les effets de la *stupidité*.

WHISKAR

La boisson favorite du Sous-monde est un puissant psychotrope connu sous le nom de Whiskar. Il est tiré de la peau et de la chair de serpents capturés dans la Zone. La provenance de chaque bouteille est garantie par la présence d'un serpent mort placé à l'intérieur. C'est une boisson très forte dont le goût amer est dû au venin du serpent conservé dans la bouteille.

Pour ceux qui n'ont pas les moyens de s'offrir du Whiskar, l'autre alternative est le Torboyo. Il est distillé à partir de fragments de peaux de rats trop moisies pour en faire autre chose, de limaces trop rances pour être vendues comme nourriture pour esclaves et d'autres déchets ramassés dans les désolations auxquelles il vaut mieux ne pas penser.

Par bonheur, il est presque impossible de penser à quoi que ce soit après avoir descendu toute une bouteille de Torboyo.

HAINE

La *haine* est une émotion puissante et, dans le Sous-monde, les occasions de développer de mauvaises relations entre gangs sont nombreuses. Les rancunes et l'animosité peuvent mener à des vendettas sanglantes. Cet état d'esprit est symbolisé par les règles de *haine* décrites ci-dessous.

Les figurines peuvent *haïr* des gangs ennemis spécifiques ou même tous les membres d'une même maison. Les règles suivantes s'appliquent aux figurines qui *baïssent* leurs rivaux.

- 1 Si un combattant *baït* ses adversaires, tous ses tests de Commandement sont résolus comme s'il avait un Cd de 10.
- 2 Une figurine combattant au corps à corps contre un ennemi *baï* peut relancer une fois ses dés d'attaque pendant le premier tour de l'engagement. Après le premier tour, le combattant s'est calmé et se bat normalement.
- 3 Une figurine au corps à corps doit utiliser son mouvement de poursuite de 2 ps pour engager si possible un ennemi *baï*. Autrement, elle doit utiliser son mouvement de poursuite pour se déplacer en direction d'un ennemi *baï* qu'elle peut voir. Elle ne peut pas reculer ou se mettre à couvert si des ennemis *baïs* sont en vue.

FRÉNÉSIE

Certains combattants sont un peu fous et peuvent atteindre un état de fureur aveugle pendant les combats. Ces individus à la sauvagerie redoutable sont dits *frénétiques*. Comment et pourquoi un combattant en arrive à se mettre dans cet état n'est pas réellement important, il peut être psychologiquement dérangé, sous l'influence de champignons toxiques ou affectés par des émanations gazeuses ou des radiations locales.

Les règles suivantes s'appliquent pour la *frénésie* :

- 1 Un combattant *frénétique* doit toujours charger l'ennemi le plus proche situé à distance de charge (généralement 8 ps), s'il peut le faire.
- 2 Une figurine *frénétique* double ses Attaques. Par exemple, A = 1 devient A = 2, A = 2 devient A = 4, etc.
- 3 Une figurine *frénétique* ne peut pas parer (voyez le paragraphe Parade dans le chapitre Corps à corps).
- 4 Les figurines *frénétiques* doivent si possible utiliser leur mouvement de poursuite de 2 ps pour engager un corps à corps. Autrement elles doivent l'utiliser pour se rapprocher de l'ennemi. Elles ne peuvent pas utiliser leur mouvement de poursuite pour se mettre à couvert (voyez le chapitre Corps à corps).
- 5 Les figurines *frénétiques* ne sont jamais affectées par la *peur*, la *terreur*, la *stupidité* ou la *haine*.
- 6 Si une figurine *frénétique* est démoralisée, (voir le chapitre Commandement) les règles de *frénésie* ne s'appliquent plus. Le combattant a reçu un coup qui l'a calmé et son instinct de conservation a repris le dessus.
- 7 Un joueur peut tenter de garder le contrôle d'une figurine *frénétique* au début de son tour. Mais vous avez également le choix de laisser votre combattant fou furieux et de ne surtout pas vouloir qu'il se calme ! Pour prendre le contrôle de la figurine, effectuez un test de Commandement comme pour tester son moral. S'il est réussi, vous reprenez le contrôle du combattant et aucune des règles décrites ci-dessus ne s'applique. Ce contrôle dure jusqu'au début de votre tour suivant.



ARSENAL

Ce chapitre du livre de règles de Necromunda décrit les différentes armes utilisées par les gangers ainsi que leur équipement, comme les armures et les viseurs. En plus du matériel classique et facile à trouver, il existe des armes inhabituelles ou exotiques et des appareils rares de divers types. Ces objets chers et très recherchés ne sont utilisés que par les gangs les plus riches, mais ils sont tous décrits dans ce chapitre pour plus de commodité.

Certains des objets décrits dans les pages suivantes sont utilisés dans les divers scénarios de ce livre. Par exemple, les *burleurs* et les *étouffeurs* sont utilisés dans les règles spéciales des scénarios *Raid* et *Sauvetage*, étant respectivement des appareils d'alarme et des silencieux. Les joueurs participant à ces scénarios apprécieront sans aucun doute l'utilité de ces appareils.

D'autres objets sont utilisés dans le contexte plus vaste de la campagne décrite dans ces pages. Par exemple, le *microprocesseur anesthésiant* soignera un guerrier des effets à longs termes d'une blessure à la tête subie lors d'une partie précédente. D'autres objets peuvent également aider à acquérir des territoires. Par exemple, la *cuve de carburant isotropique* permet de fonder une nouvelle colonie, alors que le *plan de ratskin* guide le gang à travers les passages secrets vers de vieux dômes remplis de trésors.

Vous n'avez pas à connaître par cœur les règles de chaque arme car cela n'est pas nécessaire. Les pages qui suivent vous fournissent toutes sortes d'informations que vous pourrez consulter en cas de besoin. Pour plus de facilité, il existe aussi un tableau résumant toutes les armes. Vous devriez pour commencer, vous familiariser avec les armes équipant votre gang. Une fois que vous les maîtriserez, vous pourrez, en fonction de vos besoins, introduire de nouvelles armes et des objets particuliers dans votre gang.

Ce chapitre décrit les différentes armes que les gangers peuvent porter. Certaines de ces armes sont courantes, simples et bon marché, alors que d'autres sont rares, complexes et chères.

Un gang peut être équipé de toutes les armes qu'il peut s'acheter, dans le respect des limites indiquées plus loin. Il existe un large choix de figurines, avec une grande variété d'armement, et un combattant est toujours considéré porter l'arme avec laquelle il est représenté. Les pistolets dans les étuis peuvent bien sûr être n'importe quels pistolets et les grenades sont considérées cachées, donc un guerrier dont la figurine ne comporte pas de grenade peut quand même en utiliser.

Tous les combattants portent un poignard même si leur figurine n'en a apparemment pas.

TYPES D'ARMES

Les armes sont divisées selon les catégories suivantes.

Armes de Corps à Corps

Ce sont des armes conçues pour les combats au corps à corps, comme les épées, les poignards, les haches ou les gourdins. Ces armes ne peuvent pas être utilisées pour tirer, seulement pour combattre au corps à corps.

Pistolets

Les pistolets sont des armes à feu de petite taille qui peuvent être utilisées en combat rapproché ou à plus grande distance. Un guerrier peut tirer avec un pistolet ou l'utiliser en corps à corps.

Armes de Base

Les armes de base sont des armes à feu plus lourdes et plus grandes, généralement utilisées et portées à deux mains (type fusil). Vous pouvez tirer avec une telle arme durant la phase de tir mais elle ne confère pas d'avantages au corps à corps.

Armes Spéciales

Les armes spéciales sont similaires en taille et en modalités d'utilisation aux armes de base. Cependant, elles sont plus complexes, moins fiables et d'une nature plus spécialisée.

Armes Lourdes

Les armes lourdes sont encore plus grandes et plus lourdes que les armes de base, et généralement plus puissantes et plus efficaces à longue portée. Une arme lourde est si encombrante et volumineuse qu'il n'est pas possible de se déplacer et de tirer avec dans le même tour. En corps à corps, une arme lourde est un handicap et les guerriers qui en portent une sont pénalisés.

Grenades

Les grenades sont de petites bombes qui sont lancées à la main et qui explosent lors de l'impact. Une figurine peut lancer une grenade au lieu d'utiliser une arme à feu durant la phase de tir.

PROFIL DES ARMES

ARMES DE CORPS À CORPS

Comme leur nom l'indique, ces armes ne s'utilisent qu'au corps à corps, leur profil est donc court.

Voici le profil d'une épée tronçonneuse, arme très répandue dans le Sous-monde.

Portée	Force	Dommages	Mod. Svg
Corps à corps	4	1	-1

Force

La valeur de Force des touches infligées par l'arme. Elle est utilisée au moment de déterminer les chances de blesser la cible. L'épée tronçonneuse a une Force de 4. Certaines armes de corps à corps n'ont pas de Force qui leur est propre, mais ajoutent un bonus à celle de leur utilisateur, par exemple +2.

Dommages

Le nombre de blessures infligées par une touche, généralement 1 mais parfois plus dans le cas d'armes puissantes. Il arrive que ce nombre soit aléatoire, par exemple 1D6.

Modificateur de Sauvegarde

Le modificateur appliqué au jet de sauvegarde d'armure de la cible, si elle y a droit. Les armes qui ajoutent un bonus à la Force de leur utilisateur n'ont pas de modificateur propre, mais le modificateur de l'attaque est basé sur la Force totale du coup, après avoir ajouté les bonus dus à l'arme.

ARMES DE TIR

Les armes de tir incluent les pistolets, les armes de base, les armes spéciales et les armes lourdes. Leur profil est un peu plus long que celui des armes de corps à corps, et décrit leur capacité à infliger des attaques à distance.

Voici le profil d'un fusil laser, arme souvent rencontrée dans le Sous-monde.

Portée	Pour Toucher					Mod. Svg.	Jet de Mun.
Courte	Longue	Courte	Longue	F	D		
0-12	12-24	+1	-	3	1	-1	2+

Courte Portée

La portée courte de l'arme. Celle-ci est donnée en ps, elle est donc ici de 0-12 ps.

Longue Portée

La portée longue de l'arme. Celle-ci est donnée en ps, elle est donc ici de 12-24 ps.

Pour Toucher Courte/Longue

Les modificateurs pour toucher qui s'appliquent aux portées courte et longue, selon l'éloignement de la cible. Par exemple, un fusil laser bénéficie de +1 pour toucher une cible éloignée de 0 à 12 ps.

Force

La valeur de Force des touches infligées par l'arme. Elle est utilisée au moment de déterminer les chances de blesser la cible.

Dommages

Le nombre de blessures infligées par une touche, généralement 1 mais parfois plus dans le cas d'armes de gros calibre. Il arrive que ce nombre soit aléatoire, par exemple 1D6.

Modificateur de Sauvegarde

Le modificateur appliqué au jet de sauvegarde d'armure de la cible, si elle y a droit.

Jet de Munitions

Le résultat sur 1D6 nécessaire pour réussir un test de munitions. Plus le chiffre est petit, plus l'arme est fiable, ainsi 2+ est bon et 6+ mauvais. Certaines armes ratent automatiquement leur jet de munition, elles sont indiquées "Auto" (échec automatique).



ARMES DE CORPS À CORPS

Les armes de corps à corps comprennent des armes primitives comme des poignards, des gourdins et d'autres plus modernes comme des haches énergétiques. Elles ne peuvent pas être utilisées pour tirer, mais servent exclusivement pour les corps à corps. Comme cela est vrai pour toutes les armes de cette catégorie, ceci n'est pas noté dans les descriptions des règles spéciales mais est signalé sur le profil par le terme "Corps à corps". Tous les combattants portent un poignard en plus de leurs autres armes. S'il n'est pas apparent sur la figurine, il est censé être dissimulé dans une botte ou dans ses vêtements.

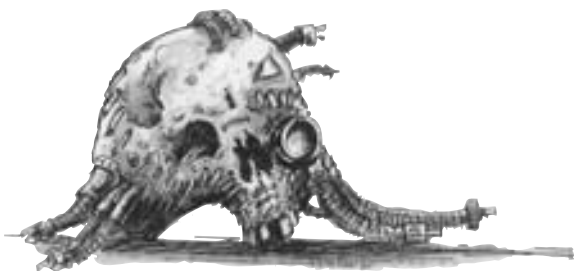
HACHE, ÉPÉE OU GOURDIN À DEUX MAINS

Quelques déséquilibrés préfèrent combattre avec une épée, un gourdin, une barre de métal, une hache, un marteau ou autre arme à deux mains improvisée. Une arme aussi massive est difficile à manier du fait de son poids, mais lorsqu'elle touche un ennemi elle le coupe en deux ou en fait de la chair à pâté. Il faut deux mains pour manipuler une telle arme, qui ne peut donc jamais être utilisée en même temps qu'une autre.

Portée	Force	Dommages	Svg.
Corps à corps	Utilisateur +2	1	-

Règle Spéciale

Nuls : A cause de l'élan nécessaire pour manier ces armes encombrantes, tout combat qui se termine par un match nul est toujours gagné par votre adversaire, quelles que soient votre Capacité de Combat et votre Initiative. Votre ennemi vous surprend quand l'inertie de votre arme vous emporte et vous expose à ses coups.



GOURDIN, MATRAQUE & HACHE

Ces armes primitives sont souvent utilisées par les kids, les guerriers pauvres et les hordes de mutants qui infestent le Sous-Monde. Ce type d'armes comprend les massues et les barres de métal, les marteaux et les haches et d'autres instruments pesants et contondants, comme des matraques cloutées ou des gourdins. Elles peuvent être utilisées à une main, laissant l'autre libre de porter un pistolet ou une autre arme de corps à corps. Comme ces armes sont lourdes, elles sont un peu plus dangereuses que des armes avec lames, mais il est impossible de s'en servir pour parer.

Portée	Force	Dommages	Svg.
Corps à corps	Utilisateur +1	1	-

CHAÎNE & FLÉAU

Une chaîne, libre ou rattachée à une barre de métal, est une arme dangereuse et imprévisible. Seuls les guerriers les plus dingues utilisent une telle arme, la faisant tourner au-dessus de leur tête. Un guerrier qui utilise une chaîne ne peut utiliser en même temps une autre arme de corps à corps, à cause de la concentration requise pour continuer à faire tourner la chaîne. Cette arme est également dangereuse pour le manipulateur qui doit s'efforcer de conserver son équilibre et de ne pas se blesser lui-même.

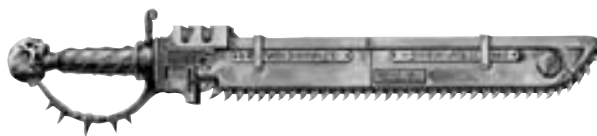
Portée	Force	Dommages	Svg.
Corps à corps	Utilisateur +1	1	-

Règle Spéciale

Parade : Il est impossible de parer contre un guerrier qui est armé d'une chaîne. L'épée serait tout simplement déviée.

Faux Mouvements : L'arme est si difficile à manipuler que tout faux mouvement obtenu en corps à corps compte double. Ainsi, chaque 1 obtenu ajoute +2 au résultat de combat de votre adversaire.

ÉPÉE TRONÇONNEUSE



L'épée tronçonneuse est une arme bruyante et redoutable, munie d'une lame de scie énergétique. Ses dents acérées sont faites d'adamantium affûté au niveau moléculaire qui peut découper le plastacier. C'est une arme chère et prestigieuse, très prisée des chefs de gangs.

Portée	Force	Dommages	Svg.
Corps à corps	4	1	-1

Règle Spéciale

Parade : Une épée tronçonneuse permet de faire des parades.

POIGNARD & ÉPÉE

Chaque guerrier nécromundien porte au moins un poignard. Les lourds coutelas à un seul tranchant sont les plus courants, mais certains combattants préfèrent les petits stylets acérés ou les longues dagues à double tranchant.

Des lames plus longues sont portées par certains guerriers au lieu de, ou en plus de leur poignard. Les épées courtes et larges sont faciles à porter et bien adaptées aux combats rapides et sanglants. Les épées plus longues sont portées par les guerriers qui préfèrent ce type de combat aux tirs. Les combattants utilisent une grande variété de lames, y compris des machettes et des hachoirs.

Toutes ces armes sont similaires et ont le même profil. La seule différence entre l'épée et le poignard est que l'épée permet de parer.

Portée	Force	Dommages	Svg.
Corps à corps	Utilisateur	1	-

Règles Spéciale

Épées : Les épées permettent de parer, voir les détails dans les règles sur les parades.

ÉPÉE ÉNERGÉTIQUE

L'épée énergétique ressemble beaucoup à une épée ordinaire mais c'est en fait une arme sophistiquée et redoutable. La garde de l'épée et sa lame contiennent une source d'énergie et un générateur qui entoure la lame d'un champ de force bleuté et brillant. Lorsque la lame frappe, une décharge d'énergie enveloppe la cible et la découpe en morceaux.

Portée	Force	Dommages	Svg.
Corps à corps	5	1	-3

Règle Spéciale

Parade : Vous pouvez parer avec une épée énergétique, voir le chapitre correspondant du livre de règles.

HACHE ÉNERGÉTIQUE

La hache énergétique est une arme avec une large lame, souvent aussi haute qu'un homme. Elle utilise la même technologie que l'épée énergétique mais sa grande taille et son générateur plus puissant la rendent encore plus dévastatrice.

A cause de sa taille, cette arme est souvent manipulée à deux mains, mais peut aussi l'être à une main, avec une légère réduction de ses effets.

Portée	Force	Dommages	Svg.
2 mains (corps à corps)	6	1	-3
1 main (corps à corps)	5	1	-2

GANTELET ÉNERGÉTIQUE

Le gantelet énergétique est l'arme la plus puissante de ce genre, encore plus redoutable qu'une hache énergétique. C'est une arme très rare dont le générateur nécessite une source d'énergie très puissante. Il s'agit d'un gant blindé massif entouré d'éclairs d'énergie bleue et scintillante. Lorsque l'utilisateur frappe sa cible, la décharge d'énergie met celle-ci dans un triste état. Pendant les corps à corps, il est impossible de tenir une autre arme dans le gantelet, mais celui-ci peut être désactivé et utilisé pour tenir une autre arme.

Portée	Force	Dommages	Svg.
Corps à corps	8	1	-5

MATRAQUE ÉNERGÉTIQUE

Cette arme n'est utilisée que par les arbitrateurs, les garants de la justice impériale. Il est très rare de rencontrer des arbitrateurs dans le Sous-Monde. Leur mission est au-delà des lois des planètes individuelles et ils se mêlent rarement des affaires planétaires, sauf au plus haut niveau. Néanmoins, il arrive que des matraques énergétiques parviennent dans le Sous-Monde, où elles sont une alternative acceptable et prestigieuse à l'épée énergétique.

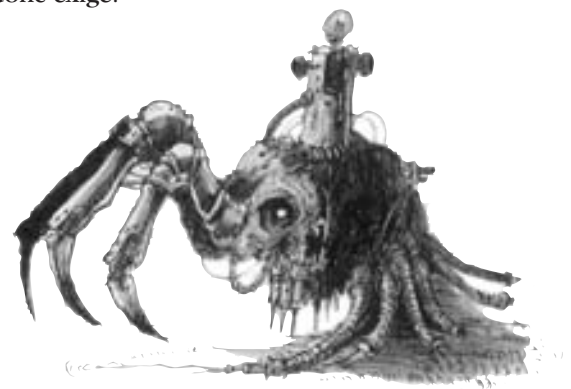
La matraque renferme un générateur d'énergie ajustable qui peut permettre à l'utilisateur de faire un trou dans un mur ou d'assommer un adversaire. Elle est portée à une main, laissant l'autre libre pour une autre arme.

Portée	Force	Dommages	Svg.
Corps à corps	5	1	-3

Règles Spéciales

Hors de Combat : Un guerrier mis au tapis d'un coup de matraque énergétique est automatiquement hors de combat, même dans des combats multiples où cela ne devrait normalement pas être le cas.

Récupération : Un guerrier mis hors de combat par une matraque énergétique ne subira jamais de blessures graves. Après la partie, il récupère automatiquement, aucun jet sur le Tableau des Blessures Graves n'est donc exigé.



PISTOLETS

Les pistolets sont des armes de poing particulièrement utiles à faible distance ou au corps à corps. À courte portée, leur légèreté permet de les armer et de tirer facilement, mais leur manque de stabilité et de puissance les rendent nettement moins efficaces à longue portée.

Les pistolets peuvent être utilisés pour tirer pendant la phase de tir, puis pour combattre au corps à corps. Tous les pistolets pouvant être utilisés au corps à corps, ceci n'est pas précisé dans leurs règles.

PISTOLET MITRAILLEUR

Le pistolet mitrailleur est une version plus petite et plus maniable du fusil d'assaut, capable de fournir un tir rapide. Les armes automatiques, faciles à fabriquer et à utiliser, font partie des plus répandues du Sous-monde.

La plupart des armes sont fabriquées dans les usines de la Cité-ruche et vendues dans les profondeurs. Des copies grossières mais tout aussi efficaces sont réalisées dans les ateliers du Sous-monde. Les munitions, pièces détachées et lieux de réparation peuvent être facilement trouvés partout dans le Sous-monde et les commerçants ont toujours un stock d'armes à la disposition de leurs clients.

Grâce à sa rapidité de tir, le pistolet mitrailleur est particulièrement efficace à courte portée, ce qui plaît beaucoup à de nombreux gangers.

Portée		Pour toucher		F	Dom.	Mod. de Svg.	Jet de Mun.
Courte	Longue	Courte	Longue				
0-8	8-16	+2	-	3	1	-	4+

PISTOLET BOLTER

Les pistolets bolters sont des armes sophistiquées qui tirent des munitions explosives ressemblant à de petits missiles auto-propulsés appelés bolts. Les pistolets bolters et les bolters sont assemblés dans les usines de la Cité-ruche, la précision nécessaire à leur fabrication étant rarement atteinte dans le Sous-monde. Pour cette raison, ces armes sont difficiles à réparer, leurs pièces détachées sont rares et leurs munitions très chères. De plus, les munitions fabriquées dans le Sous-monde manquent très souvent de fiabilité. Cette arme est plutôt destinée aux armées spécialisées comme les Space Marines.

Malgré ces inconvénients, le pistolet bolter reste une arme très prisée. Il ne fonctionne pas toujours correctement, mais quand il fonctionne, les résultats sont impressionnants. Les détonations sont assourdissantes et les dommages causés sont redoutables. Plus dangereux qu'un pistolet mitrailleur ou laser, c'est l'arme de poing idéale pour augmenter l'impact personnel d'un chef de gang sur ses rivaux.

Portée		Pour toucher		F	Dom.	Mod. de Svg.	Jet de Mun.
Courte	Longue	Courte	Longue				
0-8	8-16	+2	-	4	1	-1	6+



PISTOLET LASER

Les pistolets laser sont fabriqués en grandes quantités dans les usines de la Cité-ruche et sont exportés à travers toute la galaxie vers les armées de l'Imperium. Les pistolets laser sont introduits dans le Sous-monde par les marchands. Les accumulateurs d'énergie proviennent de la même origine, mais également d'ateliers des colonies. Les pièces détachées sont répandues et les réparations facilement effectuées.

La technologie laser est facile à produire et, bien que ces armes ne soient pas les plus puissantes, elles sont les plus fiables. Un accumulateur permet de tirer plusieurs fois et peut être rechargé à partir d'une source d'énergie standard ou en exposant ses capteurs à la chaleur ou à la lumière. En cas d'urgence, il peut être rechargé en étant placé dans un feu, mais un tel traitement tend à réduire sa durée de vie et augmente les probabilités de panne. De nombreux combattants expérimentés préfèrent le pistolet laser à d'autres armes plus puissantes pour toutes ces raisons.

Portée		Pour toucher		F	Dom.	Mod. de Svg.	Jet de Mun.
Courte	Longue	Courte	Longue				
0-8	8-16	+2	-1	3	1	-	2+

PISTOLET À AIGUILLES

Le pistolet à aiguilles ou aiguilleur est une arme laser plus complexe. Son rayon concentré véhicule une minuscule aiguille toxique qui peut facilement pénétrer la peau et répandre son poison dans le corps de la cible. Le rayon laser vecteur perce ou dissout l'armure et les vêtements et permet à l'aiguille d'accéder directement à la chair.

Le pistolet à aiguilles est une arme chère et très rare dans le Sous-monde. Son principal avantage est d'être silencieux, ce qui en fait l'arme préférée des assassins et autres fourbes.

Portée		Pour toucher		F	Dom.	Mod. de Svg.	Jet de Mun.
Courte	Longue	Courte	Longue				
0-8	8-16	+2	-	3	1	-1	6+

Règles Spéciales

Aiguille Toxique : Aucun jet de blessure n'est nécessaire avec cette arme. Si la cible est touchée, le poison inflige automatiquement 1 blessure. Les sauvegardes d'armures sont effectuées normalement.

Dommages : Une cible subissant une blessure causée par une aiguille n'effectue pas de jet sur le Tableau de Dommages ordinaire. À la place, le jet est effectué sur le tableau ci-dessous, quand la blessure est infligée, puis lors de chaque phase de ralliement suivante.

1D6 Résultat

- 1-2 **Aucun Effet :** Le poison a perdu toute efficacité. La cible peut continuer à combattre normalement, comme si elle avait subi une blessure légère, sauf qu'elle ne perd pas de point de CC et de CT.
- 3-4 **Sonné :** La cible est suffisamment consciente pour ramper sur 2ps mais elle ne peut rien faire d'autre. Ces effets sont les mêmes que pour un combattant "au tapis".
- 5 **Comateux :** La cible est inconsciente et tombe au sol. Elle ne peut pas du tout se déplacer.
- 6 **Hors de Combat :** La cible est au sol sans donner le moindre signe de vie. Elle peut être morte ou agonisante, mais elle est de toute façon neutralisée par le poison pour le reste de la partie. Retirez la figurine du jeu comme toute autre figurine hors de combat.



PISTOLET À PLASMA

Les armes à plasma projettent des boules de matière plasmatique incandescente. Quand un projectile de plasma frappe, toute son énergie se disperse et sa cible est volatilisée dans une explosion gigantesque. Les armes à plasma sont extrêmement efficaces et très dangereuses. Le principal inconvénient du pistolet à plasma est le temps relativement long nécessaire à recharger l'arme une fois qu'elle a tiré. L'utilisateur peut réduire ce temps de recharge en ne tirant que de petits éclairs d'énergie, mais ceci réduit l'efficacité de l'arme.

Puissance Maximum :

Portée		Pour toucher		F	Dom.	Mod. de Svg.	Jet de Mun.
Courte	Longue	Courte	Longue				
0-6	6-18	+2	-1	6	1	-1	4+

Basse Énergie :

Portée		Pour toucher		F	Dom.	Mod. de Svg.	Jet de Mun.
Courte	Longue	Courte	Longue				
0-6	6-12	+2	-1	4	1	-	4+

Niveaux d'Énergie : Vous pouvez décider d'effectuer un tir à basse énergie ou à puissance maximum. Le profil est différent pour les deux modes. Si vous tirez en utilisant la puissance maximum, vous devez attendre que l'arme soit rechargée avant de pouvoir tirer à nouveau. Il faut le tour de jeu suivant entier du tireur pour que l'arme soit rechargée. Cette restriction ne s'applique pas au tir à basse énergie.

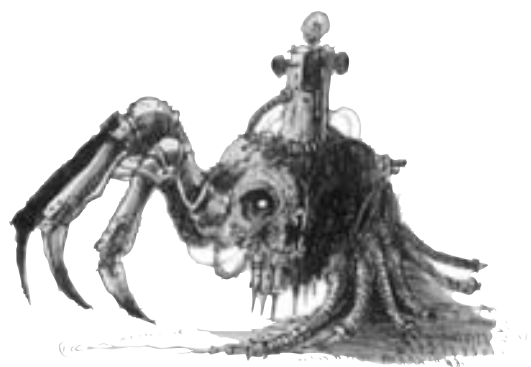
PISTOLET AUTOMATIQUE

Le pistolet automatique est une arme de poing primitive qui tire des balles classiques. Il est très semblable aux revolvers ou aux petites armes automatiques très prisées au vingtième siècle. Les pistolets automatiques sont fabriqués localement dans le Sous-monde et sont facilement disponibles, simples à entretenir et assez fiables. Les qualités et aspects de ce type d'arme sont très variés. Leur efficacité peut être augmentée en utilisant des balles dum-dum qui sont plus puissantes mais aussi plus chères.

Portée		Pour toucher		F	Dom.	Mod. de Svg.	Jet de Mun.
Courte	Longue	Courte	Longue				
0-8	8-16	-	-1	3	1	-	4+

Règle Spéciale

Balles Dum-dum : Un pistolet automatique peut être chargé avec des balles dum-dum. Ces munitions doivent être achetées séparément, mais elles sont plus efficaces que les munitions classiques et ajoutent +1 à la Force de chaque touche (Force = 4, au lieu de 3). Cependant, si un test de munitions est raté alors que l'arme est chargée de balles dum-dum, l'arme explose automatiquement (voyez Explosions d'armes).



LANCE-TOILE

Le lance-toile, ou pistolet à colle comme il est surnommé, n'est pas une arme courante. Elle est utilisée par les forces de sécurité des Maisons de Necromunda pour maîtriser les manifestations et capturer vivant des individus.

L'arme projette un filament de toile gluante qui enveloppe et immobilise la cible. Les fils collants se solidifient rapidement, maintenant la cible et l'empêchant d'effectuer le moindre mouvement. Une victime qui se débat trop risque d'être étranglée ou même écrasée par la toile qui se resserre de plus en plus.

Le pistolet est massif, possède un canon en forme de cône et un petit réservoir séparé contenant la toile chimique elle-même. L'arme et son réservoir forment un équipement assez encombrant, aussi n'est-elle pas très populaire parmi les combattants du Sous-Monde.

Portée		Pour toucher		F	Dom.	Mod. de Svg.	Jet de Mun.
Courte	Longue	Courte	Longue				
0-4	4-8	-	-1	-	Spécial	-	6+

Règles Spéciales

Cibles Entoilées : Dès que la cible est touchée, elle est automatiquement entoilée, aucun jet de blessure n'est requis et aucune sauvegarde d'armure n'est permise. Une cible entoilée ne peut rien faire d'autre que tenter de se libérer au début de son tour de jeu. Si le combattant tente de se libérer, lancez 1D6 et ajoutez au résultat la Force de la figurine. Si le total est 9+, alors la figurine se libère et peut continuer à jouer normalement. Si le total est inférieur à 9, la victime subit immédiatement une blessure, avec une possibilité de sauvegarde d'armure si elle en possède une.

Libération : Tout lance-toile est muni d'un réservoir de produit solvant pour dissoudre la toile synthétique. Toute figurine équipée d'un lance-toile peut automatiquement libérer une figurine entoilée se trouvant à 1 ps ou moins au début de son tour de jeu. Cependant, une figurine ne peut jamais se libérer elle-même de cette façon, la toile est trop serrée pour lui permettre d'accéder à son pulvérisateur de solvant.

LANCE-FLAMMES LÉGER

Cette arme est aussi appelée pistolet lance-flammes ou brûleur parmi les gangs du Sous-monde. Il projette un jet de liquide inflammable au contact de l'air. Ce combustible volatile est sous pression dans un petit réservoir fixé sur l'arme. Un réservoir ne contient que peu de liquide et une arme de ce type est souvent inutilisable après quelques tirs. La nature instable du combustible fait aussi que certains réservoirs se révèlent inutilisables et que d'autres explosent d'une manière inexplicable quand ils sont mis en place.

Le lance-flammes est une arme très dangereuse qui crache un jet de flammes sur une courte distance. À cette portée, il est presque impossible de rater sa cible et plusieurs adversaires peuvent être touchés par un seul tir.

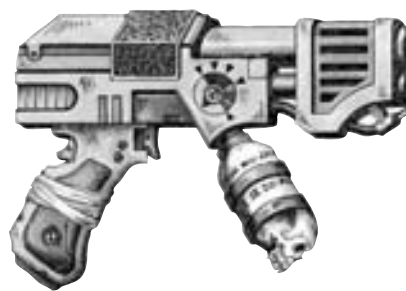
Portée		Pour toucher		F	Dom.	Mod. de Svg.	Jet de Mun.
Courte	Longue	Courte	Longue				
Souffle ou corps à corps	-	-	-	4	1	-2	-

Règles Spéciales

Souffle : Le tir d'un lance-flammes léger est représenté par le gabarit de souffle. Il est utilisé exactement comme un lance-flammes, reportez-vous aux règles de ce dernier pour plus de détails.

Tir Unique : Le lance-flammes léger n'a que très peu de carburant, bien moins qu'un lance-flammes ordinaire. Pour cette raison, il ne peut effectuer qu'un seul tir par partie.

Corps à corps : Tant que le lance-flammes léger ne tire pas, il peut être utilisé au corps à corps comme les autres pistolets : le combattant ne relâche que de petites langues de flammes qui ne vident pas le réservoir aussi rapidement qu'un tir normal. Un lance-flammes léger qui a été utilisé au corps à corps peut encore faire son tir ordinaire. Une fois que le lance-flammes léger a tiré de la façon normale, il ne peut plus être utilisé au corps à corps pour le restant de la partie.



ARMES DE BASE

Ce chapitre couvre les armes conçues pour être portées et utilisées des deux mains comme les divers fusils et mitrailleurs. Cette catégorie comprend certaines des armes les plus efficaces et les plus fréquemment utilisées par les guerriers du Sous-monde.

FUSIL D'ASSAUT

Le fusil d'assaut est une arme automatique à tir rapide. Les fusils d'assaut sont faciles à fabriquer et simples à utiliser. Ils font partie des armes les plus répandues dans le Sous-monde.

Les fusils d'assaut sont réalisés dans les usines de la Cité-ruche et vendus dans toute la ruche. Des versions rudimentaires mais tout aussi efficaces sont fabriquées dans les ateliers du Sous-monde. Les munitions, pièces de rechange et ateliers de réparations sont relativement faciles à trouver dans le Sous-monde et les marchands ont toujours ce type d'armes et de munitions en stock.

Portée		Pour toucher		F	Dom. de	Mod. de	Jett de
Courte	Longue	Courte	Longue				
0-12	12-24	+1	-	3	1	-	4+

BOLTER

Le bolter est l'arme standard des Space Marines, l'élite des troupes de l'Imperium. C'est une arme fabriquée en quantités limitées et sa technique de pointe requiert l'utilisation de composants extrêmement coûteux. Son bon fonctionnement nécessite une attention de tous les instants et une maintenance continuelle.

Les bolters projettent un bolt, un petit missile explosif capable de pénétrer les blindages. Les bolts sont difficiles à fabriquer et sont rarement manufacturés dans le Sous-Monde. Dans l'ensemble, les bolters sont rares, chers et ont une forte tendance à tomber en panne. Ils sont cependant très efficaces.

En dépit de leurs inconvénients, ce sont des armes très appréciées. Ils font beaucoup de bruit et provoquent de terribles dommages aux cibles qu'ils touchent. Ce sont des armes prestigieuses portées par les chefs de gangs et les guerriers qui ne craignent pas d'afficher leur prospérité. Un guerrier possédant un bolter est toujours un guerrier riche.

Portée		Pour toucher		F	Dom. de	Mod. de	Jett de
Courte	Longue	Courte	Longue				
0-12	12-24	+1	-	4	1	-1	6+

FUSIL LASER

Les armes laser sont fabriquées en grandes quantités dans la Cité-ruche et sont exportées dans toute la galaxie pour équiper les forces armées de l'Imperium. Les fusils laser sont vendus dans les colonies du Sous-monde par les marchands qui reviennent des usines du dessus avec de pleines cargaisons. Les accumulateurs énergétiques proviennent de la même source ou sont réalisés localement. Les pièces de rechange se trouvent aisément et les réparations sont faciles à effectuer.

La technologie laser est facile à produire et, bien que les armes ne soient pas très puissantes, elles sont certainement les plus fiables. Un accumulateur laser dure longtemps et peut être rechargé à partir d'une source d'énergie standard ou en étant exposé à la lumière ou à la chaleur. En cas d'urgence, il peut être rechargé en étant placé dans un feu, mais cela tend à réduire sa durée de vie et augmente les probabilités de pannes. Pour ces raisons, de nombreux guerriers expérimentés préfèrent les fusils laser à des armes plus puissantes.

Portée		Pour toucher		F	Dom. de	Mod. de	Jett de
Courte	Longue	Courte	Longue				
0-12	12-24	+1	-	3	1	-1	2+



FUSIL

Les fusils sont des armes simples à basse vélocité que tous les ateliers du Sous-Monde peuvent produire. Leur aspect est très variable et présente souvent des décorations effectuées selon les goûts du propriétaire ou de l'artisan. Certains sont des fusils à pompe, avec un magasin tubulaire placé sous le canon, d'autres utilisent des chargeurs carrés ou de longues bandes de cartouches. Les munitions sont faciles à fabriquer et certains utilisateurs les réalisent eux-mêmes. Il en existe plusieurs types, chacun conçu pour un tir ou une portée particulière. L'ingéniosité des armuriers est assez remarquable à ce niveau.

Règles Spéciales

Impact : L'impact produit par un fusil est capable de renverser ou de déséquilibrer un homme. Pour représenter cela, une cible effectuant un test de chute après avoir été touchée par un fusil applique une pénalité de -1 à son Initiative. Ainsi, si son I est de 3, elle tombera sur un résultat de 3-6 au lieu de 4-6.

Munitions : Il existe une grande variété de munitions et vous pouvez choisir celles que vous utilisez avant chaque tir. Les différents effets sont résumés sur le profil. Chaque type a ses avantages. Certains sont efficaces mais chers et souvent peu fiables. Si vous ratez un test de munitions, l'arme et toutes ses munitions sont inutilisables pour le reste de la partie.

Balle Normale : C'est le type standard de munitions. Il s'agit d'un projectile solide, plutôt imprécis mais assez puissant.

Portée		Pour toucher		F	Dom. de	Mod. de Svg.	Jet de Mun.
Courte	Longue	Courte	Longue				
0-4	4-18	-	-1	4	1	-	4+

Plombs : Il s'agit d'une cartouche remplie de billes de plomb de type chevrotine. Bien que ce type de munitions ne soit pas aussi puissant que les autres, il est très utile pour toucher l'ennemi à couvert. Les plombs ricochent partout et touchent souvent des cibles partiellement cachées. Lorsque vous utilisez des plombs, ignorez les modificateurs pour toucher dus au couvert de la cible : les billes couvrent toute la zone et peuvent toucher les cibles partiellement masquées comme si elles étaient à découvert. D'autre part, jetez un dé pour chaque figurine en contact socle à socle avec la cible, ou a portée de balle perdue (voir les règles avancées), ces figurines sont elles aussi touchées sur 4+, comme pour un tir avec gabarit. Résolvez les touches de façon habituelle.

Portée		Pour toucher		F	Dom. de	Mod. de Svg.	Jet de Mun.
Courte	Longue	Courte	Longue				
0-4	4-18	+1	-1	3	1	-	4+

Balle Tueuse : Ce projectile particulièrement lourd dispose de sa propre charge propulsive. Cette balle est plus puissante et plus précise qu'une balle normale, mais aussi plus chère.

Portée		Pour toucher		F	Dom. de	Mod. de Svg.	Jet de Mun.
Courte	Longue	Courte	Longue				
0-4	4-18	-	-	4	1	-2	4+

Balle Incendiaire : Cette balle creuse contient une petite charge de produit chimique inflammable. À l'impact, elle enveloppe sa cible de flammes qui brûlent les vêtements et se rient de toute protection. Une balle incendiaire permet de relancer les jets pour blesser ratés.

Bolt : Il s'agit d'un petit missile autopropulsé. C'est

Portée		Pour toucher		F	Dom. de	Mod. de Svg.	Jet de Mun.
Courte	Longue	Courte	Longue				
0-4	4-18	-	-1	4	1	-	6+

en fait une adaptation du projectile de bolter et ses propriétés sont similaires (y compris le fait d'être quelque peu capricieux). La longue portée du fusil passe à 24 ps quand il tire ce type de projectile.

Portée		Pour toucher		F	Dom. de	Mod. de Svg.	Jet de Mun.
Courte	Longue	Courte	Longue				
0-4	4-24	-	-	4	1	-1	6+



ARMES SPÉCIALES

Les armes spéciales sont similaires en taille et en conception aux armes de base et, tout comme elles, elles requièrent les deux mains pour être utilisées. Ce sont des armes techniquement sophistiquées qui nécessitent soin et compétence. Pour cette raison, tout le monde ne peut pas utiliser ces armes qui restent le plus souvent l'apanage des balaises ou des chefs de gangs.

LANCE-FLAMMES

Le lance-flammes crache un jet de produits chimiques inflammables, une matière instable qui prend feu au contact de l'air. Ce combustible volatil est conservé dans un réservoir pressurisé placé sous l'arme ou séparé et relié par un tuyau. Le réservoir contient peu de combustible aussi les lance-flammes tombent-ils souvent en panne après quelques tirs. La nature instable et capricieuse du combustible rend également certains réservoirs inutilisables alors que d'autres explosent soudain quand ils sont mis en place.

Le lance-flammes est une arme très dangereuse qui projette une vague de flammes sur une courte distance. À cette portée il est presque impossible de rater et plusieurs cibles peuvent être touchées par un même tir.

Portée		Pour toucher		F	Dom.	Mod. de Svg.	Jet de Mun.
Courte	Longue	Courte	Longue				
Spécial		-	-	4	1	-2	4+

Règles Spéciales

Test de Munitions : Un test de munitions est requis chaque fois que le lance-flammes tire, quel que soit le résultat pour toucher. Les lance-flammes sont des armes très peu fiables, il ne vaut donc mieux pas compter sur eux pour toute la partie.

Souffle : Le tir d'un lance-flammes est représenté par le gabarit de souffle. Reportez-vous aux règles de tir pour plus de détails.



LANCE-GRENADES

Un lance-grenades est un lanceur léger tubulaire capable d'expédier la plupart des types de grenades au moyen d'une charge de gaz comprimé. Les grenades les plus fréquentes sont les grenades à fragmentation et les grenades antichars conçues pour éventrer des cibles blindées. Ces grenades, suffisamment simples pour être réalisées dans le Sous-monde, sont souvent fabriquées sur place.

Cette arme est rudimentaire et très robuste. Sa réserve de gaz comprimé est vite consommée, mais la recharger demande simplement une source de gaz à relier au réservoir interne.

Les grenades à fragmentation et antichars sont décrites dans le chapitre grenades. Lorsque vous équipez une figurine de grenades antichars ou à fragmentation, on suppose qu'elle en possède assez pour toute la partie ou jusqu'à ce que vous ratiez un test de munitions. Les autres grenades sont : asphyxiantes, photoniques, à plasma, cauchemar, fumigènes et hallucinogènes.

Portée		Pour toucher		F	Dom.	Mod. de Svg.	Jet de Mun.
Courte	Longue	Courte	Longue				
0-20	20-60	-	-1	-	-	-	Auto

Règle Spéciale

Mouvement ou Tir : Le recul important de l'arme empêche un combattant d'utiliser un lance-grenades et de se déplacer dans le même tour. Il peut tirer ou se déplacer, mais pas les deux.

FUSEUR

Le fuseur est également appelé micro-ondes, ramollisseur ou vaporisateur. Il provoque une agitation thermique sub-moléculaire qui cuit littéralement la cible, la fait fondre ou la vaporise. Un fuseur peut même liquéfier du plastacier et ses effets sur les tissus vivants sont réellement abominables.

L'arme ne fait aucun bruit lorsqu'elle est utilisée. Le passage du rayon chauffe l'air jusqu'à des températures incroyables, provoquant un sifflement caractéristique qui devient un véritable vacarme lorsque la chair vivante est touchée et que l'humidité du corps se vaporise bruyamment.

Portée		Pour toucher		F	Dom.	Mod. de Svg.	Jet de Mun.
Courte	Longue	Courte	Longue				
0-6	6-12	+1	-	8	1D6	-4	4+

FUSIL À AIGUILLES

Le fusil à aiguilles est une arme de snipers. C'est un appareil laser complexe et relativement rare dans le Sous-monde. Son fin rayon laser guide une minuscule aiguille toxique qui pénètre facilement dans la peau et injecte un poison mortel dans l'organisme. Le rayon laser dissout ou perce armures et vêtements, exposant ainsi la chair et permettant à l'aiguille de pénétrer profondément. Le principal avantage d'un fusil à aiguilles est le silence, c'est par conséquent l'arme favorite des assassins et autres personnages animés de mauvaises intentions mais voulant rester discrets.

Portée		Pour toucher		F	Dom.	Mod. de Svg.	Jet de Mun.
Courte	Longue	Courte	Longue				
0-16	16-32	+1	-	3	1	-1	6+

Règles Spéciales

Aiguilles Toxiques : Aucun jet de blessure n'est requis pour cette arme. Si la cible est touchée, les toxines infligent automatiquement 1 blessure. Effectuez normalement les sauvegardes d'armures.

Dommages : Une cible perdant son dernier Point de Vie à cause d'une aiguille toxique ne lance pas sur le Tableau des Dommages. Elle lance un dé sur le tableau ci-dessous lorsque la blessure est subie et au cours des phases de ralliement suivantes. Lancez 1D6.

1D6 Résultat

- 1-2 **Aucun Effet :** Le poison a perdu toute efficacité. La cible peut continuer à combattre normalement, comme si elle avait subi une blessure légère, sauf qu'elle ne perd pas de point de CC et de CT.
- 3-4 **Sonné :** La cible est suffisamment consciente pour ramper sur 2ps mais elle ne peut rien faire d'autre. Ces effets sont les mêmes que pour un combattant "au tapis".
- 5 **Comateux :** La cible est inconsciente et tombe au sol. Elle ne peut pas du tout se déplacer.
- 6 **Hors de Combat :** La cible est au sol sans donner le moindre signe de vie. Elle peut être morte ou agonisante, mais elle est de toute façon neutralisée par le poison pour le reste de la partie. Retirez la figurine du jeu comme toute autre figurine hors de combat.



LANCE-PLASMA

Les armes à plasma tirent des boules de plasma, une matière incandescente énergétisée. Lorsque le plasma touche une cible, l'énergie est libérée et la victime disparaît dans une formidable explosion.

Les armes à plasma sont très efficaces et très dangereuses. Le plus gros désavantage d'un lance-plasma est qu'il lui faut un long moment pour se recharger après avoir tiré.

L'utilisateur peut éviter ce problème en tirant de courtes rafales mais ceci réduit sensiblement l'efficacité du tir.

Basse Énergie :

Portée		Pour toucher		F	Dom.	Mod. de Svg.	Jet de Mun.
Courte	Longue	Courte	Longue				
0-6	6-16	+1	-	5	1	-1	4+

Puissance Maximum :

Portée		Pour toucher		F	Dom.	Mod. de Svg.	Jet de Mun.
Courte	Longue	Courte	Longue				
0-6	6-24	+1	-	7	1	-2	4+

Tir Soutenu : 1D3

Règle Spéciale

Niveaux d'Énergie : Vous pouvez choisir de régler l'arme sur basse énergie ou sur puissance maximum. Comme vous pouvez le voir, le profil pour chaque réglage est différent. Si vous tirez en puissance maximum, vous ne pourrez pas tirer à nouveau avant que l'arme ne se soit rechargée, ce qui nécessite l'intégralité du tour suivant du tireur. Cette restriction ne s'applique pas au tir à basse énergie.

Notez que le tir soutenu n'est possible qu'en cas d'utilisation de l'arme en puissance maximum.



ARMES LOURDES

Cette catégorie représente les armes particulièrement volumineuses et puissantes. Trop lourdes et encombrantes pour être utilisées par un combattant ordinaire, elles sont aussi difficiles à entretenir et à réparer. Seuls des combattants possédant des connaissances spéciales peuvent espérer posséder une arme lourde et la plupart des gangs n'en ont qu'un ou deux capables d'en porter. Ces individus sont appelés "balaises" car ils ont réellement besoin de l'être, aussi bien au niveau technique qu'au niveau musculaire.

Toutes les armes lourdes décrites ici sont encombrantes et d'un poids élevé, ce qui monopolise une partie de la force physique et de l'énergie de l'utilisateur. Des pièces détachées, les munitions et un outillage de base ajoutent du poids supplémentaire. Un combattant équipé d'une arme lourde ne peut donc pas se déplacer et tirer dans le même tour. Si vous décidez de vous déplacer, vous ne pourrez pas tirer, bien que vous puissiez vous mettre en alerte et tirer durant le tour ennemi si vous le souhaitez. Ces règles s'appliquant à toutes les armes lourdes, elles ne sont donc pas rappelées dans les règles de chaque arme.

AUTOCANON

L'autocanon est une arme lourde automatique, une version plus grosse et plus puissante du fusil d'assaut. Il possède une cadence de tir élevée, tirant des projectiles à haute vitesse capables de tisser un véritable rideau de mort. La multitude de munitions, les hurlements du mécanisme de chargement et le recul brutal en font une arme très difficile à utiliser qui sappe l'énergie de son utilisateur. Étant très efficace, elle reste cependant une des armes les plus appréciées.

Portée		Pour toucher		F	Dom.	Mod. de Svg.	Jet de Mun.
Courte	Longue	Courte	Longue				
0-20	20-72	-	-	8	1D6	-3	4+

Tir soutenu : 1D3

BOLTER LOURD

Toutes les armes à bolts sont sophistiquées et perfectionnées, et cette version lourde est à la fois efficace et complexe. Elle est très volumineuse et ceux qui la portent la surnomment "brise-reins". Comme tous les bolters, elle est extrêmement bruyante et ses projectiles explosent au contact de leur cible, provoquant d'énormes dégâts.

Seuls des combattants expérimentés et physiquement très résistants peuvent prétendre à l'utilisation d'un bolter lourd. La nécessité d'entretien constant le rend également inaccessible à un novice. Pour ceux qui savent s'en servir, c'est une arme prestigieuse, maniée par les plus dangereux des combattants.

Portée		Pour toucher		F	Dom.	Mod. de Svg.	Jet de Mun.
Courte	Longue	Courte	Longue				
0-20	20-40	-	-	5	1D3	-2	6+

Tir soutenu : 2D3

LANCE-PLASMA LOURD

Le lance-plasma lourd ou "canon soleil" comme il est aussi appelé, projette des boules d'énergie plasmatique incandescentes, de la matière surchauffée.

Quand une boule de plasma frappe sa cible, l'impact et la décharge d'énergie l'éparpillent en une violente explosion. Les armes à plasma sont extrêmement efficaces et très dangereuses, et cette version lourde est la plus redoutable. Le principal inconvénient des armes à plasma est leur forte consommation d'énergie qui entraîne un temps de rechargement assez long. L'utilisateur d'un lance-plasma lourd peut modérer cet inconvénient en tirant à basse énergie pour économiser sa réserve d'énergie.

Règles Spéciales

Niveaux d'Énergie : Vous pouvez décider de tirer à basse énergie ou à puissance maximum. Le profil pour chaque mode est différent. Si vous tirez en utilisant la puissance maximum, vous ne pourrez pas le faire à nouveau avant que l'arme ne se soit rechargée (c'est-à-dire pas de tir lors du prochain tour). Cette restriction ne s'applique pas à un tir à basse énergie.

Explosion : Quel que soit le niveau d'énergie choisi, la puissance du lance-plasma lourd est telle que l'explosion recouvre toute une zone : utilisez le petit gabarit d'explosion lorsque vous tirez.

Basse Énergie :

Portée		Pour toucher		F	Dom.	Mod. de Svg.	Jet de Mun.
Courte	Longue	Courte	Longue				
0-20	20-40	-	-	7	1D3	-2	4+

Puissance Maximum :

Portée		Pour toucher		F	Dom.	Mod. de Svg.	Jet de Mun.
Courte	Longue	Courte	Longue				
0-20	20-72	-	-	10	1D6	-6	4+

MITRAILLEUSE

Cette arme lourde d'une conception antédiluvienne est surnommée affectueusement la "grosse mémère". Elle tire des rafales de balles lourdes qui peuvent stopper net un homme en pleine course. Les ateliers du Sous-Monde peuvent assez facilement produire des armes de ce type, l'apparence peut varier légèrement d'un modèle à l'autre, mais le principe de base et les effets sont les mêmes. C'est une arme d'un coût assez bas et qui demande relativement peu d'entretien. En opération, de nombreux gangs assurent leurs arrières avec une mitrailleuse et les véritables pluies de balles qu'elles délivrent ont mis un point final à la carrière d'un bon nombre de combattants du Sous-monde.

Portée		Pour toucher			F	Dom.	Mod. de Svg.	Jet de Mun.
Courte	Longue	Courte	Longue	F				
0-20	20-40	-	-	4	1	-1	4+	

Tir soutenu : 2D3



CANON LASER

Le canon laser est la plus puissante des armes laser disponibles dans le Sous-monde. C'est une arme de guerre, fabriquée dans les usines de la Cité-ruche pour les forces de l'Imperium. De nombreux exemplaires se retrouvent comme par magie entre les mains des combattants des gangs, bien que les marchands hésitent à introduire des armes d'une telle puissance dans la société anarchique du Sous-monde.

Le canon laser projette un puissant rayon d'énergie, une décharge pouvant carboniser sa cible ou vaporiser le plastacier. Il a été conçu pour détruire les tanks et autres véhicules lourdement blindés, et sa débauche d'énergie est réellement exagérée dans les espaces confinés du Sous-monde où les cibles sont généralement des êtres humains. Ceci n'en fait pas une arme très prisée, la plupart des combattants lui préfèrent des armes ayant une zone d'effet plus large ou une cadence de tir plus rapide.

Portée		Pour toucher			F	Dom.	Mod. de Svg.	Jet de Mun.
Courte	Longue	Courte	Longue	F				
0-20	20-60	-	-	9	2D6	-6	4+	

LANCE-MISSILES

Le lance-missiles est un appareil complexe et lourd. Bien que d'un coût très élevé, cette arme est très appréciée pour sa polyvalence et ceux qui peuvent l'acheter et payer ensuite l'entretien et des munitions n'hésitent pas à le faire.

Tous les lance-missiles ne sont pas identiques, mais la plupart sont similaires et fabriqués dans les usines de la Cité-ruche plutôt que dans les ateliers du Sous-monde. Certains artisans adaptent ou modifient les lance-missiles, mais ceci nécessite un talent considérable.

Deux types de munitions sont couramment disponibles. Ce sont des missiles autopropulsés placés dans un chargeur ou un magasin, même si certaines versions doivent être chargées individuellement. Les missiles antichars contiennent une puissante charge creuse destinée à transpercer le blindage des cibles. Les missiles à fragmentation contiennent une charge explosive qui couvre une zone d'effet plus large. Ces derniers sont les plus utilisés dans le Sous-monde.

Portée		Pour toucher		F	Dom.	Mod. de Svg.	Jet de Mun.
Courte	Longue	Courte	Longue				
0-20	20-72	selon le missile (voir ci-dessous)					

Règles Spéciales

Missile Antichar : Ce missile est conçu pour déchirer l'épais blindage d'une cible à l'aide d'une charge creuse concentrée. Il est donc particulièrement efficace pour détruire les machines de guerre et autres cibles fortement blindées. Le profil du missile est le suivant.

Force	Dom.	Mod. de Svg.	Spécial
8	1D6	-6	-

Missile à Fragmentation : Ce missile explose à l'impact, arrosant les environs de shrapnels. Ce missile est idéal pour décimer les groupes de combattants évoluant à découvert. Le profil du missile est le suivant, il utilise le gabarit d'explosion.

Force	Dom.	Mod. de Svg.	Spécial
4	1	-1	Petit gabarit d'explosion



GRENADES

Les grenades peuvent être lancées à la main ou projetées grâce à un lance-grenades, une arme tubulaire utilisant du gaz sous pression ou une décharge électromagnétique. Il existe de nombreux types différents de grenades, y compris des engins étranges et peu fiables bricolés par les combattants eux-mêmes, mais les plus courantes sont les grenades à fragmentation et les grenades antichars.

Quelles que soient les grenades dont vous êtes équipé, en lancer une compte comme un tir dans la phase de tir, un combattant peut donc tirer avec ses armes ou lancer une grenade, mais pas les deux. Voir le paragraphe Grenades dans le chapitre Tir.

Quand vous équipez un combattant avec des grenades, on considère qu'il en porte assez pour toute la partie. Il tombera automatiquement à cours de grenades s'il doit effectuer un test de munitions, le jet de munitions pour toutes les grenades lors d'un tel test est donc "Auto".

Si vous êtes à cours de munitions avec un lance-grenades, le type de grenades est épuisé et le lance-grenades est inutilisable.

ANTICHAR

Les grenades antichars sont conçues pour percer les blindages, elles contiennent pour cela une charge creuse. Bien qu'une grenade de ce type puisse facilement tuer un homme, son explosion concentrée la rend moins efficace qu'une grenade à fragmentation dans les combats livrés dans le Sous-monde. Elle est très efficace contre les cibles résistantes, comme les bâtiments, ou pour anéantir un terrier fortifié.

Force	Dommages	Mod. de Svg.	Spécial
6	1D6	-3	-

Règles Spéciales

-1 pour Toucher : Une grenade antichar est une grosse grenade provoquant une explosion concentrée. Il est donc plus difficile de toucher une cible avec une telle grenade qu'avec une d'un autre type et une pénalité pour toucher de -1 s'applique quand on en lance une.

Dispersion : Bien que cette grenade n'utilise pas de gabarit, elle est déviée si elle rate sa cible, comme les autres grenades. Pour toucher sa cible, elle doit exploser en plein dessus.

Destruction : Une grenade antichar peut être fixée directement sur une cible immobile située à 1 ps ou moins du combattant, durant la phase de tir (sur une porte, une pompe à eau ou toute autre construction). La grenade touche automatiquement sans qu'un jet pour toucher ou de dispersion ne soit requis. Il n'est pas possible d'utiliser une autre arme pendant le tour où la grenade est mise en place.

À FRAGMENTATION

Une grenade à fragmentation contient une charge explosive enfermée dans une enveloppe conçue pour s'éparpiller en de redoutables éclats tranchants lors de l'explosion. C'est une arme très courante, facile à fabriquer et très efficace. Les grenades à fragmentation sont souvent fabriquées dans de petits ateliers du Sous-monde ou par les combattants eux-mêmes.

Force	Dommages	Mod. de Svg.	Spécial
3	1	-1	Petit gabarit d'explosion

Règle Spéciale

Explosion : Comme son nom l'indique, une grenade à fragmentation explose en envoyant des éclats sur une vaste zone, elle utilise donc le petit gabarit d'explosion lorsqu'elle est tirée.

À FUSION

Une grenade à fusion ou bombe thermique contient une charge thermique subatomique capable de vaporiser aussi bien la chair qu'une plaque de plastacier. Les effets de la chaleur intense provoquée sont très localisés, cette arme est très rarement utilisée en combat conventionnel, elle est plutôt destinée à démolir des portes ou des machines. Dans ce but, elle est munie d'une surface de contact qui permet de la fixer sur une cible statique.

Force	Dommages	Mod. de Svg.	Spécial
8	1D6	-4	-

Règle Spéciale

Démolition : Une grenade à fusion ne peut pas être lancée comme une grenade ordinaire et sa taille l'empêche de l'être par un lance-grenades. Elle doit être fixée sur une cible statique (porte, pompe à eau ou autre construction) située à 1 ps ou moins du combattant durant la phase de tir. La grenade touche automatiquement sans jet pour toucher ni de dispersion. Le combattant ne peut pas utiliser d'autre arme pendant la phase de tir durant laquelle il a placé la grenade.

À GAZ

Il existe plusieurs types de grenades à gaz. Certaines sont fabriquées dans les usines de la Cité-Ruche, d'autres le sont par des armuriers talentueux du Sous-Monde. Ces armes sont rares et destinées à une utilisation bien particulière, elles sont donc peu utilisées par les gangs. Les différents effets de ces grenades sont décrits un peu plus loin.

Quand vous lancez une grenade à gaz, désignez votre cible et déterminez le point de chute réel. Placez un gabarit de nuage de gaz, ou un morceau de coton pour le représenter. Toute figurine à l'intérieur du nuage est automatiquement touchée, toute figurine partiellement couverte par le nuage l'est sur un résultat de 4+, comme pour une arme ordinaire. Un combattant atteint par le gaz n'est pas bloqué, et aucun test de Commandement n'est requis suite à la touche. Autrement dit, bien que touchées, les cibles ne sont pas blessées et les touches ne comptent pas comme des touches d'armes ordinaires.

Toute figurine touchée par une grenade à gaz doit lancer 1D6. Si le résultat est inférieur à son Endurance, elle n'est pas affectée. Si le résultat est supérieur ou égal à son Endurance, la cible est affectée comme décrit ci-dessous. Une figurine non encore affectée par un gaz doit effectuer ce jet si elle se trouve dans le nuage en début de son tour de jeu.

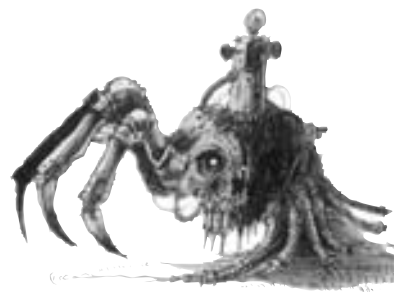
Un nuage de gaz peut persister pendant plusieurs tours ou se dissiper progressivement. À chaque début du tour de jeu d'un joueur, lancez 1D6.

- 1 Le nuage se dissipe.
- 2-3 Le nuage persiste et reste sur place.
- 4-5 Le nuage rétrécit jusqu'à faire la taille du gabarit d'explosion.
- 6 Le nuage dérive de 1D6ps dans une direction aléatoire. Toute figurine prise dans le nuage en subit les effets.

Gaz Cauchemar : Un combattant affecté par le gaz cauchemar doit effectuer immédiatement un test de Commandement. En cas d'échec, le gaz a jeté le combattant dans un état de panique et il est démoralisé, voir le chapitre Commandement.

Asphyxiant : Un combattant affecté par ce gaz tombe au sol et y reste tant qu'il est dans le nuage. La figurine peut ramper de 2ps et tenter de sortir du nuage, mais elle ne peut pas tirer, combattre ou faire quoi que ce soit d'autre si elle est dans le nuage au début de son tour de jeu. Si elle est parvenue à ramper hors du nuage ou si celui-ci s'est dissipé, la figurine retrouve tous ses moyens à la fin de son tour.

Hallucinogène : Les combattants affectés par ce gaz dangereux sont sujets à des apparitions étranges et peuvent se comporter d'une manière bizarre. Si une figurine est dans un nuage en début de son tour, lancez 1D6 et consultez le tableau ci-dessous.



Note : Si un nuage hallucinogène se dissipe, il affecte quand même les figurines qu'il recouvrait au début du tour. S'il dérive, il affecte toute figurine touchée en cours de mouvement.

- 1 **Résister !** Des images délirantes flottent devant les yeux de la victime qui se bat pour garder son sang-froid. lancez un autre D6. Sur un résultat de 1-3, la victime résiste et n'est pas affectée. Sur un résultat de 4+, effectuez un autre jet sur ce tableau.
- 2 **Y'a des bêtes !** La victime est convaincue d'être couverte d'araignées, de rats et autres créatures déplorables. Elle est paralysée de peur. Elle ne peut effectuer aucun test pour éviter cela et ne pourra rien faire pendant son prochain tour.
- 3 **Y sont partout !** La victime est convaincue que l'ennemi l'encercler, caché derrière le plus petit muret, attendant la moindre occasion pour lui sauter dessus. La victime ne se déplace pas pendant ce tour mais tire n'importe où. Déterminez aléatoirement la direction du tir, si une figurine amie ou ennemie se trouve dans cette direction, elle subit les effets normaux d'un tir ordinaire.
- 4 **Mamaaaan !** La victime est submergée par la terreur. Les yeux exorbités, elle se met à baver et à délirer. Elle est automatiquement et immédiatement démoralisée comme si elle avait échoué à un test de Commandement. Déplacez la figurine de 2D6ps dans la direction opposée à l'ennemi, ceci constitue le seul mouvement de cette figurine pour ce tour.
- 5 **Traîtres !** La victime est convaincue que ses camarades lui veulent du mal, que toute cette histoire est en fait un coup monté contre elle, et que le seul moyen de s'en sortir est de tuer tout le monde. Elle ne se déplace pas pendant ce tour, mais tire sur la figurine amie la plus proche.
- 6 **Euuuh...** La victime reste bouche bée, totalement déconnectée de la réalité pour le reste de la partie. N'effectuez aucun autre jet sur ce tableau même si la figurine est toujours dans le nuage de gaz. Le combattant est indemne et se rétablit totalement après la fin de la partie, mais ne participe plus à celle-ci et peut être retiré du jeu. Il n'est pas considéré comme étant hors de combat pour un éventuel test de déroute.

À PLASMA

Le plasma est une matière dangereuse et instable contenant énormément d'énergie. Quand une grenade à plasma explose, elle génère une sphère de plasma semblable à un soleil miniature.

Force	Dommages	Mod. de Svg.	Spécial
5	1	-2	Petit gabarit d'explosion

Utilisation : Lancez la grenade normalement et, une fois le point de chute déterminé, placez-y le gabarit d'explosion. Calculez normalement les dommages subis par les figurines recouvertes par le gabarit. Une fois les dommages résolus, n'enlevez pas le gabarit. La zone affectée reste en fusion et resplendit comme un petit soleil.

Une boule de plasma peut persister pendant plusieurs tours, ou se disperser plus ou moins rapidement. Au début du tour de jeu de chacun des joueurs, lancez 1D6.

- 1-3 La boule de plasma s'éteint d'elle-même et ne provoque pas d'autres dégâts.
- 4-5 La boule de plasma reste sur place.
- 6 La boule dérive de 1D6ps dans une direction aléatoire déterminée par le jet d'un dé de dispersion puis disparaît à la fin de ce tour. Toute figurine recouverte par la boule lors de son déplacement est touchée et subit les dommages normaux.

La nature aveuglante du plasma interdit de voir ou de tirer à travers la zone affectée.

PHOTONIQUE

Egalement connues sous le nom de grenades flash, les grenades photoniques explosent en émettant un éclair aveuglant qui affecte les combattants alentour. Cette grenade peut éblouir les ennemis et endommager des équipements sensibles à la lumière, comme les viseurs.

Utilisation : Lancez la grenade et placez le gabarit

Force	Dommages	Mod. de Svg.	Spécial
0	0	0	Petit gabarit d'explosion

d'explosion. Toute figurine touchée est affectée comme décrit plus loin. Notez cependant que les combattants touchés par des flashes ne sont pas bloqués et qu'aucun test de Commandement n'est requis suite à la touche. Autrement dit, bien que touchée, la cible n'est pas blessée et la touche n'est pas considérée comme une touche d'arme ordinaire. Lancez 1D6 pour toute figurine touchée.

Tout résultat inférieur à l'Initiative provoque un simple éblouissement de la figurine : pour le reste du

tour, ses CC et CT sont réduites à 1. Autrement, le combattant s'en sort indemne.

Si le résultat est supérieur ou égal à l'Initiative du combattant affecté, celui-ci est aveuglé. Il ne voit plus rien et est incapable de se déplacer normalement ou de tirer. S'il décide de se déplacer, il le fait à demi-vitesse et dans une direction aléatoire. En corps à corps, il peut combattre mais sa CC est réduite à 1.

Une figurine aveuglée le reste pendant tout son prochain tour, mais peut effectuer un test en début de chacun de ses tours suivants pour recouvrer ses sens. Lancez 1D6. Sur un résultat de 5+, elle retrouve la vue et peut agir normalement.

Si la figurine porte une arme équipée d'une lunette, d'un viseur laser ou d'une lunette infrarouge, lancez 1D6. Sur un résultat de 6, l'objet est endommagé et définitivement inutilisable.

FUMIGÈNES

Une grenade fumigène libère un nuage de fumée grasse et huileuse qui bloque le champ de vision à moins de posséder un photoviseur.

Quand vous jetez une grenade fumigène, déterminez le point de chute visé, celui-ci est considéré comme une petite cible et entraîne donc un modificateur de -1 pour toucher. Déterminez le point de chute réel de la grenade et placez dessus le gabarit de nuage de gaz pour symboliser l'expansion de la fumée. Vous pouvez utiliser à la place un morceau de coton. La hauteur du nuage est supposée être de 2 ps.

Les figurines ne peuvent pas voir à travers le nuage à moins de disposer d'équipements adéquats, et ne peuvent donc pas tirer à travers. Les figurines dans le nuage ne peuvent rien voir du tout et peuvent rester sur place ou tenter de sortir du nuage pendant leur Mouvement. Une figurine évoluant dans un nuage de fumée le fait dans une direction déterminée aléatoirement (utilisez un dé de dispersion), et à demi-vitesse.

Si des combattants adverses se retrouvent engagés au corps à corps dans le nuage, ils peuvent continuer à se battre, mais leur CC est divisée par 2 (arrondir à l'unité supérieure).

Un nuage de fumée peut persister pendant plusieurs tours, ou se disperser plus ou moins rapidement. Au début de chaque tour de jeu d'un joueur, lancez 1D6.

- 1-2 Le nuage reste sur place jusqu'à la fin du tour du joueur puis se dissipe sans aucun autre effet.
- 3-4 Le nuage reste sur place.
- 5 Le nuage est réduit à un gabarit d'explosion
- 6 Le nuage dérive de 1D6ps dans une direction aléatoire, utilisez un dé de dispersion.

ARMURES

Les armées du futur sont équipées de puissantes armures et de champs protecteurs. Ces équipements lourds et coûteux sont nécessaires contre les armes redoutables des champs de bataille du 41ème millénaire. Une armure est moins nécessaire dans les profondeurs des ruches de Necromunda. Son poids handicape le combattant dans ses évolutions parmi les ruines et son prix n'est à la portée que des plus riches. Bien que des armures très perfectionnées soient parfois vendues, les plus répandues sont des protections très simples, comme les armures carapace ou les gilets pare-balles.

CARAPACE

Une armure carapace est constituée de plaques rigides de plastacier moulées pour s'adapter à la morphologie du combattant. Elle couvre les parties vitales du corps, avec des plaques séparées pour les bras et les jambes. Les plaques de plastacier offrent une bonne protection contre les armes à faible énergie mais sont plutôt lourdes.

Règles Spéciales

Sauvegarde: Un combattant équipé d'une armure carapace bénéficie d'une sauvegarde de 4+ sur 1D6.

Initiative: Le poids de l'armure réduit de moitié l'Initiative du combattant, arrondir à l'entier supérieure. Par exemple, un combattant ayant une Initiative de 5 la voit réduite à 3.

GILET PARE-BALLES

Les gilets pare-balles sont constitués de plaques extrêmement flexibles, ils ont généralement la forme d'une veste sans manches qui recouvre le torse. Le gilet pare-balles est plutôt inconfortable et pas très populaire malgré son faible coût d'achat. Il offre une protection minimale contre les armes à faible énergie, une protection un peu plus efficace contre les éclats provoqués par les explosions se produisant à proximité.

Règle Spéciale

Sauvegarde: Un combattant équipé d'un gilet pare-balles bénéficie d'une sauvegarde de 6+ sur 1D6. Cette sauvegarde est portée à 5+ contre les armes à gabarits. Il est plus efficace contre les armes produisant de faibles impacts, les lance-flammes, les obus explosifs et les grenades à fragmentation, par exemple. Cependant, le modificateur de sauvegarde de ces armes peut, dans de nombreux cas, réduire ou même annuler toute possibilité de sauvegarde.

ARMURE COMPOSITE

L'armure composite est formée de milliers de minuscules écailles de thermoplast. Le résultat ressemble à une cotte de mailles très légère mais très résistante qui peut être tissée comme un vêtement ou portée comme doublure protectrice. L'armure absorbe l'énergie des coups ou de la chaleur en se solidifiant momentanément, c'est cette modification de structure qui lui permet d'être efficace. Des impacts répétés portés sur un même endroit auront tendance à bloquer cet effet et réduiront l'efficacité de l'armure.

Règle Spéciale

Sauvegarde: Un combattant portant une armure composite possède une sauvegarde de 5+ sur 1D6.



MUNITIONS & VISEURS

Ce chapitre concerne les munitions et les accumulateurs d'énergie spéciaux parfois disponibles auprès des marchands. Il décrit aussi plusieurs viseurs perfectionnés qui sont rares et très recherchés dans les profondeurs du Sous-Monde.

SURGÉNÉRATEUR D'ARME LASER

Le surgénérateur est une version améliorée de l'accumulateur standard. Il utilise une matrice énergétique plus chère et moins robuste, mais dont l'avantage est de produire plus d'énergie pour l'arme laser ordinaire à laquelle il est adapté. Cependant, il est fragile et risque plus facilement d'endommager l'arme ou d'exploser qu'un accumulateur ordinaire.

Règle Spéciale

Tout pistolet ou fusil laser peut être équipé d'un surgénérateur ajoutant +1 à la Force de l'arme. Malheureusement, le résultat à obtenir lors d'un jet de munitions devient 6+.

VISEUR INFRAROUGE

Un viseur infrarouge ressemble à un viseur simple, mais il est réglé et calibré pour capter la chaleur plutôt que la lumière. L'image donnée par le viseur permet de localiser des cibles partiellement à couvert. Comme un viseur simple, l'infrarouge n'est efficace que si le tireur est immobile et n'offre aucun avantage à un combattant en mouvement. Il est conçu pour les armes lourdes et les armes de base.

Règles Spéciales

Annule les Couverts: Un combattant immobile utilisant une arme de base ou lourde équipé d'un viseur infrarouge réduit de 1 la pénalité pour toucher lors d'un tir sur une cible à couvert: un couvert partiel est totalement ignoré et un couvert total n'apporte qu'une pénalité de -1 pour toucher, au lieu de -2.

Tir Unique: Le bonus pour toucher s'applique tant que l'arme est utilisée en tir unique. Si le joueur souhaite effectuer un tir soutenu, le bonus ne s'applique plus, la fumée générée par les rafales successives fait écran au viseur.

État d'Alerte: Cet équipement n'est pas efficace sur une cible furtive. Le bonus ne s'applique pas lors d'un tir sur une cible apparaissant ou disparaissant derrière un couvert, ou en charge vers un combattant en alerte.

VISEUR

Ce senseur optique est porté devant l'œil et relié à l'arme. Le tireur voit une image grossie de sa cible. La haute résolution de l'image rend le viseur utilisable uniquement par un tireur immobile, il ne donne aucun avantage à un combattant en mouvement.

Pour cette raison, le viseur est le plus souvent portée par les balaises équipés d'armes lourdes, bien qu'il puisse aussi être raccordé à une arme de base.

Règles Spéciales

+1 pour Toucher: Un combattant immobile utilisant une arme de base ou lourde équipée d'un viseur ajoute +1 au résultat de son jet pour toucher.

État d'Alerte: Le viseur n'est pas efficace sur une cible furtive. Le bonus ne s'applique donc pas lors d'un tir sur une cible apparaissant ou disparaissant derrière un couvert, ou en charge vers un combattant en alerte.

VISEUR LASER

Le viseur laser projette en permanence un rayon laser de faible puissance, faisant apparaître un petit point rouge à l'endroit visé. Il peut être fixé sur n'importe quel pistolet ou arme de base. Les combattant prudents font attention à ces points rouges et se jettent à couvert s'ils en repèrent un trop près.

Règles Spéciales

+1 pour Toucher: Un combattant utilisant un pistolet ou une arme de base équipé d'un viseur laser ajoute +1 au résultat de ses jets pour toucher.

Repérage du Point Rouge: Un combattant touché par une arme équipée d'un viseur laser peut tenter d'éviter le tir. Cette règle simule le réflexe qui permet à un guerrier de sauter de côté quand il voit le point rouge s'allumer sur sa poitrine. Ceci est résolu dès qu'une touche a été réussie. Le combattant touché doit obtenir 6 sur 1D6 pour éviter le tir. Ce n'est pas une sauvegarde d'armure, aucun modificateur n'est donc applicable.

LUNETTE TÉLESCOPIQUE

Une lunette télescopique est une aide simple mais efficace pour viser. Elle peut être montée sur toute arme de base pour augmenter les chances du tireur de toucher à longue portée. Une lunette télescopique nécessite beaucoup de concentration de la part de l'utilisateur et n'améliore le tir que si le tireur est immobile et vise soigneusement.

Règles Spéciales

Courte Portée Doublée: Une figurine immobile utilisant une arme de base équipée d'une lunette télescopique double la courte portée de son arme.

État d'Alerte: Le bonus ne s'applique pas lors d'un tir sur une cible apparaissant ou disparaissant derrière un couvert, ou en charge vers un combattant en alerte.

BIONIQUES

Le Sous-monde présente un étrange mélange de technologie avancée et d'improvisation artisanale primitive. Les conditions de vie dans les colonies sont dures, et ceux qui y résident sont habitués à vivre dans le compromis.

Seuls les riches habitants de la Pointe peuvent payer le prix d'implants bioniques et de transplantations de tissus vivants pour réparer leurs blessures. En dessous du Mur, ce genre de services est réservé aux patriarches des familles les plus puissantes. Dans le Sous-Monde, les gens se débrouillent comme ils peuvent, avec des prothèses toutes simples pour remplacer leurs membres perdus. Cependant, même dans les endroits reculés, on peut rencontrer quelques rares chirurgiens suffisamment compétents en biotechnologie pour réaliser ces transplantations sur ceux qui peuvent en payer le prix.

OEIL BIONIQUE

Un œil bionique est un appareil qui remplace un œil perdu ou endommagé. Ses cellules photosensibles offrent une protection contre les effets aveuglants de certaines grenades et permettent au combattant de voir à travers la fumée.

Si un combattant équipé d'un œil bionique subit une autre blessure aux yeux, déterminez aléatoirement quel œil est touché : son œil naturel ou le bionique. Tout dommage causé à l'œil bionique le détruit.

Règles Spéciales

Transplantation : Un œil bionique annule les effets d'une blessure grave aux yeux subie par le combattant, sa CT n'est plus réduite de 1 point.

Photosensibilité : Le combattant peut relancer une sauvegarde manquée contre les effets d'une grenade photonique (1D6 par rapport à l'Initiative). Il peut aussi voir et tirer à travers la fumée avec une pénalité de -1 pour toucher.



JAMBE BIONIQUE

Une jambe bionique est beaucoup plus forte qu'une jambe ordinaire et permet au combattant de donner des coups de pieds dévastateurs.

Si un combattant muni d'une jambe bionique subit une autre blessure aux jambes, déterminez aléatoirement la jambe touchée : la bionique ou la naturelle. Si la jambe bionique subit des dommages, elle est détruite.

Règles Spéciales

Transplantation : Une jambe bionique annule les effets d'une blessure grave aux jambes, le Mouvement du guerrier n'est plus réduit de 1 ps.

Coup de Pied : Le guerrier gagne +1 Attaque. S'il gagne un corps à corps, il peut donner un coup de pied spécial au lieu de résoudre normalement ses touches. Notez qu'il ne peut donner qu'un seul coup de pied et doit abandonner les autres touches qu'il aurait normalement infligées. Un coup de pied se résout en ajoutant +2 à la Force, il inflige 1D3 dommages.

BRAS BIONIQUE

Un bras bionique est un objet particulièrement cher dont la force et la précision sont nettement supérieures à celles d'un bras naturel.

Si un combattant muni d'un bras bionique subit une autre blessure aux bras, déterminez aléatoirement quel bras est touché : le bionique ou le naturel. Si le bras bionique subit des dommages, il est détruit.

Règles Spéciales

Transplantation : Un bras bionique annule les effets d'une blessure grave aux bras.

Bonus de Caractéristique : Le combattant reçoit un bonus de +1 en Force quand il se bat au corps à corps ou quand il jette une grenade. Il reçoit aussi un bonus de +1 à son Initiative quand il se bat au corps à corps.

ÉQUIPEMENTS DIVERS

AUTORÉPARATEUR

Un autoréparateur est un appareil volumineux conservé dans le repaire ou les ateliers du gang. Il est utilisé par les balaises du gang pour contrôler et vérifier leur équipement, localiser les faiblesses de structure et tester les accumulateurs, les cellules énergétiques et les générateurs internes.

Règles Spéciales

Si un gang dispose d'un autoréparateur, il peut l'utiliser entre les batailles pour vérifier ses armes. Le gang doit donc compter un balaise et vous devez lui assigner un gangster confirmé comme assistant. Le gangster ne peut pas collecter les revenus de territoires ou chercher des objets rares s'il aide le balaise.

Pour la prochaine partie, tout jet de munitions raté peut être relancé et réussi automatiquement sur un résultat de 4+ sur 1D6 quelle que soit l'arme. Les armes qui ratent automatiquement leur test de munitions le réussiront sur 4+.

Même si l'autoréparateur est conservé dans le repaire du gang il n'est pas affecté à un balaise particulier. Comme il n'appartient pas à un guerrier précis, son prix n'est pas compris dans la Valeur du gang. Si le gang est attaqué dans le scénario Raid, l'autoréparateur est automatiquement détruit en cas de défaite.



BIO-BOOSTER

Un bio-booster est une petite charge chimique logée dans un bracelet. Le bio-senseur du booster est activé lorsque le porteur est blessé et administre au patient une dose de fortifiant au moyen d'un diffuseur à pression. Le bio-booster fonctionne seul et est complètement automatique.

Règles Spéciales

Si un guerrier porte un bio-booster, faites un jet pour sa première blessure : 1-3 blessure légère, 4-5 au tapis, 6 hors de combat. Cela ne s'applique qu'au premier jet de Dommage du guerrier (c'est à dire qu'il vient de perdre son dernier point de vie), pas aux jets de Dommage durant la phase de ralliement.

Le bio-booster ne fonctionne qu'une seule fois par partie. Si un guerrier reprend le combat et est blessé une seconde fois, le bio-booster n'aura pas d'autre effet, sa charge étant épuisée.

BIO-SCANNER

Un bio-scanner détecte les signes de vie à proximité de l'utilisateur. L'appareil est petit, de la taille d'un pistolet, et peut être porté à une ceinture ou autour du cou. Un guerrier avec un tel appareil augmente ses chances de repérer un intrus.

Règles Spéciales

Ennemi Caché : Une figurine portant un bio-scanner triple la portée à laquelle un ennemi caché sera repéré. Par exemple, un guerrier avec une Initiative de 4 repère un ennemi caché à 12 ps au lieu de 4 ps.

Intrus : Dans les scénarios qui impliquent des sentinelles (par exemple Raid ou Sauvetage), le bio-scanner triple la distance à laquelle les sentinelles peuvent repérer les intrus et ajoute +1 à leur chance de repérer tous les intrus.

FIOLE D'ESPRIT DE SERPENT

Les Ratskins récupèrent le venin du serpent aveugle, mélangent la toxine avec un champignon secret et laissent macérer le tout dans une petite poche de cuir portée autour du cou par une lanière. L'esprit du serpent est réputé éloigner les mauvais esprits et guider le porteur dans l'obscurité. La mixture dans la fiole de cuir est absorbée par la peau du porteur et améliore sa sensibilité psychique naturelle, dotant le guerrier d'une espèce de sixième sens.

Règles Spéciales

Un guerrier qui porte une fiole d'esprit de serpent peut sentir un ennemi sur le point de lui tirer dessus. Si un guerrier se fait tirer dessus et est touché par une figurine en alerte, il a une occasion de réagir et d'éviter l'impact. Lancez 1D6. Sur un résultat de 4+, le guerrier évite le tir. Notez que ce jet est effectué dès que ce guerrier est touché. Il ne s'agit pas d'une sauvegarde effectuée quand un guerrier est blessé et aucun modificateur de sauvegarde d'armure ne s'applique.



HARNAIS

Les guerriers qui doivent constamment escalader les ruines et les structures branlantes du Sous-Monde utilisent souvent un harnais pour prévenir les chutes. Le harnais n'est rien d'autre qu'un filin de sécurité passé autour du corps avec une attache métallique ou magnétique que l'on peut fixer sur un objet proche. Si le porteur vient à tomber, le harnais le sauve et lui permet de se hisser et de revenir en sécurité.

Règle Spéciale

Chute : L'extrémité du filin de sécurité doit être fixée. Une figurine peut fixer un harnais si elle ne bouge pas durant sa phase de mouvement. Le harnais se détache automatiquement quand la figurine se déplace.

Si une figurine chute alors que le harnais est accroché, le guerrier est indemne mais se balance au bout du filin jusqu'à ce qu'il soit capable de remonter. Pour cela, la figurine lance 1D6 au début de son tour et doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son Initiative.

Une figurine ennemie en position de le faire peut couper le filin pour envoyer le guerrier tomber au sol. Cela compte comme une attaque au corps à corps, aussi la figurine ennemie ne pourra-t-elle pas tirer dans le même tour.

LAME RÉTRACTABLE

Bien qu'il soit possible de dissimuler sur soi un petit couteau, la lame rétractable est un peu différente. Cette lame minuscule est dissimulée dans le talon d'une botte ou dans un compartiment greffé sous la peau du guerrier. La lame n'est pas utilisée à moins que le combattant ne soit capturé, auquel cas il peut s'en servir pour essayer de s'enfuir.

Un guerrier capturé peut essayer de s'enfuir s'il possède une lame rétractable. Lancez 1D6.

- 1 Le guerrier est tué alors qu'il tente de fuir.
- 2 Le guerrier est immédiatement recapturé.
- 3 Le guerrier s'enfuit mais laisse toutes ses armes et son équipement aux mains du gang ennemi.
- 4-6 Le guerrier s'échappe avec armes et équipement.

Ne peut servir qu'à une seule tentative d'évasion.

FILTRE RESPIRATOIRE

Les filtres respiratoires sont de simples tampons que les nécromundiens placent dans leurs narines pour filtrer l'air qu'ils respirent. Bon marché et jetables, ils sont utilisés par millions dans les régions basses de la Cité-Ruche et du Sous-Monde où les fumées, les nuages pollués et les gaz toxiques sont des dangers quotidiens. Ces filtres permettent de tamiser les substances dangereuses.

Règle Spéciale

Test de Gaz : Un guerrier équipé d'un respirateur peut relancer un test raté contre les gaz dangereux, y compris les gaz asphyxiants, hallucinogènes et cauchemar.

HARNAIS ANTIGRAV

L'antigrav est un appareil qui réduit la force de la gravité à une fraction de ce qu'elle est normalement. Il permet au porteur de flotter dans l'air et d'atterrir doucement, même en cas d'une chute de plusieurs dizaines de mètres.

Règle Spéciale

Chute : Un guerrier avec un antigrav ne subit pas de dommages s'il tombe ou saute, quelle que soit la hauteur de la chute.

GRAPPIN MAGNÉTIQUE

Le grappin magnétique est relié à un long filin et projeté par un petit lanceur. Un combattant peut propulser un grappin durant la phase de tir au lieu d'utiliser une arme. Désignez l'endroit que vous visez, considérez qu'il s'agit d'une petite cible et effectuez un jet pour toucher comme pour une arme. Si vous ratez la cible, effectuez un jet de dispersion comme pour les armes à gabarits. Le grappin magnétique s'accroche au point déterminé, qui peut être indiqué par un pion. Durant sa phase de mouvement suivante, la figurine peut se hisser jusqu'à la position du pion, ceci est considéré comme le mouvement de la figurine pour ce tour.

Le grappin magnétique n'est pas véritablement une arme, mais il est possible que quelqu'un veuille l'utiliser comme tel, il a donc un profil. Il faut également effectuer un jet de munitions dans les mêmes cas de figure que pour une arme.

Portée		Pour toucher		F	Dom.	Mod. de Svg.	Jet de Mun.
Courte	Longue	Courte	Longue				
0-8	8-16	+2	+1	2	1	-	6+

LUNETTES INFRAROUGES

Elles ressemblent à des lunettes ou à un viseur et permettent de voir les images thermiques des combattants ennemis. Cela permet au guerrier de voir des adversaires qui se cachent ou qui sont partiellement dissimulés derrière un couvert.

Règles Spéciales

Un guerrier portant des lunettes infrarouges peut repérer des ennemis cachés au double de la distance normale, c'est à dire égale à son Initiative x 2. Dans les scénarios qui impliquent des sentinelles et des intrus (comme Raid et Sauvetage), ces lunettes doublent la distance à laquelle les sentinelles peuvent repérer les intrus et ajoutent +1 à leurs chances de repérer des intrus complètement ou partiellement à couvert.

BARRE À ÉNERGIE ISOTROPIQUE

Ces barres sont la source de pratiquement toute l'énergie du Sous-monde. Les barres isotropes peuvent être des découvertes d'archéotechnologie ou provenir de la Cité-ruche où elle sont fabriquées.

Règles Spéciales

Si un gang possède une barre isotropique, il peut convertir un territoire en Colonie. Le gang fonde une petite localité dans les désolations, utilisant l'énergie de la barre pour faire fonctionner les pompes (air, eau) et le générateur. La barre ne peut servir qu'une fois.

MICROPROCESSEUR ANESTHÉSANT

Ce microprocesseur a un aspect et un fonctionnement similaires à un microprocesseur cérébral. Son rôle consiste à anesthésier une partie du cerveau, réduisant la sensibilité du porteur et régulant les comportements excessifs et violents.

Règles Spéciales

Un microprocesseur anesthésiant guérira un guerrier d'un comportement imprévisible dû aux blessures persistantes à la tête, celui-ci n'aura donc plus à tester pour la stupidité ou la frénésie avant la bataille. Cependant, son Initiative sera réduite à 1. Chaque puce anesthésiante est réglée sur les ondes cérébrales du porteur. Une fois implantée, elle ne peut être retirée et transplantée sur un autre guerrier.

VASE MUNG

Le vase Mung est un objet rare d'archéotechnologie. Ils sont très appréciés par les collectionneurs des maisons nobles de Necromunda et l'on prétend que des originaux en parfait état se sont vendus plusieurs millions de crédits. Pour chaque original découvert dans les désolations, un millier de répliques sont fabriquées dans les bidonvilles du Sous-Monde.

Règles Spéciales

Si l'on vous propose un vase Mung, il y a de fortes chances qu'il s'agisse d'une copie sans valeur, ou d'un original rafistolé ne représentant plus une très grosse valeur marchande. Les investisseurs prudents ne touchent pas plus à un vase Mung qu'à une plaie purulente sur un rat enragé. Malheureusement, tout le monde n'est pas aussi circonspect. Si vous avez envoyé un ganger à la recherche d'objets rares, il doit acheter un vase Mung si on lui en propose un. Sinon, vous pouvez acheter le vase si vous vous sentez en veine (certains diraient naïf). Vous devez vous engager à acheter le vase avant d'en établir le coût (ceci représente les marchandages de la transaction). Le vase coûte 1D6x10 crédits.

Vous pourrez vendre le vase ultérieurement. Entre-temps, il est conservé dans un lieu secret connu du seul chef de gang. S'il est tué, le vase est perdu à jamais. Le coût du vase n'est pas compris dans la Valeur du gang.

Lorsque vous décidez de vendre le vase, lancez 1D6 pour déterminer le résultat.

1. Faux. Le vase est un faux grossier sans aucune valeur. Celui à qui vous tentez de le vendre vous jette dehors comme un malpropre, vous et le vase. Le vase se casse, votre argent est perdu.
2. C'est un faux mais de bonne facture et le commerçant est prêt à vous en donner 1D6 crédits. Vous acceptez l'argent et remerciez le commerçant pour sa générosité. Le lendemain, vous apprenez qu'il a quitté la ville en toute hâte. Il a disparu à jamais ...
3. Vous le vendez pour 30 + 4D6 crédits.
4. Vous le vendez pour 30 + 6D6 crédits.
5. Vous le vendez pour 5 x 2D6 crédits.
6. Vous le vendez pour 10 x 2D6 crédits.

MÉDIPAC

Le médipac est un ordinateur médical qui soulage des blessures par impulsions électrochimiques.

Règles Spéciales

Un guerrier avec un médipac peut l'utiliser au bénéfice d'un ami au tapis et en contact socle à socle avec lui. Le guerrier doit arriver en contact socle à socle et passer le reste du tour à s'occuper de son camarade. Il ne peut pas tirer, combattre en corps à corps ni rien faire d'autre. A la fin du tour, durant la phase de ralliement, lancez normalement un dé pour la figurine au tapis; 1-4 ramène le guerrier blessé à une blessure légère, 5 le laisse au tapis et 6 le met hors de combat.

Notez qu'un guerrier ne peut pas utiliser un médipac pour lui-même, et un autre personnage ne peut pas utiliser le médipac si le propriétaire est blessé ou incapable de s'en servir lui-même.

ARME DE MAÎTRE

L'arme de maître est un exemple rare de l'art d'armurier, faite à partir des meilleurs matériaux et selon les normes les plus strictes. Ces armes sont bien plus recherchées que les crédits. Des hommes se battent et meurent pour en posséder une.

Règles Spéciales

L'arme est normale mais réussit tout test de munitions qu'elle est appelée à faire. S'il s'agit d'une arme qui rate automatiquement son test de munitions, celui-ci sera réussi sur 4+ sur 1D6. Lancez 1D6 pour déterminer le genre d'arme dont vous disposez : 1-2 pistolet, 3-4 de base, 5 spéciale, 6 lourde. Vous pouvez choisir n'importe quelle arme dans la catégorie obtenue.

LENTILLES DE CONTACT

Ces lentilles de plastique à couches multiples portées sur les yeux améliorent la vision lorsque la luminosité est faible. Elles ont aussi une fonction photochromatique qui protège la vue du porteur contre les éclairs lumineux.

Règles Spéciales

Aveuglement : Un guerrier avec des lentilles de contact peut relancer un test d'Initiative raté pour éviter les effets d'une grenade photonique.

Fumée : Un guerrier avec des lentilles de contact peut voir et se déplacer à travers la fumée sans pénalité. Il peut tirer à travers la fumée mais avec une pénalité de -1 pour toucher.

PHOTOVISEUR

Un photoviseur est un viseur spécial qui améliore la vision à faible luminosité. Il a aussi une fonction photochromatique qui protège le porteur contre les éclairs lumineux soudains

Règles Spéciales

Aveuglement : Un guerrier portant un photoviseur peut relancer un test d'Initiative raté pour éviter les effets d'une grenade photonique.

Fumée : Un guerrier portant un photoviseur peut voir et se déplacer à travers la fumée sans pénalité. Il peut tirer à travers la fumée mais avec une pénalité de -1 pour toucher.

SILENCIEUX

Un silencieux assourdit le bruit d'un pistolet mitrailleur ou automatique. Lorsqu'elles sont équipées d'un silencieux, ces armes sont effectivement silencieuses, ce qui peut être utile dans certains scénarios.

MICROPROCESSEUR CÉRÉBRAL

Il s'agit d'une petite bio-puce, ressemblant à un clou ou à une minuscule plaque de métal, fixée dans le crâne et reliée directement au cerveau. La puce se joint à l'esprit du porteur et améliore sa vitesse de réaction et sa mémoire.

Règles Spéciales

Un guerrier avec cette puce peut relancer tout test basé sur l'Initiative raté. Par exemple, il peut refaire un test raté pour éviter d'être bloqué par les tirs ennemis. Une fois implantée, la puce ne peut plus être retirée et transférée à un autre guerrier.

PLAN DE RATSKIN

On suppose que le Sous-Monde contient de nombreux dômes perdus pleins de trésors, des tunnels effondrés menant vers des mines intactes et des cavernes où d'immenses quantités de gemmes attendent d'être ramassées. Il est aussi de notoriété publique que les Ratskins connaissent beaucoup de ces endroits, ainsi que des accès traversant la ruche que personne d'autre n'a jamais empruntés. Tout le monde sait aussi que quelqu'un tentant de vous vendre une carte au trésor Ratskin est de toute évidence en train d'essayer de vous rouler. D'un autre côté, ce plan semble authentique, on voit qu'il est très ancien et le commerçant semble honnête. Prenez-vous le risque ?

Règles Spéciales

Si vous décidez d'acheter le plan, lancez un dé pour déterminer son exactitude avant votre prochaine partie. Si le plan est précis, il vous donnera un avantage au moment de décider du scénario à jouer. Si c'est un vrai plan, vous pourrez continuer à l'utiliser ensuite. Lancez 1D6 :

- 1 **Faux :** C'est votre adversaire qui choisit automatiquement le prochain scénario, sans avoir à lancer les dés.
- 2 **Trésor :** Le plan montre un gisement d'archéotechnologie. Lancez un autre D6 pour déterminez si l'information est vraie ou fausse. De 1-5 elle est fausse. Sur un 6, le plan est vrai et vous pouvez ajouter gratuitement un Gisement d'Archéotechnologie à vos territoires. Le plan n'a pas d'autre utilisation.
- 3 **Vague et Imprécis :** Le plan est une copie vague et imprécise mais il révèle quelques informations intéressantes. Quand vous livrez une bataille, vous pouvez ajouter ou soustraire 1 au tableau des scénarios pour déterminer le scénario joué.
- 4 **Déchiré et Incomplet :** Le plan est assez précis. Quand vous livrez une bataille, vous pouvez ajouter ou soustraire jusqu'à 2 au tableau des scénarios pour déterminer le scénario joué.

- 5 **Antique et Effacé** : Le plan est une authentique relique. Quand vous livrez une bataille, vous pouvez ajouter ou soustraire jusqu'à 2 au tableau des scénarios pour déterminer celui joué. De plus, le plan révèle la localisation d'anciens tunnels. Vous pouvez échanger un de vos territoires actuels contre un territoire Tunnels. Vous devez le faire maintenant ou jamais.
- 6 **Récent et Précis** : Quand vous livrez une bataille, vous pouvez ajouter ou soustraire jusqu'à 3 au tableau des scénarios pour déterminer quel scénario est joué.

Le plan est porté par le chef de gang et il est perdu si ce dernier est tué. Son prix est donc compris dans le prix du chef et dans la valeur du gang.

RESPIRATEUR

Les respirateurs sont des objets essentiels dans les régions basses de la Cité-Ruche et du Sous-Monde où les fumées, les nuages pollués et les gaz toxiques sont des dangers quotidiens. Les respirateurs permettent de filtrer les substances dangereuses.

Règle Spéciale

Test de Gaz : Un guerrier qui porte un respirateur peut relancer un test raté contre les gaz dangereux, y compris asphyxiants, hallucinogènes et cauchemar.

ÉTOUFFEURS & HURLEURS

Les hurleurs sont de petites alarmes utilisées pour protéger le repaire du gang. Ils sont minuscules mais le bruit qu'ils produisent est horrible. Un gang en répartit des douzaines autour du périmètre de son repaire pour être averti si des intrus approchent.

Les étouffeurs ressemblent à des hurleurs. Ils sont lâchés par des intrus en mouvement. Alors que les hurleurs produisent un bruit fort, les étouffeurs arrêtent les sons. Lorsqu'un étouffeur est activé, les bruits dans un rayon de quelques mètres sont assourdis et même les sons les plus forts sont à peine audibles.

Règles Spéciales

Hurleurs : Les hurleurs ne peuvent être utilisés que pour une partie après quoi ils sont épuisés. Le coût indiqué permet d'avoir suffisamment de hurleurs pour une partie.

Si un gang possède des hurleurs, ils peuvent être déployés dans les scénarios Raid et Sauvetage, où les défenseurs ne sont pas conscients au début du jeu de l'arrivée d'intrus. Si une figurine d'attaquant se déplace durant sa phase de mouvement, lancez 1D6 (un seul jet est effectué quel que soit le nombre de figurines qui bougent). Sur un résultat de 6, un des intrus marche sur un hurleur et déclenche l'alarme.

Les hurleurs ne sont pas portés par une figurine. Leur valeur n'est pas comprise dans celle du gang.

Étouffeurs : Les étouffeurs ne peuvent être utilisés que pour une partie. Le coût indiqué permet d'avoir assez d'étouffeurs pour une partie.

Si un gang possède des étouffeurs, ils peuvent être déployés dans les scénarios Raid et Sauvetage, où les défenseurs ne sont pas conscients au début du jeu de l'arrivée d'intrus. Si les attaquants disposent d'étouffeurs, les chances de déclencher l'alarme sont réduites de -1. Les étouffeurs annulent les hurleurs.

Les étouffeurs ne sont pas portés par une figurine et leur valeur n'est pas comprise dans celle du gang.

RECHARGES D'ARMES

Quand un guerrier porte des armes automatiques comme un fusil d'assaut ou un bolter, on suppose qu'il porte des chargeurs de munitions. On considère que ceux-ci sont dépensés durant les combats mais que le gang en récupère de nouveaux lors de ses dépenses habituelles. Cependant, un guerrier peut disposer de chargeurs, batteries, cellules énergétiques ou combustible au-delà de la quantité normale. Ces munitions supplémentaires sont appelées recharges. Porter des recharges est cher et dangereux, mais donne une puissance de feu efficace au moment critique.

Malgré son utilité, une recharge n'est pas une garantie qu'un guerrier réussira tous les tests de munitions. Ce test ne représente pas simplement la possibilité de manquer de munitions ou d'avoir un magasin défectueux, mais également la possibilité d'une surchauffe, d'un défaut ou d'un enrayement.

Règles Spéciales

Jets de Munitions : Si un guerrier porte une recharge pour son arme, il peut ajouter 1 à ses jets de munitions lors de toutes les parties (on considère que le guerrier complète régulièrement ses recharges). Dans le cas d'une arme avec un test de munitions de 2+, comme un fusil laser, le premier test est automatiquement réussi, mais les suivants sont effectués normalement.

Risques de Blessures : Si un guerrier porte des munitions, il y a une chance que celles-ci explosent s'il est touché : quand un guerrier portant une recharge d'arme est touché et blessé, un résultat de 5 ou 6 sur le tableau de Dommages le met hors de combat. Cela ne s'applique que lorsque le guerrier est touché, pas pour les jets de blessures suivants de la phase de ralliement.

Disponibilité : Les recharges sont disponibles pour toutes les armes qui ont un jet de munitions de 6+ ou mieux. Les armes qui ratent automatiquement les jets de munitions qu'elles doivent effectuer comme les grenades, lance-grenades et lance-missiles ne peuvent pas avoir de recharges : elles sont spécifiques aux armes individuelles. Quand une recharge est achetée, le joueur doit noter à quelle arme elle est destinée.

Les recharges utilisées durant une partie seront remplacées avant la partie suivante lors des dépenses d'entretien du gang.

Les tirs criblaient la passerelle métallique et les balles de fusil ricochaient sur sa structure. Elle était suspendue haut au-dessus du sol du dôme parsemé de cratères et recouvert de débris. Les faisceaux de laser faisaient fondre la rambarde à l'impact et projetaient des gouttes de métal fondu et de rouille aux alentours. Le dos courbé, le ganger courait sur le fragile édifice vers la protection d'un pilier massif.

Une fois à couvert, Vito Scald prit le temps d'introduire une nouvelle cellule énergétique dans son pistolet laser. Il jeta un rapide coup d'œil de l'autre côté du pilier afin de se rendre compte de la position de ses camarades. Ses hommes, les Orlocks du gang des Têtes Brûlées de Scald, s'étaient dispersés dans les ruines du dôme décrépit. Leurs rivaux, les Goliaths musculeux du gang des Poings de Fer, avaient fait de même et leur disputaient le contrôle de ce territoire.

Le dôme 7-7-3, connu également sous le nom de Kasto's Claim, n'était plus qu'un refuge pour les Lahmia et la vermine du Sous-monde, une ruine qui ne représentait en elle-même aucun intérêt pour un gang. Mais il n'en restait pas moins le point d'entrée vers les veines de minerai de Fingel's Rift, et c'était cela que les gangs convoitaient.

Les gars de Scald étaient bardés de toutes sortes d'armes, du fusil d'assaut au couteau de lancer en passant par le lance-flammes et même quelques armes lourdes. Scald menait bien son affaire et il avait pu armer son gang avec le meilleur équipement, acheté à bon prix dans les comptoirs de Mercury Falls. Petit à petit, cet avantage faisait pencher la balance en leur faveur et ils prenaient l'ascendant sur leurs robustes adversaires. Vito sourit : la finesse gagne toujours sur la force brute...

Soudain, un des Orlocks adossé contre des poutrelles tordues quelques vingt mètres plus bas, fut englouti par une boule de feu. Dévoré par les flammes, il se mit à hurler de douleur en se tortillant sur le sol. Vito regarda d'où provenait le tir et vit apparaître la silhouette imposante d'un esclave renégat.

Ce monstre cybernétique portait encore sur le front la marque de la guilde des marchands à laquelle il appartenait, et son bras droit avait été remplacé par un marteau à piston démesuré. Il ressemblait plus à un robot qu'à un humain car la majorité de son corps était recouverte par un exosquelette grossier. Il tenait dans sa main gauche un pistolet à plasma qui émettait une lueur bleutée en se rechargeant. Vito le reconnut pour avoir vu son visage sur les avis de recherche placardés par les chasseurs de primes à Fluke's Breach : Crusher Harlon, l'esclave renégat.

L'aboiement familier de la mitrailleuse de Big Aldo se fit entendre lorsque ce dernier ajusta l'esclave dans son viseur. Des étincelles fusèrent là où les balles ricochèrent sur le corps métallique du monstre, mais par endroits le sang jaillit, là où un projectile s'était frayé un chemin à travers cette armure quasi impénétrable. Un tel rideau de feu aurait déchiqueté n'importe quel humain normal, mais Harlon ne fit que reculer alors que son corps à la résistance inouïe absorbait l'impact des balles. Mais il fit un pas de trop...

Sa botte métallique dérapa sur le rebord visqueux d'une fosse chimique. Son poids fit le reste, et il bascula lourdement dans la cuve d'acide jaunâtre, projetant en tous sens des gerbes de liquide nauséabond. Le contenu de la cuve se mit à bouillir et une fumée écœurante s'en échappa.

Dans un cri inhumain, la silhouette rongée par l'acide de l'esclave émergea de la cuve et roula au sol en convulsant. Vito mit plusieurs secondes à réaliser qu'il s'agissait en fait de l'exosquelette et des membres bioniques de Harlon, totalement vidés de matière organique après le traitement qu'il venait de subir.

Avec la mort de l'esclave, Nastrol Skedge, le chef Goliath, s'aperçut probablement que le vent avait définitivement tourné. Vito avait là l'opportunité non seulement de s'approprier Kasto's Claim, mais aussi de se débarrasser du célèbre Skedge "l'Exécuteur" une bonne fois pour toutes. Passant son pistolet en mode automatique, Vito se rua hors de son abri en hurlant de joie et d'excitation.

Un éclair d'énergie aveuglante le frôla dans un bruit suraigu, laissant une légère odeur d'ozone flotter dans l'air. Le tir vint sectionner net l'une des chaînes qui supportait la passerelle et Vito regarda d'un air incrédule les autres supports grincer sous son poids avant de céder brusquement.

L'Orlock sentit le sol se dérober sous ses pieds alors que la passerelle s'écroulait. Il parvint à se raccrocher in extremis au rebord, juste avant que l'énorme fragment de plâsbéton arraché au plafond du dôme ne tombe, et lui avec...

Tandis que leur chef chutait, les Orlocks virent des silhouettes chauves engoncées dans d'épais imperméables de cuir pénétrer dans le dôme et renforcer les positions des Goliaths. Le combat pour le dôme 7-7-3 était loin d'être terminé, mais Vito Scald n'y prendrait plus part...



RUCHE PRIMUS

LE MONDE DE NECROMUNDA

La mort rôdait dans le labyrinthe de tunnels de Basseville. Les colons vivaient dans l'attente de la découverte du prochain meurtre. Des terriers entiers avaient vu leurs habitants massacrés, marchands ou chef de gangs respectés, personne n'avait été épargné. L'assassin courait encore. La seule piste était ces petites cartes de visite laissées sur chacun des corps. Les cartes représentaient une tête de mort qui ricanait et faisait un clin d'œil quand on la touchait.

Au fur et à mesure que la mort frappait, la tension montait dans la colonie. Les voisins se retournaient contre les voisins, et une atmosphère de suspicion se répandait. Des kids ajoutaient encore à la confusion en parcourant les tunnels vides, pénétrant par effraction dans les terriers pour voler ou tout simplement pour éviter de se retrouver dans l'obscurité. Les marchands doublèrent les salaires des gardes, mais il y eut peu de volontaires pour arpenter les rues en pleine nuit.

Lothar Hex le faiseur de veuves, la tête penchée, écoutait avec attention les voix qui venaient d'en bas. Il avait atteint une cavité sombre située au-dessus de sa cible, un conduit d'aération qui l'avait mené dans le repaire de Gideon Drexlar.

Regardant en bas dans la pièce, les yeux froids de Lothar fixaient le visage bouffi du chef de gang le plus redouté de Basseville. Des bouteilles vides de whiskar jonchaient la table et le sol tout autour. Lothar sortit de sa veste un petit périscope flexible qu'il avança doucement à travers la grille du plafond. Faisant pivoter son instrument, il compta quatre gardes. Satisfait de constater que c'étaient les seuls occupants de la pièce, il ramena son appareil et commença lentement à enlever les magnécrous qui maintenaient la grille.

La grille tomba sur le sol avec un claquement sec et Lothar Hex sauta par l'ouverture, ses pistolets bolters au poing main. Deux gardes explosèrent avant même que les pieds de l'assassin aient touché le sol, leurs corps mutilés s'écroulèrent comme des poupées de chiffons. Les gardes restants agrippèrent leurs armes, faisant sauvagement feu sur la forme sombre qui leur tombait dessus. L'un ouvrit les yeux de terreur lorsque la dague de Lothar lui ouvrit la gorge, le dernier fut rejeté contre le mur, son corps gesticulant comme une marionnette alors qu'une douzaine de balles explosaient dans sa poitrine.

Lothar Hex avança vers Drexlar, ses armes encore fumantes pendaient négligemment à ses flancs. Le chef de gang le regardait dans une stupeur éthylique, trop effrayé pour bouger de sa chaise. Ce que lui montraient ses yeux était plus effrayant que tout ce qu'il avait pu voir jusqu'à présent dans une vie passée à se battre dans le Sous-Monde. Le visage de l'assassin semblait flou et changeant. La chair, les os et les muscles se liquéfiaient et se reformaient. Le visage humain disparu et fut remplacé par un masque d'une bestialité démoniaque dont le regard le fixait d'un air glacial.

"Qui es-tu?" bredouilla Drexlar. Sa voix tremblait de terreur.

Un large sourire se dessina sur le visage mouvant et la créature émit un rire malicieux.

"Je suis la nuit," répondit-il. "La nuit qui est au fond de vous tous."

Une balle jaillit et Drexlar fut projeté de sa chaise, alors que le projectile le frappait en plein entre les deux yeux. La force de l'impact fut telle que le corps traversa la pièce et percuta le mur avant de s'écrouler sur le sol. La balle explosive s'était enfoncée dans la tête du chef de gang, projetant des morceaux d'os et de cervelle sur le mur.

La créature observa la scène du carnage. Ses traits étaient une fois de plus humains. Lothar Hex prit cinq cartes de visite dans une de ses poches et en plaça une sur chaque corps. Quand ses doigts se posèrent sur les têtes de mort, elles ricanèrent joyeusement et clignèrent de l'œil.

Puis l'assassin sortit une corde de sous sa veste et attacha un grappin magnétique à une extrémité. Il la jeta dans l'ouverture du plafond et tira dessus pour s'assurer qu'elle était bien accrochée. Son travail était terminé, Drexlar était le dernier nom sur la liste de Jak le Fourbe. Lothar Hex pouvait maintenant retourner rejoindre son maître et lui annoncer le succès de sa mission.

LES RUCHES DE NECROMUNDA

Les ruches de Necromunda émergent des désolations de cendres telles d'immenses montagnes. Spire après spire, tour après tour, les ruches montent tellement au-dessus des nuages empoisonnés qu'elles percent l'atmosphère de la planète. Pour ses millions d'habitants, chaque ruche est un monde à part entière, aussi isolé des déserts de cendres et des ruches voisines que de l'espace et de ses étoiles lointaines.

Personne ne connaît l'âge des ruches de Necromunda. Leur taille témoigne de plusieurs milliers d'années de croissance. Chaque couche, bâtie sur la précédente, monte toujours plus loin de la surface polluée de la planète. Les couches les plus basses et les plus vieilles se trouvent désormais loin sous la surface, enterrées sous les cendres corrosives empilées à la base de la ruche. Ce sont aujourd'hui des endroits lugubres et dangereux, habités seulement par des mutants engendrés par les polluants chimiques, en proie aux maladies et la folie.

Là où la ruche perce la surface, son diamètre atteint près de vingt kilomètres. A partir du sol, cette montagne faite de main d'homme s'élève de plus en plus abruptement. Des murs d'adamantium rongés par les éléments déchaînés montent à travers la couche phosphorescente des nuages, qui forme un voile de poussières acides accroché à la surface de Necromunda comme un linceul. La ruche monte vers le ciel au milieu d'ombres fantomatiques, traverse les nuages et émerge enfin sous la dure lumière du soleil. Là où elle franchit les nuages, la ruche se trouve à près de huit kilomètres au-dessus des cendres.

Par-delà la couche de poussière, la ruche n'est plus qu'une pointe effilée, une tour constellée de millions de lumières. Elle s'élève presque verticalement au-dessus des nuages aux lueurs malades et se lance vers les étoiles. Les spires sont couvertes de boursoufflures de plastacier de toutes formes et tailles. Les dômes de sa surface abritent une végétation soigneusement protégée de l'air ténu et toxique. De fines tours jaillissent des parois, formant d'élégants palais aux proportions gigantesques et pourtant insignifiantes comparées à la ruche. Des balcons en porte-à-faux de plusieurs centaines de mètres s'élancent dans l'espace libre, formant la base de futures constructions. De grandes plates-formes d'atterrissage circulaires sont accolées aux murs et, plus haut encore, des trous noirs béants mènent vers des spatioports à l'intérieur de la ruche.

Ainsi sont faites les ruches de Necromunda, de leurs ténébreuses racines jusqu'à leurs sommets flamboyants. Chaque ruche est un monde aussi varié et complexe que

n'importe quelle planète de l'Imperium. Un homme né dans les couches moyennes d'une ruche peut vivre et mourir sans jamais voir le ciel ou poser le pied à la surface de Necromunda. Il peut travailler dans les usines de la Guilde ou exercer l'activité de ses ancêtres. C'est ainsi que la majorité des gens consacrent leur vie et leur labeur à créer les immenses richesses de ce monde.

Tous ne se satisfont pas de cette vie sclérosée. Quelques-uns rêvent d'un avenir meilleur. Certains désirent la richesse, le pouvoir, ou simplement fuir la pauvreté. D'autres veulent en finir avec l'emprise des guildes et l'ordre social rigide des Maisons et de la Ruche. En tout cas, il y a toujours de jeunes aventuriers prêts à tout risquer pour obtenir richesses, prestige et pouvoir.



LA RUCHE PRIMUS

La plus importante et la plus vieille des ruches de Necromunda est appelée Ruche Primus ou Ruche Un. Derrière ses murs se trouvent des milliers de cellules et de dômes, souvent larges de plusieurs kilomètres et hauts de plusieurs centaines de mètres. De tels espaces abritent des constructions hétéroclites, des palais somptueux aux vastes complexes industriels. La ruche est criblée de dômes, grands et petits, construits les uns sur les autres, reliés par des tunnels et des galeries permettant la circulation, la transmission d'énergie, etc. à travers la ruche.

La ruche est divisée en zones superposées. Du sommet aux profondeurs insondables, ces zones sont : la Pointe, la Ruche, le Sous-Monde et les Bas-Fonds.

LA POINTE

La Pointe part des nuages, s'élève au-dessus de la masse de la ruche et perce l'atmosphère de la planète. C'est le domaine des sept grands clans appelés les Maisons Nobles. Les Maisons Nobles sont d'immenses consortiums de marchands et de financiers galactiques dont les chefs contrôlent les immenses richesses de la planète. La plus puissante est la Maison Helmawr, aussi appelée Maison Dirigeante ou Impériale. Le chef de cette Maison est le seigneur Gerontius Helmawr, Adeptus de l'Imperium et gardien de Necromunda au nom sacré de l'Empereur Immortel. Il ne dirige pas simplement la ruche Primus mais tout Necromunda.

La Pointe contient de vastes espaces aérés et des splendeurs inimaginables pour ceux qui vivent dans l'obscurité des profondeurs. Ses habitants bénéficient des fruits d'une civilisation qui s'étend à travers la galaxie. A partir des spatioports de la pointe, des vaisseaux exportent les produits de Necromunda dans tout l'Imperium. En retour, les richesses de la galaxie s'écoulent dans la ruche : des mets exotiques, de belles esclaves, des œuvres d'art exquises et des matériaux rares provenant des lointaines étoiles.

LA CITÉ RUCHE

Sous le plus bas niveau de la Pointe se trouve une couche d'adamantium solide appelée le Mur et qui sépare la Pointe de la Cité-Ruche. De lourds portails ouverts dans le Mur permettent de contrôler soigneusement les accès entre les deux parties de la ruche. Sous le Mur se trouve l'essentiel des masses laborieuses et les dix kilomètres de la Cité-Ruche qui s'étend des nuages au sol.

La Cité-Ruche est divisée en six empires industriels appelés Maisons. Chaque Maison se trouve dans sa propre partie de la ruche et gouverne ses affaires séparément des autres Maisons. Les ruchiers, comme sont appelés les habitants, vivent dans des conditions malsaines de promiscuité et de pollution et ne voient jamais le soleil de toute leur vie. L'air qu'ils respirent est recyclé dans les niveaux supérieurs et arrive de

plus en plus vicié dans les étages inférieurs. Même leur eau est distillée en haut et leur nourriture est faite de substituts chimiques nutritifs, d'algues ou de déchets recyclés. Les conditions de vie sont déplorables et oppressantes et plus on s'enfonce dans la ruche, plus l'environnement s'assombrit et devient inhospitalier.

LE SOUS-MONDE

Il est fréquent, dans les profondeurs de la Cité-Ruche, que l'eau ou l'énergie viennent à manquer ou que des tunnels d'accès s'effondrent, créant des zones polluées improductives. Plus la région est basse, plus son air est vicié, plus l'accès à l'énergie est difficile et moins la structure est stable. Dans les profondeurs, la vie normale devient impossible. Cette région est connue sous le nom de Sous-Monde. Il n'y a aucune limite formelle car la frontière entre Cité-Ruche et Sous-Monde se déplace constamment. Alors même que des zones de la Cité-Ruche sont abandonnées, des parties du Sous-Monde sont reconstruites et repeuplées. C'est pourquoi le Sous-Monde est toujours changeant, une frontière où les gens viennent chercher l'aventure ou fuir un passé encombrant.

Le Sous-Monde est une frontière à plus d'un titre. En plus d'être une barrière entre la Cité-Ruche et les horreurs inimaginables des Bas-Fonds, c'est aussi une région échappant à la loi et à l'ordre de la ruche. Le peuple de la Cité-Ruche mène une vie parfaitement ordonnée. Il est protégé par le strict code social de la Maison et de la Ruche, dominé par les patriarches familiaux et obligé de travailler dans les usines de la Guilde. Le Sous-Monde est anarchique et ne connaît pas de lois, seules les zones de peuplement constituent des havres de paix relative. Mais même dans ces refuges, la violence et les meurtres sont des faits quotidiens. La seule loi du Sous-Monde est celle du plus fort et l'autodéfense est la seule protection fiable.

LES BAS-FONDS

A la base de la ruche, les bâtiments sont si délabrés que la région prend un aspect encore plus inhospitalier. C'est l'ultime zone, la plus profonde, appelée Bas-Fonds. Les Bas-Fonds sont dans un tel état de délabrement que les dômes et les fondations d'origine se sont effondrées depuis longtemps, formant une couche presque sédimentaire de débris. Il y a, dans ces décombres, des poches reliées par des trous et des tunnels creusés par des liquides venus d'en haut. Ces infiltrations polluées venues de toute la ruche forment un immense lac de pourriture radioactive appelé le Cloaque.

Seuls les pires mutants peuvent vivre là, dans la pollution et les ténèbres. Certaines de ces horribles créatures parviennent jusqu'au Sous-Monde, et même parfois jusqu'aux étages inférieurs de la Cité-Ruche, mais leur domaine naturel ne dépasse pas l'obscurité des Bas-Fonds.

RUCHE PRIMUS

MAISON IMPÉRIALE HELMAWR

Seigneurs
de la Pointe
Gardiens de tout
Necromunda

MAISONS NOBLES

GREIM
ULANTI
TY
RAN LO
CATALLUS
KO'IRON

LA POINTE

Couverture Nuageuse

MAISONS DE LA CITÉ-RUCHE

CAWDOR
ESCHER
GOLIATH
VAN SAAR
ORLOCK
DELAQUE

**Atmosphère
Toxique**
Les gaz émis par
les usines de la
Cité-ruche
s'accumulent ici
pour rendre
l'atmosphère
irrespirable.

CITÉ-RUCHE

LE SOUS-MONDE

LE CLOAQUE

En dessous de ce point, et bien que l'antique structure continue de descendre sur quelques centaines de mètres, la Ruche est inhabitable.

LES MAISONS DE LA RUCHE PRIMUS

A elle seule, la ruche Primus est aussi peuplée que plusieurs grandes planètes impériales. La majorité des habitants de la ruche appartiennent à l'une des treize Maisons et vivent dans la partie de la ruche qui forme son territoire. Elle est divisée entre Maisons de la même façon que les terres des planètes ordinaires sont divisées entre nations. Chaque Maison a des traditions, des caractéristiques linguistiques, des codes vestimentaires, des compétences et des comportements distinctifs.

LES MAISONS NOBLES

Les sept plus importantes Maisons sont les Maisons Nobles dont les domaines s'étendent dans toute la Pointe, partie de la ruche située au-dessus de la couche de nuages. Les Maisons Nobles contrôlent le commerce de la ruche. Elles ont des contacts dans tout l'Imperium et avec les autres ruches de Necromunda. Les Maisons Nobles rivalisent pour la richesse et le pouvoir politique, cherchant toujours à accroître leurs intérêts aux dépens de leurs rivaux. Les intrigues et les assassinats dominent la vie des familles dirigeantes.

La Maison Noble la plus puissante est la Maison Impériale ou Dirigeante de Helmawr. Son domaine est le sommet de la Pointe, le territoire le plus envié de toute la ruche. Le seigneur Helmawr, le chef de la maison, contrôle la planète entière. Il représente l'Adeptus Terra, la toute puissante institution qui gouverne l'Imperium.

Aux yeux de l'univers, Helmawr est Necromunda et il peut faire ce qu'il entend de sa planète. Les Maisons Nobles et les Marchands rivalisent pour attirer son attention et sont prêts à tout pour s'assurer les revenus des affrètements, licences, concessions et impôts. Alors même qu'elles cherchent à s'attirer les bonnes grâces du seigneur Helmawr, les Maisons Nobles complotent dans son dos, espérant qu'un jour la Maison Helmawr tombera en disgrâce et qu'une nouvelle Maison Impériale héritera de son domaine.

Les sept Maisons Nobles de Necromunda sont Helmawr, Catallus, Ty, Ulandi, Greim, Ran Lo et Ko'iron. Elles ne jouent pas de rôle direct dans les combats et l'exploration du Sous-Monde qui sont les sujets principaux de ce livre, même si leur existence est importante.

LES MAISONS

Sous la barrière d'adamantium appelée le Mur se trouvent les domaines des six Maisons de Necromunda. Ces Maisons ordinaires n'ont pas les privilèges et le statut des Maisons Nobles, et leur peuple est confiné dans la Cité-Ruche dans des conditions de vie sordides. Les ruchiers, comme ils sont appelés, sont habitués à la faible lumière et à l'air nauséabond. Ne connaissant rien d'autre, la plupart se satisfont de travailler dans les usines et les ateliers de la Guilde et dans les autres industries qui constituent l'activité principale et bourdonnante de la ruche.

Les Maisons produisent tous les types de biens imaginables. Ces produits sont vendus aux Maisons Nobles et, de cette façon, les marchandises de Necromunda atteignent l'extérieur. Un système commercial complexe mais efficace s'est formé, basé sur la concurrence entre Maisons pour la production des biens et entre Maisons Nobles pour l'achat de ces biens.

Les peuples des six Maisons ne se mélangent normalement pas et les frontières entre les domaines sont sévèrement gardées contre les intrus. Chaque Maison est fière de ses traditions et dédaigne le mode de vie de ses rivales. Les frontières entre deux Maisons sont souvent marquées par un no man's land ou des fortifications conséquentes.

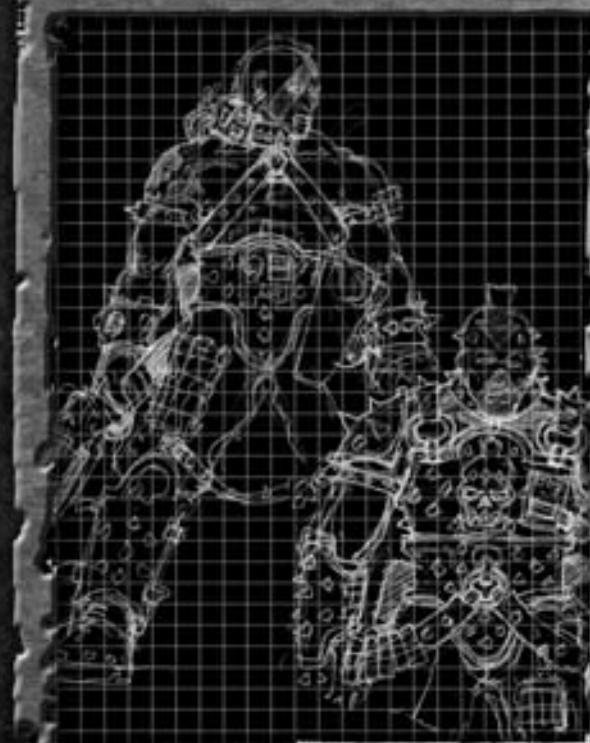
Les guerres ouvertes entre Maisons sont rares sans toutefois être exceptionnelles. Les violences peuvent être déclenchées pour n'importe quel motif, entrée illégale ou invasion caractérisée. La cause d'animosité la plus commune est la concurrence commerciale. Cela arrive lorsqu'une Maison tente de détruire des usines vitales d'un domaine voisin pour l'empêcher de remplir un contrat. En cas de réussite, le voisin subit de lourdes pénalités et peut perdre un contrat important en faveur d'une Maison rivale.

Les hostilités ouvertes sont rares. La première raison en est qu'une guerre entre deux Maisons ne ferait que favoriser les quatre autres sans rien apporter aux belligérants. De plus, les Maisons Nobles désapprouvent formellement les conflits car ils gênent le commerce et empêchent la circulation des biens. Les Maisons Nobles préfèrent menacer de cesser tout commerce plutôt que de tolérer une guerre dans la ruche. En conséquence, la Cité-Ruche travaille le plus souvent en paix et la majorité des gens sont heureux de s'échiner pour récolter de maigre récompense.

MAISON ORLOCK

La Maison Orlock est aussi appelée Maison de Fer car ses fondations reposent sur de profonds puits de scories ferreuses. Les ruchiers creusent ces puits à la recherche de débris des temps anciens et extraient assez de métal pur des débris pour approvisionner leurs industries. Des siècles d'exploitation intensive ont provoqué la chute de plusieurs dômes inférieurs et occasionné des tremblements de ruche et la destruction de plusieurs dômes supérieurs.

Depuis plusieurs siècles, la Maison Orlock détient le contrat Ulanti, une affaire lucrative par laquelle une Maison fournit l'essentiel des besoins de la Maison Noble Ulanti. Auparavant, le contrat était détenu par les Delaque mais les Orlock ont pris cette position en envoyant un gang du Sous-Monde détruire les conduits de carburant d'une usine des Delaque. Depuis cette époque, les deux Maisons saisissent chaque opportunité de se discréditer mutuellement. Il y a cinq ans, le seigneur Hagen Orlock a été assassiné par les Delaque et les relations entre ces deux Maisons n'ont jamais été aussi tendues.



MAISON GOLIATH

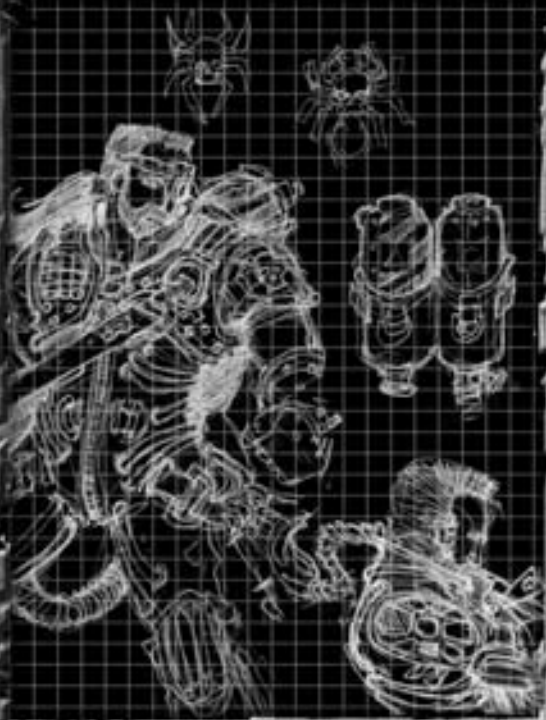
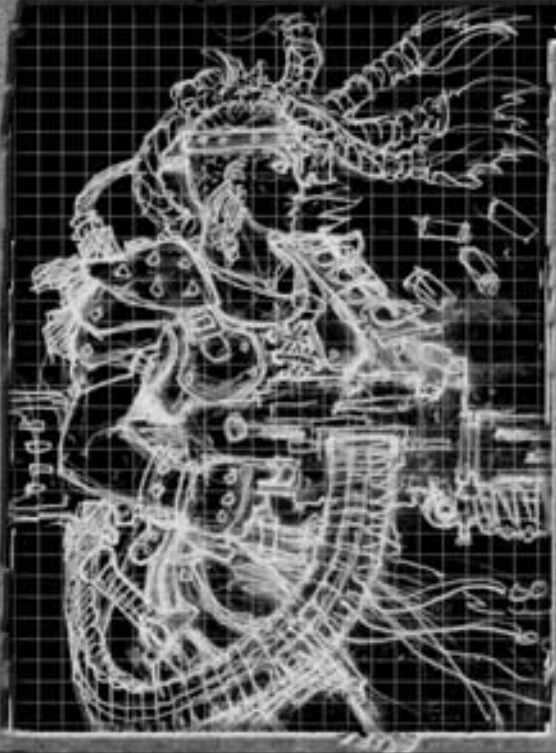
La Maison Goliath est mal située dans la Cité-Ruche, elle en occupe certaines des zones les plus basses et les plus difficiles. Son industrie lourde contribue à la pollution et à la chaleur de ce territoire, souvent rempli de brouillard toxique et de fumées. En compensation, les Goliath sont résistants et d'une nature obstinée. Ils considèrent les ruchiers des autres Maisons comme des mollassons et des maniérés. En vérité, tous les ruchiers sont robustes, habitués aux toxines et aux privations qu'ils acceptent sans questions. Les Goliath, cependant, tirent une fierté particulière de leur capacité à endurer les épreuves.

Les autres Maisons considèrent les Goliath comme des barbares rustres et imprévisibles. Les institutions Goliath, comme les arènes et la Fête des Crucifiés, ne font que renforcer le sentiment d'un peuple violent et hostile. La taille et la force sont pour eux les seuls moyens de juger un homme. Leur style vestimentaire souligne leur préoccupation physique par le port de lourdes chaînes et de massifs bracelets de métal cloutés.

MAISON ESCHER

La Maison Escher est peut-être la plus étrange de toutes les Maisons de Necromunda. Comme toutes les Maisons, elle est contrôlée par une famille régnante dont les parents et amis dominent la vie politique et les institutions. Cependant, à la différence des autres Maisons dont la population est équilibrée, celle des Escher est presque entièrement composée de femmes. Les rares mâles sont chétifs et arriérés, peut-être à cause d'un défaut dans les gènes de la lignée, et ils ne jouent aucun rôle dans les affaires des Escher.

La société Escher s'est depuis longtemps développée pour faire en sorte que sa population déséquilibrée ne soit pas perçue comme un désavantage. Les Escher ont une réputation d'arrogance et sont bien connues pour leur mépris et leur condescendance envers tous les mâles. Elles considèrent particulièrement les Goliath comme des benêts brutaux. Les deux Maisons sont de vieilles ennemies et les escarmouches le long de leurs frontières sont fréquentes.



MAISON VAN SAAR

Les Van Saar sont réputés pour la qualité de leurs réalisations techniques. Leur technologie est en avance sur toutes les autres. Le progrès est pratiquement inexistant dans l'Imperium mais les procédés de fabrication de cette Maison sont précis et ses produits finis sont de haute facture. Les Maisons Nobles payent une prime pour les produits Van Saar et en conséquence cette Maison est sans doute la plus riche de la Cité-Ruche.

Les Van Saar sont réputés pour être des gens austères et sans humour, avec un sens de l'ordre inné. Comme toutes les Maisons de la Cité-Ruche, ils ont un style vestimentaire distinctif. Chez les Van Saar, il s'agit d'une combinaison moulante conçue pour protéger de l'environnement de la ruche. Des membranes semi-perméables réduisent la perte d'humidité alors que des capsules insérées dans le tissu changent de couleur pour avertir de la présence de toxines ou de niveaux d'oxygène faibles.

MAISON DELAQUE

La Maison Delaque bénéficie d'une entente spéciale avec la Maison Impériale Helmawr, fournissant aux dirigeants de Necromunda produits et informations. Ses espions sont réputés opérer dans toute la ruche, observant les autres Maisons et rapportant ces informations à leurs maîtres. On dit que certains membres des familles dirigeantes des Maisons, même de certaines Maisons Nobles, travaillent pour les Delaque.

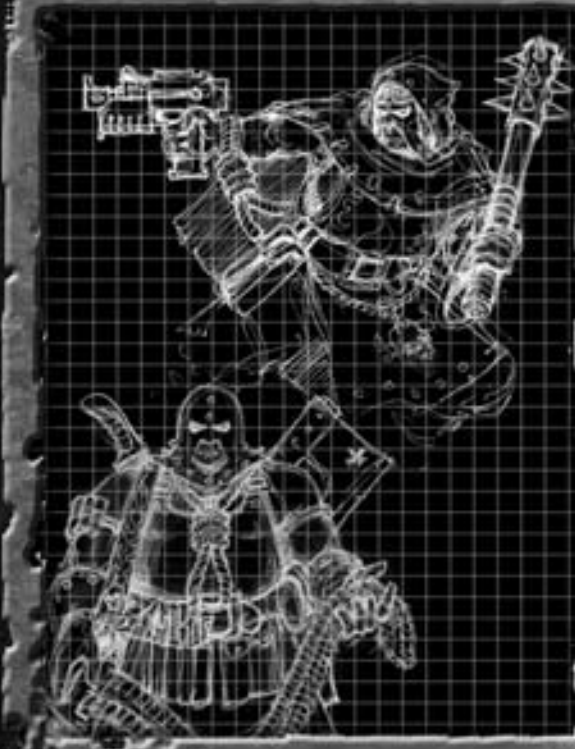
Les autres Maisons se méfient à juste titre des Delaque, dont l'apparence ne fait rien pour contredire la réputation de duplicité. Les Delaque portent traditionnellement de longs manteaux avec des poches où il est possible de dissimuler des armes. Ils sont généralement pâles et chauves, leurs voix ressemblent à des murmures étranges et beaucoup portent des visières ou des filtres implantés pour protéger leurs yeux, l'allergie à la lumière étant une faiblesse commune chez eux. Bien que toute la ruche soit peu éclairée selon les standards normaux, le territoire de la Maison Delaque est particulièrement sombre, comme il convient à un peuple dont les motivations et les méthodes sont nimbées de mystère.



MAISON CAWDOR

La Maison Cawdor est le bastion de la Secte de la Rédemption dont les prophètes annoncent la fin du monde. Bien que la secte ait des adhérents dans toute la ruche, elle a atteint dans la Maison Cawdor le statut de religion officielle. Pour cette raison, cette Maison est aussi appelée Maison de la Rédemption.

L'attitude des Cawdor envers les autres Maisons est fortement influencée par leurs croyances. Il leur est, par exemple, interdit de montrer leur visage en public, et les Cawdor se reconnaissent aisément à leurs masques ouvragés dont le dessin est souvent étrange et dérangeant. La Rédemption exige un code de conduite draconien et ceux qui violent les règles sont bannis comme des parias. Les ruchiars qui ne suivent pas la Rédemption sont de vils infidèles. Il est inutile de préciser que les relations entre la Maison Cawdor et les autres sont tendues. On suppose souvent que les Cawdor soutiennent activement les Rédempteurs hors-la-loi des autres Maisons.



LA GUILDE DES MARCHANDS

La ruche Primus est à elle seule plus riche et plus productive que certaines planètes de l'Imperium. C'est un immense complexe industriel et le Seigneur Helmaur contrôle les ressources financières de la totalité de Necromunda. Les denrées traversent continuellement la ruche. Des matériaux bruts d'importation sont dirigés vers les profondeurs, d'autres viennent du Sous-Monde et vont vers les niveaux supérieurs, les biens manufacturés montent jusqu'à la Pointe et sont exportés hors planète. La Guilde des marchands contrôle l'ensemble du trafic entre Maisons, ses effectifs et son poids politique la rendent aussi importante que les Maisons elles-mêmes.

Un groupe de familles sans noms constitue la Guilde des Marchands. C'est une communauté très soudée, d'une loyauté sans faille envers ses semblables et fidèle à ses traditions. Ses membres gardent certains aspects de leurs tractations et de leur mode de vie totalement secrets. Pour les autres habitants de la ruche, leurs modes vestimentaires et leurs habitudes sont incompréhensibles. Ils utilisent entre eux un langage secret assez différent du langage commun pratiqué au sein de la ruche.

Les marchands n'ont pas de territoire dans la ruche. Ils vivent où leurs affaires les mènent, s'installant parfois sur le domaine d'une des Maisons, mais le plus souvent ce sont des nomades. Les lois très strictes de la ruche et des Maisons protègent les marchands nomades, leur sécurité est garantie par les Maisons elles-mêmes. Les mêmes lois qui protègent les marchands leur interdisent aussi de posséder la moindre propriété dans la Cité-Ruche ou la Pointe, les Maisons leur fournissent donc logis, locaux commerciaux et autres confort.



Tous les marchands n'ont pas la même importance. Les plus prospères vivent dans la Pointe et contrôlent un véritable empire commercial qui transporte d'immenses cargaisons depuis la Cité-Ruche. A l'autre bout du système travaillent les spéculateurs solitaires qui sévissent dans le Sous-Monde, toujours en quête de nouveaux gisements de minerais métalliques ou d'archéotechnologie. Ces aventuriers errent dans les profondeurs de la ruche, seuls ou accompagnés par des guides et des mercenaires dont ils louent les services. Les marchands qui travaillent dans les secteurs les plus louches payent souvent des gangs pour les protéger contre les hors-la-loi et les mutants.

Les marchands sont pour les habitants du Sous-Monde le plus sûr moyen de gagner beaucoup d'argent. Le Crédit de la Guilde fonctionne comme une sorte de banque et garantit les paiements effectués par les marchands. Si l'un d'entre eux meurt, ses dettes, crédits et autres arrangements commerciaux seront honorés et repris par son successeur.

Les habitants du Sous-Monde reçoivent en échange de leurs services des bons ou des jetons de la Guilde. Les bons sont des plaquettes de céramite oblongues sur lesquelles est inscrite une valeur à l'encre indélébile. Les jetons, souvent appelés "crédits", sont plus petits et servent de monnaie courante pour payer les petites dépenses journalières.

Les marchands portent un insigne distinctif suspendu à une énorme chaîne. Plus un Marchand a d'importance, plus son insigne est grand et décoré. Il permet l'identification du Marchand lorsqu'il traverse les points de contrôle des Maisons. Son insigne est également son outil de travail, il contient les codes d'accès à ses registres personnels et à ses comptes. L'insigne garantit les accords commerciaux du marchand au nom de la Guilde, et il est aussi utilisé en tant que sceau électronique ou manuel.



LE SOUS-MONDE

Le Sous-Monde s'étend sous la Cité-Ruche et son organisation est au-delà des lois dictées par les Maisons et la ruche. Sa profondeur varie de quelques centaines de mètres à plus d'un kilomètre et sa surface n'est ni constante ni strictement définie. C'est un no man's land, un endroit mal famé: la zone... Un homme peut y recommencer une nouvelle vie ou y connaître une fin soudaine. Tout le monde sait que celui qui ose y tenter sa chance peut gagner une véritable fortune ou trouver la mort.

Le Sous-Monde est un lieu de luttes entre clans guerriers. Cette zone de combat est l'endroit de la ruche qui nous intéresse le plus.

STRUCTURE

La structure du Sous-Monde est la même que celle du reste de la ruche. Celle-ci n'était probablement à l'origine qu'un simple dôme de plâtré. Au fil des années, d'autres dômes furent ajoutés, avec des tunnels et des galeries les reliant entre eux. De nouveaux dômes furent construits au sommet des anciens, et d'autres furent encore élevés au dessus, créant un empilement alvéolé d'espaces divers. Les murs épais et les fondations de ces cavernes faites de main d'homme donnent à la ruche une structure solide.

Chaque dôme fournit un espace disponible partagé en zones abritant les immeubles industriels, d'habitation ou commerciaux et une myriade d'autres constructions. Le dôme repose sur des fondations qui contiennent un labyrinthe de lignes à haute tension et de canalisations diverses. Les dômes les plus grands possèdent aussi des pylônes de soutènement. La géographie de la ruche est en fait une série de dômes intercommuniquants et de cavernes reliés par des tunnels ou des puits, partagés en secteurs.

LES NIVEAUX INFÉRIEURS

Le Sous-Monde est aussi appelé à juste titre par les habitants de la ruche: la Zone. La Cité-Ruche est sombre, polluée et décrépite, mais le Sous-Monde est cent fois pire. Les cavernes aux plafonds bombés sont jonchées de ruines. Des sols fissurés et des immeubles effondrés ont transformé de nombreux secteurs en terrains vagues remplis de débris. Des effluves empoisonnés, des poussières toxiques et des saletés proviennent de la ruche au-dessus et recouvrent tout d'une épaisse couche de détritus.

La géographie du Sous-Monde est particulière. Au milieu des tas de ruines, on peut trouver des poches isolées qui, avec un peu d'efforts, peuvent devenir habitables. A certains endroits, on peut trouver des restes d'anciennes activités, machines ou artefacts qui peuvent être réutilisés ou vendus. Il existe aussi des veines de minerais qui traversent le Sous-Monde, ainsi que d'anciennes décharges à ordures qui peuvent aussi fournir des matériaux rares et négociables. Des régions entières restent inexplorées et la plus grande partie de la ruche est inaccessible à cause de tunnels effondrés ou inondés. De nombreux dômes sont complètement vides, n'étant pas habitables et ne contenant pas le moindre objet de valeur.

Des tunnels et des puits relient les salles voûtées entre elles. Les tunnels sont moins résistants que les dômes, ils sont donc souvent détruits ou partiellement bloqués, même si le dôme lui-même est intact. Parfois une petite ouverture dans les débris permet à un homme de s'y glisser, mais les tunnels étroits sont dangereux et ne mènent souvent nulle part ou se terminent par un cloaque bourbeux ou un puits abrupt. La totalité du Sous-Monde est un immense labyrinthe où il est très facile de se perdre à jamais.

LES COLONS

Malgré les conditions épouvantables, les prétendants à vivre dans le Sous-Monde sont nombreux. Les mécontents, les parias et les pauvres se retrouvent naturellement dans les profondeurs de la ruche, hors de portée du pouvoir des guildes industrielles et des familles dirigeantes. Ces réfugiés venus de la Cité-Ruche sont appelés "pieds tendres" par les habitants déjà établis.



Les habitants du Sous-Monde ne sont pas tous nés dans les profondeurs sombres qui s'étendent sous la Ruche. Nombreux sont ceux originaires de la Cité-Ruche elle-même, ruchiens désireux de prendre un nouveau départ, de commencer une nouvelle vie loin de la dictature des patriarches des familles. Le Sous-Monde grouillant les accueille en son sein. Les dépossédés, ceux pleins d'espoirs et les désespérés sont les bienvenus sans distinction dans l'immensité de la douce pénombre.

Il paraît impensable que ceux qui vivent dans la richesse et le pouvoir puissent envier cette vie d'égalité. Ce rêve plein d'espoirs qui balaye le passé et libère des devoirs et des responsabilités de la charge. Il s'en trouve parfois, ruchiens venant de la Pointe partant "vers le mur" comme ils disent, tournant le dos à leurs semblables et choisissant de vivre d'une manière anonyme dans le Sous-Monde.

Helmawr, Catali, Ty, Ulant, Greim, Ran lo et Koïron, issus de la plus haute noblesse de la ruche Primus, ont tous des raisons particulières de s'aventurer dans le Sous-monde. Des hommes aux accents étranges et aux noms imprononçables, ou sans nom du tout, occupant mystérieusement leurs journées, se cachant, cherchant, questionnant, goûtant à la douce saveur du danger, inconnue à ceux qui vivent dans la chaude splendeur d'au-delà du Mur. Qui peut dire les raisons qui amènent un homme à cuver tranquillement son Whyskar dans un recoin sombre, loin de l'agitation et des préoccupations du monde?

La Zone est un bon endroit pour les habitants de la ruche ruinés ou qui ne supportent plus la vie menée plus haut. En travaillant dur, des tunnels peuvent être percés, des générateurs et des systèmes de ventilation installés, les canaux d'écoulements peuvent être déviés, et des réservoirs d'eau construits. Les déchets produits par la ruche peuvent être recyclés en engrais pour des cultures d'algues, de champignons ou de substance nutritive. Après plusieurs années, l'ordre peut être rétabli, et ces secteurs peuvent même être revendiqués par la Cité-Ruche.

Les communautés du Sous-Monde ont tendance à rester de petits centres d'activité plutôt que des vraies villes. Mais il existe des colonies importantes et mieux établies, Glory Hole, Slag Town, Dust Falls et la Passe de Cul-de-Sac, par exemple. Ces colonies sont entourées de murs dressés en utilisant les débris environnants. Les terriers et autres habitations sont fabriqués à partir des ruines et de matériaux récupérés dans les décharges. Il est possible pour une famille d'y survivre en cultivant des champignons comestibles, des algues ou du lichen de vase. Il arrive aussi que les colons élèvent des animaux originaires de la Zone, des rats, des scarabées de sang, des limaces géantes, des serpents aveugles ou des chiens mutants.

Les plus grandes colonies ont un semblant d'ordre, bien que totalement différent des stricts codes de lois de la Cité-ruche. On peut y trouver des commerces, des petits ateliers où l'on fabrique et répare les équipements, et des gens offrant leurs services aux voyageurs. Un lit pour la nuit, une chambre, un endroit pour prendre son bain annuel, ou simplement manger et boire, tout s'achète ou

s'échange. Les choses les plus recherchées sont souvent de simples informations. Des nouvelles sur la découverte de minerai ou l'ouverture de tunnels sont les rumeurs typiques qui peuvent rendre un homme riche s'il agit très rapidement.

LES MARCHANDS

La plupart des colonies ont des comptoirs commerciaux où les marchands peuvent vendre ou acheter des choses trouvées, fabriquées ou volées dans le Sous-Monde. Parfois, ils louent les services de combattants pour leur protection ou celle de leurs biens. Les caravanes d'esclaves fortement gardées transportent des marchandises à travers le Sous-monde ou vers la Cité-ruche.

Les communautés les plus importantes sont en vérité dirigées par les marchands. Quiconque tente de contourner leur autorité se retrouve rapidement face à une justice brutale. La solidarité entre marchands est légendaire, et ils pourchassent sans pitié celui qui a tué ou volé l'un d'entre eux. Mais ils ne sont pas immunisés contre les attaques et leurs convois sont la cible favorite des gangs de hors-la-loi.

Les marchands les plus pauvres travaillent parfois seuls, à l'affût des rumeurs de découvertes de minerais ou d'archéo-technologies. Mais pour chaque explorateur de retour à Dust Falls en haillons et bredouillant des mots presque incompréhensibles au sujet de richesses fabuleuses, une centaine disparaissent. Absorbés par le Sous-monde.

LE MINERAI

Certains habitants des ruches descendent faire fortune dans la Zone en exploitant les vastes ressources naturelles du Sous-monde. Des polluants ont muté au fil des siècles, perdant progressivement leurs propriétés toxiques et devenant stables. On peut trouver des pierres précieuses, des cristaux d'adonite, des gemmes de carnotite et des pépites noires d'adamantorite inflammable. Ces substances précieuses peuvent être trouvées dans les niveaux les plus profonds du Sous-monde et des Bas-fonds. Les riches gisements sont très rares et leur recherche au milieu des étendues toxiques est dangereuse.

Les filons de minerais sont plus communs. Ils proviennent souvent d'écoulements venus de la Cité-Ruche. Se frayant un passage vers le bas, les déchets s'infiltrèrent jusqu'aux niveaux inférieurs où ils créent des stalactites et des stalagmites de minerai ferreux ou des scories métalliques. Des liquides polluants s'écoulent à travers les surfaces poreuses, qui servent de filtre, laissant des dépôts de minerai qui forment une espèce de croûte. Ces amas ne représentent pas une grosse valeur, mais leur exploitation est très facile.

Les prospecteurs travaillent seuls ou en groupes. Ils construisent souvent des terriers temporaires et des clôtures pour leurs gisements, et doivent souvent défendre le fruit de leur labeur contre les gangs de hors-la-loi en maraude.

Basseville est la plus profonde colonie permanente au-delà du Mur. Elle est située dans le niveau le plus bas du Sous-Monde, au pied d'une ancienne voie d'écoulement appelée l'Abyse. En réalité, elle est située au-delà des dômes et des tunnels qui composent le Sous-Monde lui-même, juste au-dessus du Cloaque, la mer de vase empoisonnée qui s'étend dans les entrailles de la Ruche.

Rares sont ceux qui descendent jusqu'à Basseville car les dômes des alentours, brisés et écrasés en une masse compacte, sont parcourus de fissures étroites infestées de choses démoniaques qui attaquent les imprudents. Mais certains y viennent, attirés par la mer de vase, pour chasser les araignées monstrueuses dont les yeux à facettes, aussi durs que du diamant, sont très prisés par les joailliers de toute la galaxie. D'autres viennent exploiter les restes de ces chasses, pour ramasser la carapace chitineuse, pour récolter et faire bouillir la graisse nourrissante des créatures ou extraire leur terrible venin. Une centaine de petites industries vivent des araignées et des autres créatures du Cloaque, comme les cataplanes, les rampe-vase et autres bêtes monstrueuses.

LES CHAMPIGNONS

D'autres richesses peuvent être tirées des champignons mutants qui poussent dans l'obscurité du Sous-monde. Les détritres des Bas-Fonds fournissent un terrain idéal pour leur développement et le Sous-monde entretient une écologie de parasites et de créatures mutantes. Il existe des milliers de variétés de champignons et de moisissures, certaines sont comestibles ou utilisables, d'autres sont hautement toxiques et très dangereuses.

Les champignons négociables sont activement recherchés. Les champignons à perles par exemple, qui poussent très lentement et dont la chair contient de petites perles brillantes. La qualité de chaque perle dépend des polluants sur lesquels le champignon a poussé et de son âge. Les plus prisées sont les perles noires de Necromunda qui suffisent à assurer l'avenir d'un homme pour longtemps. La moisissure métallique n'a pas de valeur intrinsèque, mais pousse sur des tas de détritres saturés d'acier ou autres métaux. Elle extrait l'eau et l'oxygène de ces métaux, les laissant complètement purs.

D'autres champignons ont des propriétés médicales ou toxiques. Par exemple, la dangereuse mais très chère pâte psychotrope. La possession de pâte psychotrope vivante est un des crimes les plus réprimés de la Pointe et son exportation hors de Necromunda est prohibée par décret impérial. Le champignon Esprit est un stimulant psychique plutôt commun mais assez dangereux. Plus utile, la moisissure appelée Aiguillon dont les effets curatifs et roboratifs sont appréciés autant que ses propriétés antibiotiques.

ARCHEOTECHNOLOGIE

Une grande partie du Sous-Monde est inexplorée ou inaccessible et, parmi les ruines, se trouvent des usines, des machines, des matériaux bruts et des artefacts ensevelis depuis des millénaires. Les catastrophes comme les ruptures de structures ne sont pas rares dans les niveaux inférieurs de la ruche, et un dôme et ses habitants peuvent être facilement emmurés. Avec le temps, le dôme est oublié, des infiltrations de liquides et de poussière recouvrent les ruines. Tout peut rester ainsi pendant plusieurs siècles, parfois plusieurs millénaires, jusqu'à ce que l'érosion ou un séisme quelconque n'ouvre une petite faille dans l'ancien dôme.

Quand un ancien secteur est redécouvert, il attire toujours des aventuriers. Les tentatives pour garder le secret échouent et rapidement, le dôme grouille de groupes aux intérêts divergents. Inévitablement, des combats se produisent dont les vainqueurs pourront choisir ce qu'ils voudront emporter.

Archéotechnologie est le nom donné aux artefacts antiques. Ils se trouvent souvent dans des dômes oubliés, mais il est aussi possible de trouver de vieilles machines dans les couches inférieures des débris de la ruche. La valeur d'un objet dépend vraiment de sa nature. Les vieilles machineries rouillées ne peuvent servir qu'à la récupération et sont vendues au poids du métal. Par contre, les barres en cristal isotropique servant au stockage de l'énergie ne se détériorent pas tant qu'elles ne sont pas utilisées, et se vendent un bon prix.



LES MUTANTS

L'air, l'eau et la nourriture constamment recyclés de la ruche ont un effet évident sur les habitants. Des polluants et des toxines s'accumulent dans l'organisme et provoquent instabilités génétiques et mutations. Les effets sont encore pires dans les niveaux inférieurs où les toxines sont beaucoup plus concentrées. Les mutations sont tellement courantes que les déformations mineures sont tolérées jusqu'à un certain degré, même dans la Spire et la Cité-Ruche. Cependant, les mutants affligés de malformations trop voyantes sont éliminés, selon les lois très strictes de la ruche. Seuls ceux qui parviennent à fuir dans les niveaux inférieurs peuvent espérer échapper à la mort et commencer une nouvelle vie, se perdant au sein de la population grouillante du Sous-Monde.

Les habitants du Sous-Monde sont plus tolérants envers les mutants. Tant qu'ils adoptent un profil bas et qu'ils ne sont pas trop grossièrement déformés, ils peuvent vivre en paix, même à l'intérieur d'une grande colonie. Les habitants du Sous-Monde n'ont pas l'habitude de questionner ou d'observer attentivement leurs voisins, et sont en général d'une indifférente bienveillance envers les déviants.

Tout le monde n'a pas cette tolérance, la Maison Cawdor en particulier, est prompte à traquer les mutants. D'autres groupes fanatiques, comme les Rédempteurs, haïssent toutes les mutations, même les plus mineures. Ils hurlent des sermons appelant à la destruction totale de tous les déviants.

Pour ceux qui sont trop déformés pour vivre dans les grandes colonies, la Zone et sa quasi absence de lois offre de nombreuses cachettes. Les êtres arborant les mutations les plus monstrueuses hantent inévitablement les abords des niveaux les plus bas : ce sont des parias même dans la Zone.

Les mutants n'ont pas tous une apparence grotesque. Certains paraissent normaux, mais possèdent des pouvoirs psychiques. Ils sont plus facilement acceptés dans le Sous-Monde. Certains, les guérisseurs psychiques ou les voyants, par exemple, sont même recherchés et protégés car leurs facultés sont très utiles.



Des profondeurs du Sous-Monde il est possible d'accéder aux ruines des Bas-Fonds, anciennes fondations de la ruche, niveaux abandonnés depuis longtemps et oubliés par les habitants. C'est le domaine de la nuit perpétuelle, où des fumées toxiques s'échappent du cloaque de vase putride qui se trouve au fond de la ruche et remplissent les trous et les cavernes en ruines. Là, dans l'obscurité rampent des choses engendrées par des millénaires passés dans un univers hostile, des créatures qui fuient même la pâle lumière du Sous-monde.

Parfois elles rampent hors de leurs trous, émergeant de l'obscurité, poussées par la faim, à la recherche de chair et de sang humain. On peut les apercevoir des tours de guet de Basseville, se déplaçant dans la vase où elles chassent les rats mutants qui infestent les dépôts d'ordures. On peut voir leurs yeux briller parmi les ruines, surveillant les caravanes d'esclaves, attendant les égarés ou les malades. Partout dans le Sous-Monde, on peut les entendre hurler et gronder pendant les heures de la nuit artificielle, toujours proches et pourtant invisibles, un son à hanter les cauchemars des hommes.

Parfois, un chasseur ou un prospecteur de minéral rapporte la peau d'une chose vaguement animale. Certaines sont humaines, ou l'ont été, avec une peau rugueuse et pourrie, des ongles ressemblant à des griffes, des vestiges d'yeux recouverts d'une membrane blanche, ou complètement noirs et sans pupilles visibles. D'autres n'ont qu'un vague reste de forme humaine, des choses recouvertes d'écaïlles avec d'énormes mâchoires hérissées de dents et une longue langue rouge.

Des centaines et des centaines de ces peaux sont accrochées aux murs de Basseville. Certaines sont rongées par la pourriture, d'autres recouvertes d'écaïlles vertes ou dorées. Ce sont quelques-unes des peaux de sauvages ou de hors-la-loi ramenés pour toucher les primes.

LES AUTRES PARIAS

Le Sous-Monde est hors d'atteinte des lois des Maisons, qui n'y ont que très peu d'influence, et les grandes familles ne se préoccupent que très peu de ce qui s'y passe. Même la Maison Impériale réfléchirait à deux fois avant de tenter d'imposer sa volonté sur les niveaux anarchiques qui s'étendent à la base de la ruche. Le Sous-Monde offre un refuge à ceux qui tentent d'échapper à un châtement ou à une vengeance. Criminels et dissidents peuvent sans crainte se mêler à la société. De plus grands groupes de parias peuvent y trouver un endroit sûr pour s'installer. Parmi ces groupes, on trouve des sectes fanatiques, les Rédempteurs qui haïssent les mutants, des Utopistes, des sectes cannibales, des réducteurs de têtes et un bon nombre d'autres mystiques et de fous.

Parmi ceux qui se sont réfugiés dans le Sous-Monde, on trouve des membres de la famille dirigeante elle-même. Après le meurtre de Marius Helmawr, son fils Caetrus s'enfuit dans le Sous-Monde où il devint un chef hors-la-loi célèbre et un héros populaire. Son oncle, le seigneur Tibérius Helmawr, tenta pendant plusieurs années de le faire capturer ou tuer, mais il échoua toujours. Tous les espions Delaque envoyés pour retrouver Caetrus et ses proches rentrèrent bredouilles. A la mort de Tibérius, Caetrus réapparut pour revendiquer son héritage, mais il n'oublia jamais les années passées dans le Sous-Monde et récompensa généreusement tous ceux qui l'y avaient aidé.

LES RATSKINS

Les ratskins ont toujours vécu dans les ruines du Sous-Monde et ils considèrent ces lieux comme leur domaine ancestral. Ils ne savent presque rien du monde qui s'étend au-dessus d'eux et au-delà de la ruche. Ils ont vécu à part pendant tellement longtemps qu'ils ont développé un langage propre, et seuls ceux qui ont parfois à traiter avec les colonies acceptent d'apprendre quelques mots du langage commun de la ruche.

Les perceptions des ratskins sont totalement adaptées aux conditions de vie dans le Sous-Monde. Leur vue est très développée et on suppose même qu'ils voient dans l'obscurité. Un ratskin peut sentir les différences de qualité de l'air et pister grâce à son odorat des hommes ou d'autres créatures. Leur ouïe est également très fine. Le moindre bruit peut les informer sur leur environnement, leur indiquant si un tunnel est vide ou si de dangereuses créatures s'y cachent.

Les ratskins n'éprouvent aucun intérêt pour la Cité-Ruche et les hommes qui viennent d'en haut. Ils ne comprennent pas la quête incessante des étrangers pour quelques débris de métal ou des pierres brillantes. Ce qui les surprend le plus, c'est cette habitude étrange qu'ont les colons de manger des champignons toxiques, de tomber bêtement dans des puits, de rester sous les éboulements, et d'avoir en général des comportements insensés et même dangereux.

Bien que les étrangers les étonnent et les énervent souvent, les ratskins les tolèrent, tant qu'ils les laissent en paix. Des aventuriers ratskins traitent même avec les colons et parfois leur louent leurs services en tant qu'éclaireurs ou pisteurs. Les ratskins restent cependant un peuple indépendant et fier, qui n'a besoin de personne et ne demande rien aux autres.

Les ratskins sont capables de se déplacer dans le Sous-Monde comme personne. Ils connaissent tous les tunnels principaux, les moindres fissures et les chemins creusés par les infiltrations et les écoulements. Ils connaissent des chemins qui traversent le Sous-Monde que les colons ignorent totalement. Ils peuvent s'aventurer dans des dômes ignorés des hommes ordinaires. Les ratskins se déplacent dans le Sous-Monde avec une facilité déconcertante, apparaissant et disparaissant comme par magie.

L'Esprit de la Ruche

Pour les ratskins, le Sous-Monde est habité par un esprit sacré. C'est un territoire avec lequel ils sont en parfaite harmonie et qui est, à leurs yeux, de toute beauté. Les ratskins vénèrent la Ruche comme un dieu redoutable, généreux dans sa bonté et sans merci dans sa vengeance. A leurs yeux, les autres habitants provoquent souvent la colère de la Ruche en déclenchant accidentellement des éboulements et en creusant maladroitement des tunnels. Parfois les colons vont trop loin, profanant des lieux sacrés et polluant les points d'eau.

Les Habitations des Ratskins

Les ratskins vivent en petites communautés, cachés des colons et des explorateurs. Ils cultivent des champignons, qui leur fournissent de la nourriture et un matériau rougeâtre pour les constructions, et ils chassent les hordes de rats qui infestent la ruche. Ils évitent généralement ces étrangers inconscients dont le comportement irrite très souvent l'Esprit de la Ruche. La plupart des colons succombent rapidement aux prédateurs, champignons toxiques, éboulements et autres dangers, qui sont la manifestation de la colère de l'Esprit de la Ruche qui s'abat sur ceux qui ne le respectent pas.

Les Ratskins et les Habitants de la Ruche

Quelques ratskins louent leurs services en tant que guides ou pisteurs et certains deviennent semi-civilisés au contact des habitants de la ruche. Ils peuvent être trouvés et embauchés dans les grandes colonies comme Dust Falls, Glory Hole ou la Passe de Cul-de-Sac. Rares sont les expéditions qui oseraient se risquer dans les étendues inexplorées sans l'aide d'un pisteurs ratskin.

Malheureusement, quelques ratskins, contaminés par les vices des ruchiers, sombrent dans la toxicomanie, le jeu et la clochardisation. Ils traînent dans les colonies jusqu'à ce que les habitants perdent patience et les jettent dehors. Les bandes de ratskins renégats, avec leur solide réputation de sauvagerie, sont un fléau pour les colons comme pour leurs semblables.



GANGS

Le Sous-Monde est un endroit dangereux où les gens forment des gangs pour explorer, voyager, combattre et survivre. Ceux qui rejoignent un gang sont tout simplement appelés gangers. Les traditions et les identités des Maisons sont si fortes que même les gangs du Sous-Monde se composent uniquement de membres d'une même Maison. Le sens du devoir d'un nécromundien est tout entier basé sur la loyauté envers sa Maison, et ses descendants établis dans le Sous-Monde revendiquent leur appartenance à cette Maison.

Les gangers sont généralement originaires du Sous-Monde. Ils descendent de colons parfois établis dans le Sous-Monde depuis plusieurs générations. La loyauté de ces natifs du Sous-Monde envers la Maison de leurs ancêtres est alimentée par les idées romantiques qu'ils ont de la vie dans la Cité-Ruche, lieu où ils ne sont jamais allés et qu'ils ne peuvent qu'imaginer.

D'autres viennent directement de la Cité-Ruche. Jeunes kids ou ruchiars déçus, ils sont nombreux à rejoindre des gangs ou à en former de nouveaux, et ils trouvent toujours des habitants du Sous-Monde prêts à leur donner une chance. En plus de ses membres permanents, un gang peut louer les services de mercenaires, de mutants psy ou de pisteurs ratskins.

Le Chef de Gang

Le chef de gang est généralement un combattant aguerri qui connaît bien la Zone locale et les dangers du Sous-Monde. Parfois un exilé venu de la Cité-Ruche mettra sur pied son propre gang, mais seuls les kids les plus inexpérimentés ou les gangers les plus pauvres se joindront à lui. Un gang recrute souvent de nouveaux membres. Les chefs rencontrant le plus de succès sont très respectés et la compétition pour entrer dans leurs gangs est féroce. Les gangers les plus expérimentés et les plus talentueux peuvent toujours trouver de nouveaux compagnons si leur chef est tué ou capturé. De tels combattants peuvent alors demander un prix élevé en échange de leurs services.

Le rêve d'un chef de gang, et de tout ganger, est de devenir riche et d'aller habiter au sommet des spires, dans la Pointe. Certains partent vers la Cité-Ruche où leurs richesses leur permettent de vivre dans le luxe pendant des années. La plupart font des rêves de liberté dans la Pointe, loin de la multitude de la Cité-Ruche et du joug des patriarches familiaux. Seuls les plus riches parviennent à s'installer dans la Pointe où l'argent leur donne un pouvoir que les habitants de la Cité-Ruche auraient du mal à imaginer.

DANS LES COLONIES

L'endroit où tout commence est une des colonies situées dans les secteurs les plus bas du Sous-Monde. Des endroits comme la Passe du Cul-de-Sac et Dust Falls sont pleins de gangers qui passent leur temps dans les tavernes, les comptoirs commerciaux et les ateliers. Ils attendent des nouvelles d'ouvertures de nouveaux tunnels, des rumeurs sur des filons de minerai, des informations qui pourraient les mener à la fortune. Toute nouvelle est rapidement connue de tout le monde, propagée plus rapidement qu'une traînée de poudre.

Les colonies se vident subitement quand les gangs rivaux se précipitent pour obtenir leur part du gâteau.

Il est très facile de trouver des petits boulots dans une colonie. Les marchands louent les services de gangers pour acheminer des biens ou pour les escorter pendant leurs déplacements à travers le Sous-Monde. Les commerçants des villes sont toujours prêts à payer pour des renseignements ou des services. Les colons du coin louent souvent des bras pour acheminer des stocks d'algues ou du bétail jusqu'à leur colonie. Faute de mieux, une journée à fouiller dans les désolations permet toujours de ramasser quelques morceaux de métal qui seront vendus à un artisan quelconque. Obtenir un boulot est souvent une affaire de contacts, et ce sont ces contacts qui permettent au gang de vivre jour après jour. Plus vous connaissez de monde, plus on fait appel à vous, et plus il vous est facile d'augmenter l'effectif de votre gang et votre stock d'armes.

LE COMBAT POUR LA FORTUNE

Dans la Zone, toute rencontre entre gangs rivaux risque fort de se terminer en fusillade. Un gang qui ne bat pas ses rivaux se retrouve rapidement repoussé vers les terres les plus pauvres ou obligé de se contenter de ce qui est laissé par les autres. Seuls les plus forts obtiennent le respect des habitants du Sous-Monde, des marchands locaux et des gangs rivaux. Le respect mutuel n'empêche pas les gangs rivaux de se tirer dessus, mais donne le droit à certains d'exploiter une zone particulière ou de traverser le territoire des autres, en fonction des arrangements entre chefs.

Des bagarres se déclenchent à la moindre occasion. Les rencontres fortuites ne sont pas rares, surtout quand des gangs rivaux partagent un territoire ou des tunnels. Parfois un gang attaquera délibérément une petite colonie ou un point d'eau que ses rivaux utilisent. Beaucoup de gangers sont issus de familles vivant dans des terriers situés dans les désolations. Les gangs sont très attentionnés envers les habitants qui leur fournissent de la nourriture, de l'eau et des nouvelles, car la survie d'un gang dépend de ce type de contacts.

La découverte de tunnels ou de dômes attire les gangs comme des papillons dans la lumière. Plus les ressources sont riches, plus les gangs seront déterminés et plus sanglants seront les combats. Les découvertes d'archéotechnologie, de pierres précieuses, de gemmes de carnotite, de spores à perles et de toutes choses de valeur se soldent toujours par une bataille féroce au milieu des ruines. Même si un gang parvient à remplir ses sacs de pierres précieuses, il n'a aucune garantie de ne pas tomber dans une embuscade sur le trajet du retour. Les plus riches découvertes sont souvent partagées sur place et enterrées loin des yeux des gangs rivaux.

MERCENAIRES

Peu de gangs comptent plus d'une vingtaine de membres et la plupart en ont moins d'une douzaine. Certains de ces membres sont des gangers, des combattants expérimentés qui savent comment survivre dans la Zone, d'autres sont des kids, toujours



prêts à prouver leur valeur à leurs compagnons plus âgés. Les gangers peuvent être recrutés dans toutes les grandes colonies, le prix à payer dépendra du niveau du combattant.

Si un chef de gang le désire, il peut faire appel aux services de spécialistes ou même à ceux de pistoleros notoires qui se louent au plus offrant. Ces individus solitaires n'ont souvent aucun serment d'allégeance envers une quelconque Maison. Ils sont à part, souvent issus de castes inférieures ou d'une origine obscure. Ils sont prêts à se battre pour n'importe qui.

Un chef de gang louera parfois les services d'un pisteur ratskin, surtout s'il veut explorer des secteurs des Bas-Fonds inconnus et dangereux. Les ratskins peuvent guider un gang à travers des fissures et des tunnels que les gangers ne découvriraient jamais. Leurs sens sont extrêmement développés, ils peuvent trouver leur chemin grâce à leur odorat et à leur ouïe, ce que personne d'autre ne peut faire.

Les renégats et les solitaires sont plus difficiles à trouver. Ce sont des personnages célèbres et mystérieux, certains ont un passé presque légendaire. Il est difficile de comprendre pourquoi certains d'entre eux restent dans le Sous-Monde. La plupart ont largement les moyens de retourner dans la Cité-Ruche ou même plus haut, il faut croire qu'autre chose les pousse à rester dans la Zone. Plusieurs des solitaires les plus célèbres sont des mutants et d'autres sont à peine humains. Dans l'ensemble, il est préférable de ne pas trop se préoccuper des origines et des motivations de ceux qui comptent parmi les plus redoutables guerriers de ce monde violent.

GANGS HORS-LA-LOI

Même dans le Sous-Monde, la plupart des gangers suivent un code de déontologie. Disons plutôt que la plupart des gangers veulent donner l'impression de suivre ce code. Ce qu'ils font quand personne ne les

regarde est une autre affaire. Ceux qui ne respectent pas le code peuvent être mis hors-la-loi par un tribunal de marchands. Les hors-la-loi ne sont pas les bienvenus dans les colonies, les marchands ne traitent pas avec eux, du moins pas ouvertement, et les autres gangs peuvent réclamer des récompenses pour leur capture.

Le Code du Sous-Monde

A l'intérieur des colonies, un gangster qui tue un colon peut être mis hors-la-loi ainsi que son gang. Les batailles rangées à l'intérieur des colonies ne sont pas tolérées par les marchands qui emploient des mercenaires appelés vigiles pour maintenir l'ordre. De même, le vol, la fraude ou l'agression à l'intérieur d'une colonie peuvent provoquer la mise hors-la-loi ou le lynchage du coupable. Les petites colonies et les terriers isolés sont aussi régis par ce code, bien qu'ils soient plus vulnérables aux délits que les communautés importantes. Le plus souvent, les hors-la-loi ne laissent derrière eux aucun témoin qui pourrait lever vers eux un doigt accusateur.

Un gang qui attaque un marchand, sa propriété ou ses employés sera aussi condamné. Si un marchand est tué, les autres offriront une récompense pour la capture ou la mort du gang responsable. Tout gangster trouvé en possession de biens volés à un marchand peut être exécuté sur le champ et son gang mis hors-la-loi. Même dans le Sous-Monde, les marchands jouissent d'un statut spécial et peuvent se déplacer librement n'importe où. La subsistance de nombreux habitants du Sous-Monde dépend directement du commerce et le meurtre ou le vol d'un marchand est l'une des plus graves violations du code.

Captifs et Rançons

Loin des colonies, les gangs luttent constamment entre eux, se tirant dessus et se massacrant sans arrêt. Inévitablement, des gangsters blessés tombent parfois entre les mains d'ennemis qui les abattraient sans hésiter en combat. Il est cependant généralement admis que tuer de sang froid un prisonnier est inacceptable. A la place, les captifs sont rendus à leur gang contre une rançon ou, si le gang ne peut pas payer, vendus à un marchand d'esclaves. Peu de gangsters se risqueraient à tuer un prisonnier car tous savent qu'ils peuvent être capturés un jour.

Récompenses et Primes de la Guilde

Les gangs hors-la-loi ont beaucoup de mal à survivre car ils ne peuvent plus entrer dans les colonies pour leurs affaires. Leurs têtes mises à prix, ils peuvent être pourchassés et tués. Leur situation peut même les forcer à voler des colons ou des marchands pour survivre. Bien sûr, ils peuvent toujours avoir quelques amis fidèles ou quelques relations bien placées, mais leur vie n'est pas facile et encore moins lucrative.

Un gang peut faire lever sa mise hors-la-loi en payant une amende pour les vols et les crimes qu'il a commis. Cependant, s'il a tué un marchand, il ne sera plus jamais en sécurité nulle part. Les marchands n'acceptent pas que le sang d'un des leurs soit versé et ils sont prêts à toutes les extrémités pour assouvir leur vengeance.

CRÉATION D'UN GANG

Avant de pouvoir commencer à jouer à Necromunda, vous devez recruter un gang. Un gang peut être choisi parmi les six maisons décrites précédemment. Vous pouvez commencer avec une boîte de gang vendue par Games Workshop, simplement en créant une feuille de gang basée sur les combattants et les armes portées par les figurines. Vous pouvez également créer le gang de votre choix et acheter ensuite les figurines nécessaires.

CHOISIR UN GANG

Un gang peut comprendre un nombre quelconque de membres à partir de trois. Pour commencer votre gang, consultez la liste de recrutement des gangs figurant à la fin de ce chapitre. La liste donne le coût du recrutement et de l'équipement des différents combattants. Vous disposez d'un total de 1 000 crédits que vous pouvez dépenser pour recruter votre gang.

Un gang est toujours constitué de combattants issus des Maisons rivales de la Cité-Ruche : Orlock, Goliath, Van Saar, Escher, Cawdor et Delaque. Vous pouvez choisir une d'entre elles pour votre gang.

LES COMBATTANTS

Il existe quatre types de combattants : chef, ganger, balaise et kid.

Le Chef de Gang

Votre gang doit être commandé par un chef. Cette figurine représente le joueur lui-même. Un gang ne peut avoir qu'un seul chef.

Gangers

Les combattants ordinaires des gangs sont appelés gangers. Ils peuvent être recrutés dans les bars et les comptoirs commerciaux du Sous-Monde. Ce sont des guerriers expérimentés, compétents et fiables, qui constituent l'ossature de la plupart des gangs.

Balaises

Les combattants armés d'une arme spéciale ou possédant un équipement technique complexe sont appelés balaises. Ils sont plus grands et plus costauds que les gangers ordinaires à cause du poids de l'équipement qu'ils portent. Les balaises sont aussi des techniciens, habitués à réparer ou à fabriquer des choses. Ceci est nécessaire car leurs armes, plus complexes que celles des autres combattants, doivent être toujours gardées en bon état de fonctionnement.

Kids

Les kids sont des combattants jeunes et inexpérimentés. Les colonies sont pleines de ces gamins à la recherche d'une chance de rejoindre un gang et de participer enfin à de vraies actions. Les kids sont souvent les petits frères ou cousins des gangers, qui leur apprennent l'art du combat. Ce sont de piètres tireurs et ils sont les premiers à tourner les talons en cas de coup dur.

LA FEUILLE DE GANG

Vous aurez besoin de noter tous les détails concernant votre gang sur une feuille de gang. Vous en trouverez un exemplaire vierge ci-contre. Nous vous suggérons d'en faire autant de copies que vous aurez besoin.

Une fois que vous avez choisi votre gang, prenez une feuille de gang et inscrivez dans les cases correspondantes tous les détails concernant chaque combattant. Il est préférable de concevoir d'abord votre gang sur une feuille de brouillon car vous devrez probablement modifier l'attribution des armes pour vous rapprocher le plus possible des 1 000 points autorisés. S'il vous reste quelques crédits après la constitution de votre gang, inscrivez-les dans la case "Magot". Vous trouverez dans les pages qui suivent un exemple de feuille de gang pour les Orlock de Grimm Ironhead. Vous pouvez commencer avec ce gang ou concevoir le vôtre.

La feuille de gang est un enregistrement précis de l'état de votre gang et il est utile de la garder près de vous en cours de partie. Vous pourrez avoir besoin d'y noter certains détails pendant le jeu, tels que les explosions d'armes, des blessures légères, etc.

Vous devez donner un nom à votre gang et à chacun de vos combattants. Vous pouvez inventer n'importe lesquels, mais vous trouverez tout au long de ce livre de nombreux exemples de noms nécromundiens.

LISTE DES TERRITOIRES

La feuille de gang comprend un espace dans lequel vous inscrirez les territoires de votre gang. Quand vous jouez une campagne, chaque gang possède un certain nombre de territoires symbolisant ses différents contacts commerciaux, les propriétés des membres du gang et les secteurs auxquels ils ont régulièrement accès. Au cours des combats successifs, vous pourrez acquérir d'autres territoires ou en perdre au profit de vos adversaires. Les territoires génèrent des revenus que vous pourrez dépenser ensuite pour engager des combattants ou acheter d'autres armes, comme expliqué plus loin.



Feuille de Gang – Vous pouvez la photocopier pour chacun de vos gangs ou pour chaque joueur dans votre campagne, et l'utiliser pour tenir à jour la progression de vos combattants.

[illegible]

RECRUTEMENT

La liste qui suit est utilisée pour recruter et équiper votre gang. Vous disposez de 1000 crédits avec lesquels vous devez engager au moins trois hommes, chef compris. Tout crédit non dépensé est caché dans le repaire du gang et pourra être utilisé plus tard pour acheter quelque chose de plus cher.

CHOISIR UN GANG

Vous disposez de 1000 crédits pour recruter et équiper votre gang en respectant les restrictions suivantes.

- **3 Combattants Minimum** : Un gang est composé d'un minimum de 3 membres.
- **Chef** : Votre gang doit avoir un chef et un seul.
- **Gangers** : Vous pouvez avoir autant de gangers que vous pouvez en recruter.
- **Balaisés** : Un gang peut comprendre jusqu'à 2 balaisés, pas plus.
- **Kids** : La moitié maximum de votre gang peut être composée de kids.
- **Poignards** : Tous les combattants possèdent un poignard même si la figurine semble ne pas en avoir.

CHEF DE GANG

Coût de recrutement : 120 crédits

Tout gang a besoin d'un chef, c'est le plus fort, le plus résistant et le plus intelligent de la bande. Il maintient la discipline et décide où il faut se battre, quand il faut recruter de nouveaux membres et comment dépenser le butin du gang.

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

Armement : Le chef de gang peut être équipé d'armes choisies dans les listes armes de corps à corps, pistolets, armes de base, grenades et armes spéciales.

Règles Spéciales

Contrairement aux autres membres du gang, le chef est efficace même s'il est seul. Il est considéré comme ayant toujours un ami à 2 ps, que ce soit réellement le cas ou non. Cela signifie donc qu'il peut toujours effectuer un test pour éviter d'être bloqué.

Tout combattant dans un rayon de 6 ps autour de son chef peut utiliser le Cd du chef pour tous ses tests de Commandement. Ceci s'applique tant que le chef lui-même n'est pas démoralisé ou au tapis.



GANGERS

Coût de recrutement : 50 crédits

Les gangers constituent l'ossature d'un gang. Ce sont des combattants expérimentés et fiables.

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

Armement : Les gangers peuvent être équipés d'armes choisies dans les listes armes de corps à corps, pistolets, grenades et armes de base.



BALAISES

Coût de recrutement : 60 crédits

Les balaises ont une stature imposante qui leur permet de porter un armement lourd. Ils sont aussi très compétents techniquement, ce qui est une bonne chose car leur armement nécessite une maintenance quotidienne pour fonctionner correctement.

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

Armement : Les balaises peuvent être équipés d'armes choisies dans les listes armes de corps à corps, pistolets, armes spéciales, grenades et armes lourdes.



ARMER VOS FIGURINES

Les armes que vous choisissez pour vos combattants doivent être représentées sur les figurines. Les seules exceptions sont les poignards et les grenades, supposés être cachés dans les vêtements, et les pistolets placés dans les étuis qui peuvent représenter n'importe quel type de pistolet. Autrement, les gangers sont équipés de l'arme représentée sur leur figurine, il est donc important de décider des armes dont vous voulez équiper votre gang avant d'assembler vos figurines ou d'en acheter de nouvelles.



KIDS

Coût de recrutement : 25 crédits

Les kids sont des jeunes inexpérimentés désireux de rejoindre un gang pour devenir des combattants. Ces piètres guerriers progresseront avec le temps pour devenir de précieux gangers.

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

Armement : Les kids peuvent être équipés d'armes choisies dans les listes armes de corps à corps, pistolets et grenades.



ARMEMENT

Chaque combattant que vous recrutez peut être équipé d'une ou plusieurs des armes accessibles à la maison à laquelle il appartient.

En plus des limitations de chaque maison, les différents types de combattants ne peuvent accéder qu'à certains types d'armes. Les kids par exemple, ne peuvent posséder que des armes de corps à corps, des pistolets et des grenades.

Un combattant ne peut porter qu'une arme lourde, par exemple une mitrailleuse ou un canon laser, mais pas les deux. Il n'y a pas de limite aux autres armes. La figurine est toujours considérée comme utilisant les armes qu'elle tient en mains à moins que le joueur ne précise le contraire. Les armes doivent être identifiables.

Un combattant peut porter des grenades même si la figurine n'en possède apparemment pas, elles sont censées être cachées dans ses poches ou son sac. Le coût est celui de plusieurs grenades, pas d'une seule. Une fois équipé de grenades, un combattant peut en utiliser à chaque combat.

Armes réservées aux Chefs

Lorsque vous créez un gang, certaines armes sont réservées à son chef, comme indiqué dans la liste ci-contre. Cependant, sitôt qu'une campagne a commencé, ces armes sont accessibles à n'importe quel combattant, selon les règles des Comptoirs Commerciaux.

Grenades, Missiles & Cartouches de Fusil

Les grenades peuvent être transportées dans des sacs ou des poches, un combattant peut donc en porter même si la figurine n'en a apparemment pas. Une grenade peut être lancée lors de la phase de tir au lieu de faire feu avec une autre arme.

Les grenades et les missiles pour les lance-grenades et les lance-missiles doivent être achetées séparément. Dans les deux cas, l'achat sert à équiper le combattant d'un type de munition qu'il utilisera toujours. C'est la même chose pour les cartouches de fusil spéciales, bien que les fusils aient des balles solides et des plombs en guise de munitions standards. Le coût des missiles et cartouches de fusil est le même pour tous les combattants, quelle que soit la maison à laquelle ils appartiennent. Voir ci-dessous.

Grenades	Coût
Grenades à Fragmentation	30
Grenades Antichar	50
Missiles	
Missile à Fragmentation	35
Missile Antichar	115
Balles	
Balles Dum-dum pour pistolets automatiques	5
Balles Tueuses pour fusils	5
Balles Incendiaires pour fusils	5
Bolts pour fusils	15

ARMEMENT DE LA MAISON GOLIATH

Armes de corps à corps	Coût
Poignard	Gratuit
Massue, Matraque ou Hache	10
Pistolets	
Pistolet Mitrailleur	15
Pistolet Laser	15
Pistolet Automatique	10
Armes de Base	
Fusil d'Assaut	20
Fusil Laser	25
Fusil	20
Armes Spéciales	
Lance-flammes	40
Lance-grenades	130
Armes Lourdes	
Autocanon	300
Mitrailleuse	120
Bolter Lourd	180
Réservé au Chef	
Épée Tronçonneuse	25
Fuseur	95
Pistolet Bolter	20

ARMEMENT DE LA MAISON ORLOCK

Armes de corps à corps	Coût
Poignard	Gratuit
Chaîne ou fléau	10
Pistolets	
Pistolet Mitrailleur	15
Pistolet Laser	15
Pistolet Automatique	10
Armes de Base	
Fusil d'Assaut	20
Fusil Laser	25
Fusil	20
Armes Spéciales	
Lance-flammes	40
Lance-grenades	130
Armes Lourdes	
Lance-missiles	185
Mitrailleuse	120
Bolter Lourd	180
Réservé au Chef	
Épée Tronçonneuse	25
Fuseur	95
Bolter	35

ARMEMENT DE LA MAISON VAN SAAR

Armes de corps à corps	Coût
Poignard	Gratuit
Massue, Matraque ou Hache	10
Pistolets	
Pistolet Mitrailleur	15
Pistolet Bolter	20
Pistolet Laser	15
Pistolet Automatique	10
Armes de Base	
Fusil d'Assaut	20
Fusil Laser	25
Fusil	20
Armes Spéciales	
Lance-flammes	40
Lance-plasma	70
Armes Lourdes	
Mitrailleuse	120
Lance-plasma Lourd	285
Réservé au Chef	
Épée Tronçonneuse	25
Fuseur	95
Pistolet à Plasma	25

ARMEMENT DE LA MAISON DELAQUE

Armes de corps à corps	Coût
Poignard	Gratuit
Massue, Matraque ou Hache	10
Pistolets	
Pistolet Mitrailleur	15
Pistolet Laser	15
Pistolet Automatique	10
Armes de Base	
Fusil d'Assaut	20
Fusil Laser	25
Fusil	20
Armes Spéciales	
Lance-flammes	40
Armes Lourdes	
Mitrailleuse	120
Canon Laser	400
Réservé au Chef	
Pistolet Bolter	20
Bolter	35
Épée Tronçonneuse	25
Fuseur	95

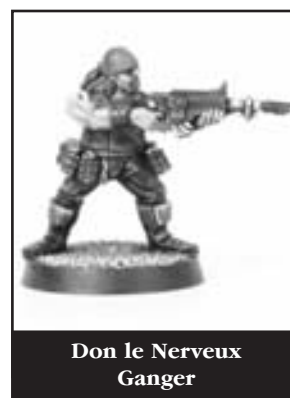
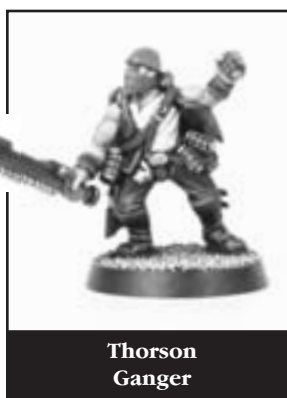
ARMEMENT DE LA MAISON CAWDOR

Armes de corps à corps	Coût
Poignard	Gratuit
Pistolets	
Pistolet Mitrailleur	15
Pistolet Laser	15
Pistolet Automatique	10
Armes de Base	
Fusil d'Assaut	20
Bolter	35
Fusil Laser	25
Fusil	20
Armes Spéciales	
Lance-flammes	40
Lance-grenades	130
Armes Lourdes	
Mitrailleuse	120
Bolter Lourd	180
Réservé au Chef	
Épée Tronçonneuse	25
Pistolet Bolter	20

ARMEMENT DE LA MAISON ESCHER

Armes de corps à corps	Coût
Poignard	Gratuit
Épée	10
Massue, Matraque ou Hache	10
Pistolets	
Pistolet Mitrailleur	15
Pistolet Laser	15
Pistolet Automatique	10
Armes de Base	
Fusil d'Assaut	20
Fusil Laser	25
Fusil	20
Armes Spéciales	
Lance-flammes	40
Armes Lourdes	
Mitrailleuse	120
Lance-plasma Lourd	285
Réservé au Chef	
Pistolet Bolter	20
Bolter	35
Épée Tronçonneuse	25
Pistolet à Plasma	25

NECROMUNDA



VALEUR DU GANG	1132
----------------	------

TERRITOIRE	Crédits
1. Conduits de ventilation	10
2. Colonie	30
3. Scuries	15
4. Fosse chimique	206
5. Champ de Ruines	10
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	

MAGOT
85 Crédits

MAISON :		NOM DU GANG :																				
NOM	CARACTÉRISTIQUES	ÉQUIPEMENT, COMPÉTENCES & BLESSURES	COÛT	EXP.																		
Grimm Tête d'acier Chef de Gang	<table><tr><td>M</td><td>CC</td><td>CT</td><td>F</td><td>E</td><td>PV</td><td>I</td><td>A</td><td>Cd</td></tr><tr><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>1</td><td>4</td><td>1</td><td>8</td></tr></table>	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	4	4	4	3	3	1	4	1	8	Fusil, Grenades à Fragmentation et Épée	180	63
M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd														
4	4	4	3	3	1	4	1	8														
Nark Balaise	<table><tr><td>M</td><td>CC</td><td>CT</td><td>F</td><td>E</td><td>PV</td><td>I</td><td>A</td><td>Cd</td></tr><tr><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>1</td><td>3</td><td>1</td><td>7</td></tr></table>	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Mitrailleuse, Poignard	180	65
M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd														
4	3	3	3	3	1	3	1	7														
Groff Ganger	<table><tr><td>M</td><td>CC</td><td>CT</td><td>F</td><td>E</td><td>PV</td><td>I</td><td>A</td><td>Cd</td></tr><tr><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>1</td><td>3</td><td>1</td><td>7</td></tr></table>	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Fusil d'Assaut, Grenades à Fragmentation, Poignard	100	24
M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd														
4	3	3	3	3	1	3	1	7														
Don le Nerveux Ganger	<table><tr><td>M</td><td>CC</td><td>CT</td><td>F</td><td>E</td><td>PV</td><td>I</td><td>A</td><td>Cd</td></tr><tr><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>1</td><td>3</td><td>1</td><td>7</td></tr></table>	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Fusil Laser, Grenades à Fragmentation, Poignard	105	22
M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd														
4	3	3	3	3	1	3	1	7														
Rocky Ganger	<table><tr><td>M</td><td>CC</td><td>CT</td><td>F</td><td>E</td><td>PV</td><td>I</td><td>A</td><td>Cd</td></tr><tr><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>1</td><td>3</td><td>1</td><td>7</td></tr></table>	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Pistolet Bolter, Fléau, Poignard	110	22
M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd														
4	3	3	3	3	1	3	1	7														
Thorson Ganger	<table><tr><td>M</td><td>CC</td><td>CT</td><td>F</td><td>E</td><td>PV</td><td>I</td><td>A</td><td>Cd</td></tr><tr><td>4</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>1</td><td>3</td><td>1</td><td>7</td></tr></table>	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Fusil Laser, Épée Tronçonneuse, Grenades à Fragmentation, Poignard	130	21
M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd														
4	3	3	3	3	1	3	1	7														
Joe le Silencieux Kid	<table><tr><td>M</td><td>CC</td><td>CT</td><td>F</td><td>E</td><td>PV</td><td>I</td><td>A</td><td>Cd</td></tr><tr><td>4</td><td>2</td><td>2</td><td>3</td><td>3</td><td>1</td><td>3</td><td>1</td><td>6</td></tr></table>	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	4	2	2	3	3	1	3	1	6	Pistolet Automatique, Poignard	35	0
M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd														
4	2	2	3	3	1	3	1	6														
La Teigne Kid	<table><tr><td>M</td><td>CC</td><td>CT</td><td>F</td><td>E</td><td>PV</td><td>I</td><td>A</td><td>Cd</td></tr><tr><td>4</td><td>2</td><td>2</td><td>3</td><td>3</td><td>1</td><td>3</td><td>1</td><td>6</td></tr></table>	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	4	2	2	3	3	1	3	1	6	Pistolet Automatique, Poignard	35	0
M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd														
4	2	2	3	3	1	3	1	6														
Gann Kid	<table><tr><td>M</td><td>CC</td><td>CT</td><td>F</td><td>E</td><td>PV</td><td>I</td><td>A</td><td>Cd</td></tr><tr><td>4</td><td>2</td><td>2</td><td>3</td><td>3</td><td>1</td><td>3</td><td>1</td><td>6</td></tr></table>	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	4	2	2	3	3	1	3	1	6	Pistolet Mitrailleur, Poignard	40	0
M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd														
4	2	2	3	3	1	3	1	6														
	<table><tr><td>M</td><td>CC</td><td>CT</td><td>F</td><td>E</td><td>PV</td><td>I</td><td>A</td><td>Cd</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd												
M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd														
Voici les quatre types de combattants : Chefs, balaises, Gangers & kids. Un gang se compose d'au moins trois figurines, dont un chef. Un gang ne peut comporter plus de deux balaises. Les kids ne peuvent pas composer plus de la moitié d'un gang.		TOTAUX :	915	217																		

LES BATAILLES DE NECROMUNDA

Vous pouvez voir dans les pages suivantes la plupart des combattants des différentes maisons de Necromunda qui se livrent un combat sans pitié dans les profondeurs du Sous-monde. Vous y trouverez également des exemples des décors qu'il est possible de fabriquer pour représenter les dômes en ruines et les zones les plus inhospitalières de la cité-ruche.

Ces figurines et ces décors sont aussi importants que les règles elles-mêmes car ils contribuent à créer une atmosphère autour de la table de jeu: même la partie la plus acharnée semblera terne et insipide si elle n'est pas livrée par des figurines peintes dans un environnement glauque à souhait!



Les tuyaux ci-dessus et à droite sont de simple tubes en PVC que l'on peut facilement se procurer en magasin de bricolage.



Les Escher et les Cawdor s'affrontent dans les ruines d'un ancien manufactorum. Ce décor a été fabriqué à l'aide de polystyrène et de carte plastique.



MAISON ORLOCK



**Chef de Gang
avec fusil & épée**

**Chef de Gang
avec lance-grenades**



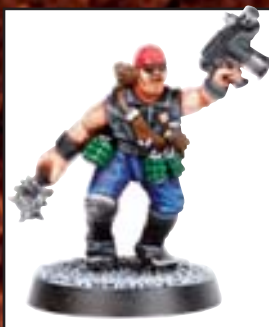
**Balaisé
avec bolter lourd**



**Balaisé
avec mitrailleuse**



**Ganger
avec fusil laser**



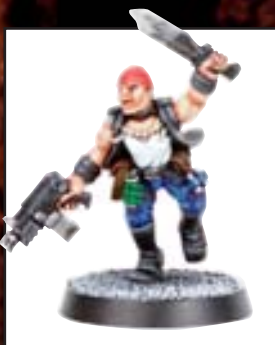
**Ganger avec pistolet
bolter et fléau**



**Ganger
avec fusil d'assaut**



**Ganger avec épée
tronçonneuse**



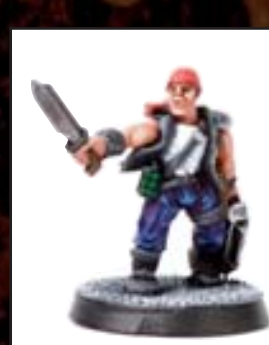
**Kid avec pistolet
mitrailleur et couteau**



**Kid avec pistolet
automatique et couteau**

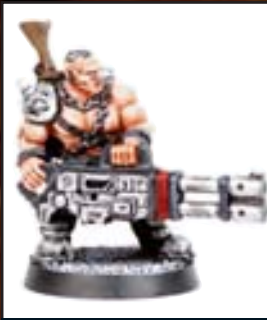


**Kid avec pistolet
automatique et couteau**

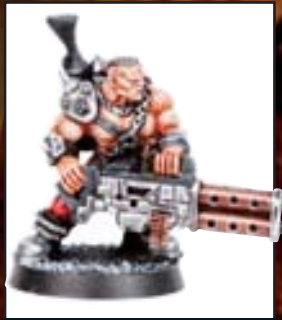


**Kid avec pistolet
automatique et couteau**

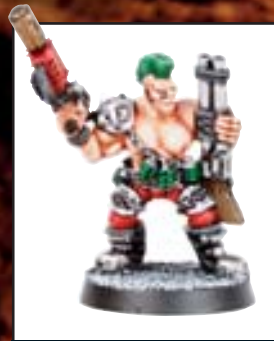
MAISON GOLIATH



Balaise avec autocanon



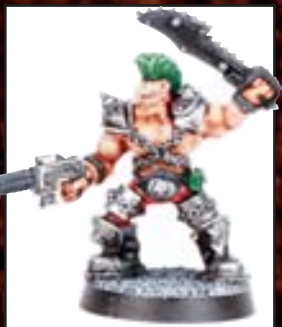
Balaise avec mitrailleuse



Chef de Gang avec fusur



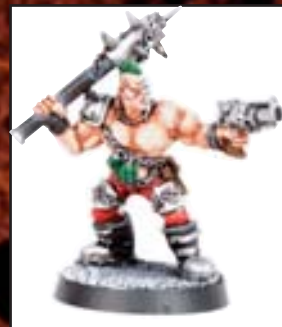
Chef de Gang avec épée et pistolet automatique



Ganger avec fusil d'assaut et épée



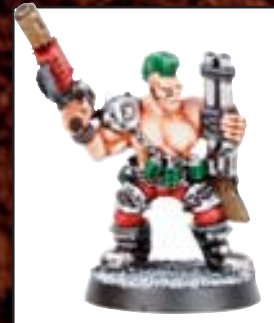
Ganger avec fusil



Ganger avec pistolet automatique et masse



Ganger avec pistolet laser et massue



Balaise avec fusur et fusil



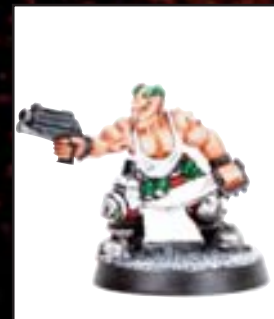
Kid avec paire de pistolets mitrailleurs



Kid avec pistolet laser et couteau



Kid avec pistolet mitrailleur et couteau



Kid avec pistolet automatique et couteau

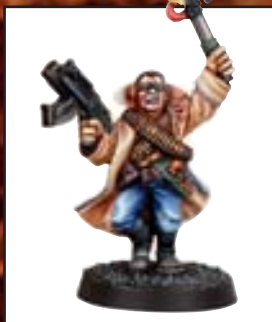


Kid avec pistolet mitrailleur et couteau

MAISON DELAQUE



Chef de Gang avec bolter et pistolet



Chef de Gang avec bolter et hache



Balise avec lance-flammes



Balise avec mitrailleuse



Ganger avec fusil laser



Ganger avec fusil d'assaut



Ganger avec fusil laser



Ganger avec fusil



Kid avec pistolet automatique



Kid avec pistolet mitrailleur et couteau



Des gangers Delaque tendent une embuscade à des

MAISON CAWDOR



Chef de Gang avec
bolter et épée



Balise
avec mitrailleuse



Balise
avec lance-genades



Chef de gang avec
pistolet et épée



Cawdor tandis que ces derniers sont en patrouille



Ganger
avec fusil d'assaut



Ganger avec fusil laser



Ganger avec fusil laser



Ganger avec fusil

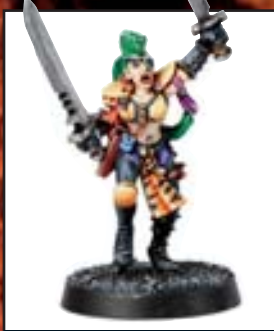


Kid avec
pistolet automatique

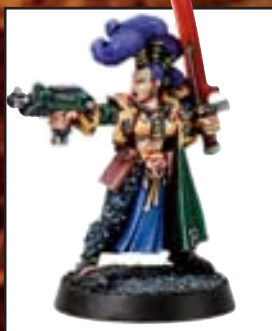


Kid avec
pistolet automatique

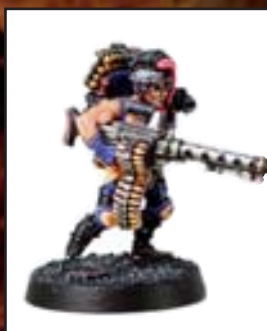
HOUSE ESCHER



Ganger avec deux épées



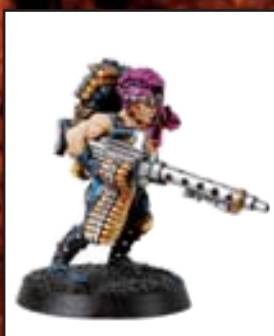
Chef de Gang
avec épée et pistolet



Balaïse
avec mitrailleuse



Ganger avec fusil laser



Balaïse
avec mitrailleuse



Ganger avec pistolet
et épée tronçonneuse



Ganger avec fusil



Ganger avec fusil et
pistolet automatique



Kid avec
pistolet laser et fléau



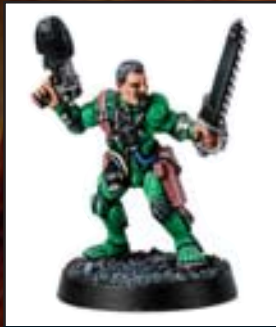
Kid
avec pistolet mitrailleur



MAISON VAN SAAR



Chef de Gang avec
fuseur et épée



Chef de Gang avec
pistolet à plasma



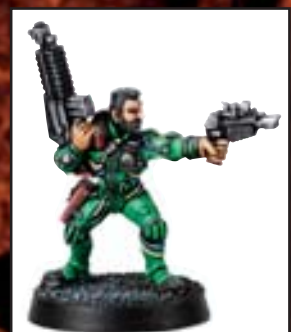
Balaise
avec mitrailleuse



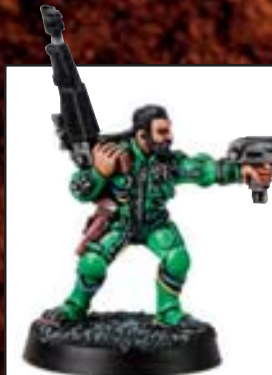
Balaise
avec lance-plasma lourd



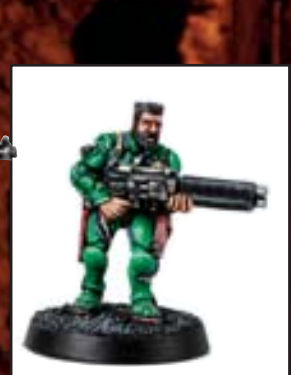
Ganger
avec fusil d'assaut



Ganger avec fusil
d'assaut et pistolet



Ganger avec fusil laser
et pistolet mitrailleur



Ganger avec fusil



Kid avec pistolet laser et
pistolet automatique



Kid avec
pistolet laser et couteau



Kid avec pistolet
automatique et masse



Kid avec pistolet
mitrailleur et couteau

LES CHAMPS DE BATAILLE DU SOUS-MONDE

Vos parties de Necromunda seront bien plus intéressantes si elles sont jouées au beau milieu de bâtiments, de passerelles et de ruines, éléments typiques de l'architecture du Sous-monde. Construire entièrement de tels décors vous demandera cependant beaucoup de temps, c'est pourquoi vous pourrez pour commencer vous contenter de Zone de Combats des Cités-ruches. Cette boîte est disponible auprès de la VPC Games Workshop et fournit des bâtiments en carton, ainsi que des passerelles et des cloisons en plastique pouvant être assemblés de multiples façons pour donner naissance à une infinité de décors différents.



En raison de la nature modulable de ces éléments, plusieurs boîtes peuvent être combinées et arrangées comme vous le souhaitez pour donner des bâtiments encore plus hauts, les passerelles encore plus longues, ou tout simplement multiplier les décors pour rendre le terrain plus dense. Ces bâtiments en carton peuvent bien sûr être combinés avec vos propres créations, ce qui vous permettra d'agrandir peu à peu votre collection de décors.



Les cloisons en plastique s'assemblent de sorte que les éléments puissent être placés les uns sur les autres à votre convenance, vous n'aurez ensuite plus qu'à positionner les passerelles aux accès adéquats. La gestion des hauteurs est un élément clé du jeu, n'hésitez donc pas à expérimenter avec plusieurs dispositions différentes et à donner à votre champ de bataille une dimension plus "verticale".





CAMPAGNES

BATAILLES DANS LE SOUS-MONDE

CAMPAGNES DE NECROMUNDA

Bien qu'il soit parfaitement possible de livrer des batailles indépendantes, une partie de l'intérêt de Necromunda est de jouer une campagne se déroulant sur plusieurs parties. Cela vous donne l'occasion d'observer votre gang se développer, de voir vos guerriers obtenir de nouvelles compétences pendant que de nouveaux combattants arrivent et que votre gang devient de plus en plus célèbre. Ce chapitre explique comment les règles de campagne permettent à un gang de progresser.

DÉBUTER LA CAMPAGNE

Pour débiter une campagne, il vous faudra être au moins deux joueurs ou, encore mieux, trois ou plus. Plus il y a de joueurs, mieux c'est! Chaque joueur peut avoir plus d'un gang, mais d'après notre expérience, les joueurs préfèrent n'en avoir qu'un à la fois car cela permet à chaque gang de livrer de nombreuses batailles en un laps de temps très court.

Les gangs viennent d'une zone entourant une des colonies du Sous-Monde. Ils traînent autour des comptoirs et des bars, dans l'attente de nouvelles découvertes ou d'offres d'emplois. Quand ils ne se battent pas, les gangs réparent leur matériel et commercent avec les habitants. Cela leur procure un certain revenu, qu'ils peuvent dépenser en recrutements, en nouvelles armes ou encore placer sur un compte chez les marchands locaux.

Vous pouvez commencer une campagne dès que deux gangs sont créés. D'autres joueurs peuvent rejoindre la campagne par la suite. Les nouveaux gangs seront moins développés, mais ils acquerront vite de nouvelles compétences. Lutter contre des gangs plus puissants leur permettra de s'améliorer plus vite.



JOUER LA CAMPAGNE

Pour commencer une campagne, deux joueurs choisissent simplement leurs gangs et décident d'un scénario à jouer (voir le chapitre Scénarios). A la fin de chaque partie, les joueurs déterminent l'expérience que leurs guerriers ont gagnée et l'argent ramassé en exploitant leurs terres.

L'expérience est déterminée en termes de Points d'Expérience que chaque guerrier reçoit en survivant aux batailles et en fonction de son comportement dans le combat. Ceci est couvert plus en détails dans le chapitre Expérience. Quand un guerrier a suffisamment de points d'expérience, il a droit à une "progression" qui peut améliorer son profil, en s'ajoutant à sa CC, CT, F, etc. ou être une compétence spéciale comme "Œil de Lynx" ou "Tir Rapide".

L'argent est collecté par le gang après chaque partie sous forme de crédits ajoutés à son trésor, appelé aussi magot. Cela représente les profits gagnés par le gang après avoir pris en compte les dépenses quotidiennes et les achats de munitions. Vous pouvez dépenser votre argent en recrutant de nouveaux gangers ou en achetant de nouvelles armes, comme expliqué dans le chapitre Comptoirs Commerciaux.

VALEUR DU GANG

Chaque gang a une valeur. Plus cette valeur est élevée, meilleur est le gang. La valeur du gang est simplement égale à la valeur totale de tous les guerriers du gang plus le total de leurs points d'expérience.

**VALEUR DU GANG = VALEUR DES COMBATTANTS
+ EXPÉRIENCE**

La valeur d'un gang change après chaque partie car les survivants ajoutent leur expérience supplémentaire, des guerriers peuvent être tués, des nouveaux peuvent arriver et vous pouvez augmenter la valeur de certains en leur achetant de nouvelles armes. On peut donc espérer que la valeur du gang augmentera, représentant le pouvoir croissant de votre bande !

Le joueur dont le gang a la plus forte valeur est en tête de la campagne. Ce gang est au sommet et son chef est le plus craint et le plus respecté de la région.

Un gang ne peut pas gagner complètement la campagne, mais peut parfois être tellement supérieur aux autres que personne n'ose plus se dresser contre lui. Lorsque cela arrive, le joueur peut retirer son gang, qui s'en va alors vers des territoires plus dangereux et plus profitables, et en recruter un nouveau.



Le Sous-monde est un immense champ de ruines : la plupart des secteurs sont inexplorés quand ils ne sont pas inaccessibles. Une vaste région constitue une espèce de poche, accessible uniquement par un tunnel. Tous les autres accès à cette zone se sont effondrés. Le tunnel lui-même est très large et contient une colonie, fermée à ses deux extrémités par un mur. Cet endroit est appelé la Passe de Cul-de-Sac et le secteur situé au-delà est connu sous le nom de Cul-de-Sac.

Pour atteindre Cul-de-Sac, les gang doivent emprunter la passe et s'acquitter d'un droit de passage. Pour quitter le secteur, le gang doit payer un tribut encore plus lourd, calculé suivant les richesses amassées. Ceci force les gangs à traiter avec les marchands de la Passe de Cul-de-Sac plutôt qu'avec d'autres qui leur auraient probablement proposé de meilleurs prix. Comme tous les endroits de ce genre, la passe est un paradis pour les brigands et les renégats et c'est un des endroits les plus dangereux mais aussi les plus attractifs de la Ruche.

BLESSURES GRAVES

Durant une partie, certains guerriers seront mis hors de combat et retirés du jeu. Dans la partie, il importe peu de savoir si le guerrier hors de combat est tué, inconscient ou sévèrement blessé. En termes de jeu, il n'est plus capable de se battre, et cela seul importe !

Lorsque vous jouez une campagne, il importe de savoir ce qui arrive aux guerriers mis hors de combat ! Ils peuvent complètement récupérer et être prêts à livrer la prochaine bataille, ou ils peuvent avoir subi de terribles blessures handicapantes. Ils peuvent aussi avoir été capturés par l'ennemi ou devoir passer un certain temps en convalescence. Encore pire, ils peuvent avoir été tués ou si sérieusement blessés qu'ils doivent définitivement se retirer.

Vous noterez que le tableau des Blessures Graves n'inclut pas que les blessures sérieuses, il présente toute une gamme de désagréments qui peuvent arriver à vos guerriers. Gardez à l'esprit que seules les figurines mises hors de combat doivent effectuer un jet dans ce tableau. Les figurines ayant subi des blessures légères ne subissent pas de blessures graves et récupèrent toujours à temps pour la prochaine bataille.

AU TAPIS EN FIN DE PARTIE

En plus des guerriers mis hors de combat durant la bataille, les guerriers qui sont au tapis à la fin d'une partie peuvent aussi être mis hors de combat. Lancez 1D6 pour chaque guerrier au tapis à la fin de la partie. Sur un 1-3, le guerrier récupère sans autres effets. Sur un 4-6, il est hors de combat.

Pour déterminer ce qui arrive à des guerriers hors de combat, lancez deux dés et consultez le tableau des Blessures Graves. Le premier dé représente les dizaines et le second les unités. Ainsi un jet de 1 puis de 5 donne 15, un jet de 3 puis de 6 donne 36, etc. Ce type de dé est appelé D66.

TABEAU DES BLESSURES GRAVES [D66]

11-16 MORT

Le guerrier est tué et son corps est abandonné aux rats mutants du Sous-monde. Tout l'équipement et les armes portés par le guerrier sont perdus.

21 BLESSURES MULTIPLES

Le guerrier n'est pas mort mais a subi plusieurs blessures. Lancez 1D6 fois sur ce tableau. Relancez tout résultat "Mort" ou "Récupération Totale".

22 BLESSURE AU TORSE

Le guerrier a été sévèrement touché au torse. Il récupère mais est affaibli par la blessure et sa caractéristique d'Endurance est réduite de 1.

23 BLESSURE À LA JAMBE

Le guerrier est touché à une jambe. Il récupère mais ne peut plus se déplacer rapidement. La caractéristique de Mouvement du guerrier est réduite de 1. Déterminez aléatoirement quelle jambe a été touchée.

24 BLESSURE AU BRAS

Le guerrier est touché au bras. Il récupère mais sa force est désormais réduite. La caractéristique de Force du guerrier est réduite de 1 quand il utilise ce bras. Déterminez aléatoirement quel bras a été touché. N'oubliez pas que certaines armes utilisent la Force du guerrier, une épée par exemple.

25 BLESSURE À LA TÊTE

Une blessure grave à la tête laisse le guerrier un peu dérangé. Au début de chaque partie, lancez 1D6 pour déterminer comment il est affecté. De 1 à 3, le guerrier a l'esprit confus et est affecté par les règles de *Stupidité*. De 4 à 6, le guerrier est enragé et incontrôlable il est affecté par les règles de *Frénésie*.

26 BORGNE

Le guerrier survit mais perd l'usage d'un œil. Déterminez aléatoirement lequel. Un personnage borgne a sa Capacité de Tir réduite de 1. Si le guerrier perd par la suite l'usage de son second œil, il doit quitter le gang.

31 PARTIELLEMENT SOURD

Le guerrier survit mais ses blessures l'ont rendu partiellement sourd. Un personnage ne subit pas de pénalité s'il est partiellement sourd, mais s'il l'est une seconde fois, son Commandement est réduit de 1.

32 CHOC

Le guerrier survit mais reste très nerveux et agité suite au traumatisme qu'il a subi. Sa caractéristique d'Initiative est réduite de 1.

33 BLESSURE À LA MAIN

Une blessure à la main occasionne la perte d'1D3 doigts. Déterminez aléatoirement la main touchée. La Capacité de Combat du guerrier est réduite de 1. Si un guerrier perd les cinq doigts d'une main, il ne peut plus l'utiliser, ne peut rien porter avec et ne peut plus utiliser d'armes nécessitant deux mains.

34-36 VIEILLE BLESSURE

Le guerrier récupère mais sa blessure le fait toujours souffrir. Lancez 1D6 avant chaque partie. Sur un 1, la blessure se fait sentir et le guerrier ne peut pas prendre part à la bataille.

41-55 RÉCUPÉRATION TOTALE

Le guerrier n'a été qu'assommé et il récupère complètement sans séquelle.

56 RANCUNE

Bien qu'il se soit totalement remis sur le plan physique, le combattant a été secoué par son expérience et développe une profonde animosité envers le gang responsable de sa blessure. À partir de maintenant, le combattant *hait* les adversaires suivants (lancez 1D6) :

- 1-2 L'individu responsable de sa blessure (si celui-ci est inconnu, il hait à la place le chef du gang).
- 3-4 Le chef du gang responsable de sa blessure.
- 5 Le gang entier responsable de sa blessure.
- 6 Tous les gangs issus de la même maison que celui qui lui a infligé sa blessure. Si ce gang est issu de la même maison que vous, relancez.

61-63 CAPTURE

Le guerrier reprend conscience et constate qu'il a été capturé par le gang adverse. Les prisonniers peuvent être échangés, rançonnés ou réduits en esclavage. Si les deux gangs ont des prisonniers, ils peuvent être échangés un contre un, en commençant par ceux ayant la valeur la plus élevée. Les prisonniers restants doivent être rendus contre rançon si le joueur est prêt à payer le prix fixé par le ravisseur. Il n'y a pas de valeur fixée pour la rançon, c'est aux joueurs de décider. Les guerriers qui ne sont ni échangés ni rançonnés doivent être vendus comme esclaves aux marchands, ce qui rapporte 1D6x5 crédits au ravisseur. Les prisonniers échangés ou rançonnés conservent armes et équipement mais les ravisseurs gardent les armes et l'équipement de ceux qui sont vendus.

64 CICATRICES HORRIBLES

Le guerrier récupère mais reste horriblement défiguré. Ses traits déformés inspirent la peur, comme décrit dans le chapitre Règles Avancées du livre de règles.

65 CICATRICES IMPRESSIONNANTES

Le guerrier récupère mais des cicatrices témoignent de sa bravoure. Ajoutez 1 au Commandement du personnage. Ce bonus ne s'applique qu'une seule fois, d'autres cicatrices impressionnantes n'ont pas d'effet.

66 SURVIE MIRACULEUSE

Le guerrier reprend conscience, seul dans l'obscurité, laissé pour mort par ses compagnons et ses ennemis. En dépit de ses blessures et de tous les dangers du Sous-Monde, il parvient à retourner chez lui. Il récupère complètement et cette expérience incroyable lui rapporte 1D6 points d'expérience supplémentaires.

EXPÉRIENCE

Les gangers qui participent à des batailles et y survivent deviennent plus expérimentés et améliorent leurs compétences de combat. Ceci est représenté dans le jeu de campagne par l'expérience.

Les guerriers gagnent des points d'expérience en participant à des batailles. Quand un guerrier a suffisamment de points d'expérience, il obtient une progression qui se traduit par l'augmentation d'une caractéristique ou le gain d'une compétence spéciale. Les guerriers qui survivent suffisamment longtemps peuvent progresser jusqu'à devenir de puissants héros avec plusieurs capacités spéciales obtenues au cours de leur longue et tumultueuse carrière.

Lorsque les guerriers sont recrutés, ils ont déjà une certaine expérience, qui est déterminée dès qu'ils rejoignent le gang. Le tableau ci-dessous montre l'expérience avec laquelle les différents types de guerriers commencent. Notez les points d'expérience des nouveaux guerriers sur votre feuille de gang.

Type de Combattant	Points d'Expérience Initiaux
Kid	0
Ganger	20+1D6
Balaise	60+1D6
Chef de Gang	60+1D6



GAGNER DE L'EXPÉRIENCE

Les points d'expérience que vos guerriers peuvent gagner dépendent du scénario que vous choisissez de jouer. Les scénarios ont des objectifs différents, et par conséquent les guerriers gagnent l'expérience d'une façon différente. Dans le scénario Les Pillards par exemple, un guerrier gagne 1 point d'expérience pour chaque archéotechnologie qu'il récupère.

Les points d'expérience supplémentaires sont ajoutés au total du guerrier après la fin de la partie.

Si vous observez les scénarios, vous verrez qu'un guerrier gagne toujours 1D6 points d'expérience en survivant au combat. Ces points sont gagnés même si le guerrier est blessé ou capturé, tant qu'il survit!

Le chapitre Scénarios inclut tous les détails des points d'expérience qui peuvent être gagnés dans les scénarios.

CHALLENGERS

Quand un gang combat un gang ennemi ayant une meilleure Valeur, ses guerriers gagnent des points d'expérience supplémentaires. Plus l'ennemi est fort, plus les challengers gagnent de points. Le nombre de points d'expérience supplémentaires que chaque guerrier survivant gagne pour une victoire et pour une défaite est indiqué ci-dessous.

Différence entre les Valeurs des Gangs	Bonus d'Expérience Victoire/Défaite
1-49	+1/+0
50-99	+2/+1
100-149	+3/+2
150-199	+4/+3
200-249	+5/+4
250-499	+6/+5
500-749	+7/+6
750-999	+8/+7
1 000-1 499	+9/+8
1 500+	+10/+9

PROGRESSION

Au fur et à mesure qu'ils gagnent des points d'expérience, les guerriers peuvent effectuer des jets de progression. Le tableau suivant montre le nombre de points d'expérience qu'un guerrier doit gagner avant de pouvoir effectuer un jet. Le jet doit être effectué immédiatement après la partie où la progression est obtenue, pendant que les deux joueurs sont présents pour observer le résultat.

Par exemple, un ganger a 25 points d'expérience. Durant sa première bataille, il gagne 9 points d'expérience. Cela amène son total à 34, lui permet d'atteindre le niveau d'expérience suivant et l'autorise à effectuer un jet de progression. Un autre jet sera possible quand son expérience atteindra 41, puis 51, puis 61, etc. Le montant d'expérience nécessaire pour effectuer un jet de progression augmente alors que le guerrier devient plus puissant.

KIDS

Quand un kid dépasse 20 points d'expérience il devient un ganger. Vous pouvez remplacer la figurine du kid par une figurine de ganger et le réarmer comme tel plutôt que comme un kid. Son profil reste le même: il a juste l'expérience pour être un ganger à part entière.

Notez que lorsqu'un ganger atteint 61 points d'expérience il ne devient pas un balaise ou un chef mais reste un ganger particulièrement coriace et résistant, que l'on appelle un champion.

TABLEAU D'EXPÉRIENCE

Points d'Expérience	Titre	Notes
0-5	Bleu	
6-10	Kid	
11-15	Kid	
16-20	Super Kid	
21-30	Ganger Novice	Niveau de départ des Gangers. Les Kids qui y parviennent deviennent Gangers.
31-40	Ganger	
41-50	Ganger	
51-60	Ganger	
61-80	Champion	Niveau de départ des Chefs et des Balaises.
81-100	Champion	
101-120	Champion	
121-140	Champion	
141-160	Champion	
161-180	Champion	
181-200	Champion	
201-240	Héros	
241-280	Héros	
281-320	Héros	
321-360	Héros	
361-400	Héros	
401+	Légende Vivante	Un combattant à ce niveau ne peut plus progresser.



NOUVELLES COMPÉTENCES

Il y a sept types de compétences qui ont chacun leur tableau séparé : Agilité, Combat, Férocité, Muscle, Tir, Discrétion et Techno. Si vous vous référez à ces tableaux, vous constaterez qu'ils contiennent chacun six compétences différentes.

Le type de compétences qu'un guerrier peut avoir est défini par la Maison du gang et par le type du guerrier (kid, ganger, balaise ou chef). Par exemple, les kids Goliath n'ont accès qu'aux compétences de Muscle et de Férocité, les gangers Goliath peuvent prendre Muscle, Férocité et Combat. Ces restrictions sont indiquées sur les tableaux de compétences.

Sur un résultat de 2 ou 12, le guerrier peut ignorer les restrictions normales de sa Maison ou de son type et choisir n'importe lequel des tableaux de compétence.

Pour déterminer une nouvelle compétence, choisissez le type de compétence désirée parmi ceux disponibles, puis lancez 1D6 pour déterminer celle qui est acquise. Si vous obtenez une compétence que le guerrier possède déjà ou qu'il n'a pas le droit de prendre, vous pouvez choisir n'importe quelle autre de ce type.

Exemple: un joueur lance un 3 indiquant une nouvelle compétence pour un kid Goliath. Se référant au tableau, il constate qu'il peut choisir entre Muscle et Férocité. Il décide de prendre une compétence de Muscle puis lance 1D6 et obtient 3: Coup Fatal. Cette compétence doit être notée avec les autres détails du guerrier sur la feuille de gang.



AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

Un jet de Progression de 5-9 augmente une caractéristique. Par exemple, un jet de 7 augmente l'Initiative ou le Commandement. Lancez 1D6 pour déterminer laquelle des deux caractéristiques est augmentée. Dans notre exemple, un résultat de 1-3 signifie que le guerrier a +1 en Initiative et un résultat de 4-6 signifie qu'il a +1 en Cd.

Cependant, les caractéristiques ne peuvent pas dépasser les limites indiquées sur le profil ci-dessous. Si une des deux caractéristiques indiquées par le jet a déjà atteint son niveau maximum, vous devez prendre l'autre. Si les deux ont déjà atteint leur niveau maximum, vous pouvez choisir d'augmenter n'importe quelle autre caractéristique autorisée de +1 à la place.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----

Valeur Maximum	4	6	6	4	4	3	6	3	9
----------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Notez les augmentations de caractéristiques pour chaque guerrier sur la feuille de gang.

JETS DE PROGRESSION

Faites les jets de progression autorisés après la bataille, afin que les deux joueurs puissent observer le résultat. Lancez 2D6 dans le tableau suivant.

2D6	Résultat
2	Nouvelle Compétence : Choisissez n'importe quel tableau de compétences et générez aléatoirement une compétence.
3-4	Nouvelle Compétence : Choisissez un des tableaux de compétences disponibles pour votre gang et générez aléatoirement une compétence.
5	Augmentation de Caractéristique : Lancez 1D6 : 1-3 = +1 F ; 4-6 = +1 A
6	Augmentation de Caractéristique : Lancez 1D6 : 1-3 = +1 CC ; 4-6 = +1 CT
7	Augmentation de Caractéristique : Lancez 1D6 : 1-3 = +1 I ; 4-6 = +1 Cd
8	Augmentation de Caractéristique : Lancez 1D6 : 1-3 = +1 CC ; 4-6 = +1 CT
9	Augmentation de Caractéristique : Lancez 1D6 : 1-3 = +1 PV ; 4-6 = +1 E
10-11	Nouvelle Compétence : Choisissez un des tableaux de compétences disponibles pour votre gang et générez aléatoirement une compétence.
12	Nouvelle Compétence : Choisissez n'importe quel tableau de compétences et générez aléatoirement une compétence.

TABLEAUX DE COMPÉTENCES

Les tableaux suivants sont utilisés pour déterminer les compétences pouvant être acquises. Si vous obtenez 2 ou 12 sur le Tableau de Progression, vous pouvez choisir n'importe lequel des tableaux suivants. Autrement, le choix est déterminé par la Maison à laquelle le guerrier appartient et son statut dans le gang (kid, ganger, balaise ou chef).

Chaque Maison possède des spécialités et des traditions qui la rendent plus ou moins compétente dans certains domaines. Par exemple, les Goliath ont un style de vie spartiate et austère et leurs combattants sont souvent très forts physiquement et féroces, mais peu agiles et encore moins discrets.

De même, l'âge et l'expérience d'un combattant sont des paramètres importants pour déterminer les compétences auxquelles il peut prétendre.

Pour utiliser le tableau ci-dessous, comparez le type de combattant avec chaque compétence, si l'intersection des deux est marquée d'un "✓" alors vous pouvez effectuer un jet sur le tableau correspondant. Une intersection vide indique que vous ne pouvez pas effectuer de jet sur le tableau correspondant, à moins que vous n'ayez obtenu un 2 ou un 12 sur le Tableau de Progression.

MAISON/GUERRIER	COMPÉTENCES DISPONIBLES						
	Agilité	Combat	Férocité	Muscle	Tir	Discrétion	Techno
CAWDOR							
Kids	-	✓	✓	-	-	-	-
Gangers	✓	✓	✓	-	-	-	-
Balaises	-	-	✓	✓	✓	-	✓
Chef de Gang	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓
ESCHER							
Kids	✓	✓	-	-	-	-	-
Gangers	✓	✓	-	-	-	✓	-
Balaises	✓	-	-	✓	✓	-	✓
Chef de Gang	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓
DELAQUE							
Kids	-	-	-	-	✓	✓	-
Gangers	✓	-	-	-	✓	✓	-
Balaises	-	-	-	✓	✓	✓	✓
Chef de Gang	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓
GOLIATHS							
Kids	-	-	✓	✓	-	-	-
Gangers	-	✓	✓	✓	-	-	-
Balaises	-	✓	-	✓	✓	-	✓
Chef de Gang	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ORLOCKS							
Kids	-	-	✓	-	✓	-	-
Gangers	-	✓	✓	-	✓	-	-
Balaises	-	✓	-	✓	✓	-	✓
Chef de Gang	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓
VAN SAAR							
Kids	-	-	-	-	✓	-	✓
Gangers	-	✓	-	-	✓	-	✓
Balaises	-	✓	-	✓	✓	-	✓
Chef de Gang	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓

COMPÉTENCES D'AGILITÉ

1 Agilité Féline

Une figurine avec cette compétence divise par deux la hauteur de chute au moment de calculer la Force des touches résultant d'une chute, arrondie à l'entier inférieur.

2 Esquive

Une figurine avec cette compétence bénéficie d'une sauvegarde de 6+ au tir et au corps à corps. Cette sauvegarde est non modifiable, c'est-à-dire non affectée par le modificateur d'une arme. Elle est effectuée séparément et en plus des sauvegardes d'armures.

Si une figurine réussit à esquiver une attaque effectuée par une arme à gabarit ou à aire d'effet, vous pouvez la déplacer jusqu'à 2 ps. Si ce déplacement lui permet de sortir du gabarit, le combattant évite le tir. Autrement, il est susceptible d'être touché, même s'il a réussi son jet d'esquive.

3 Saut en Arrière

Au début d'une phase de corps à corps, la figurine peut tenter de se désengager d'un combat en sautant en arrière. Lancez 1D6. Si le résultat est inférieur à son Initiative, elle peut immédiatement se reculer de 2 ps, échappant à son adversaire. Si le résultat est égal ou supérieur à son Initiative, elle doit rester sur place et combattre normalement.

4 Bond

La figurine peut bondir d'1D6ps, ajoutant cette distance à son déplacement. Elle peut se déplacer et bondir, courir et bondir ou charger et bondir, mais ne peut bondir qu'une seule fois par tour.

Un bond peut permettre à la figurine de passer sans aucune pénalité par dessus tout obstacle dont la hauteur ne dépasse pas celle d'un homme, y compris les figurines adverses. De plus, la figurine peut bondir hors d'un corps à corps à la fin de n'importe quelle phase de corps à corps sans subir les conséquences habituelles.

Le bond peut permettre de franchir un trou, mais le joueur doit annoncer le bond avant d'effectuer le jet pour déterminer sa longueur. Si la figurine ne parvient pas à bondir assez loin, elle tombe.

5 Réflexes Foudroyants

Une figurine qui possède cette compétence peut doubler sa valeur d'Initiative quand elle dégaine son arme lors d'un tir d'engagement. Voyez le scénario *Premier Sang* pour plus de détails.

6 Sprint

La figurine peut tripler son déplacement quand elle court ou charge, au lieu de le doubler.



COMPÉTENCES DE COMBAT

1 Maître Combattant

Si votre figurine est attaquée par plusieurs adversaires au corps à corps, elle peut tirer avantage du nombre de ses attaquants. Pour chaque adversaire au-delà du premier, ajoutez +1 à sa Capacité de Combat.

2 Désarmer

Votre figurine peut utiliser cette compétence contre un adversaire au corps à corps, au début de la phase de corps à corps. Lancez 1D6. Sur un résultat de 4+, l'adversaire perd automatiquement une arme de votre choix. Cette arme est détruite et ne pourra donc plus jamais être utilisée, elle doit être effacée de la feuille de gang. Une figurine est censée avoir toujours un poignard, quelles que soient les circonstances.

3 Feinte

Votre figurine peut convertir toute parade qu'elle est autorisée à faire en attaque supplémentaire. L'attaque remplace la parade. Votre figurine peut choisir de feindre ou parer chaque fois qu'elle attaque (vous pouvez parer une fois et feindre la fois suivante).

4 Parade

Une figurine possédant cette compétence peut effectuer une parade lors d'un combat au corps à corps même si elle ne possède pas d'arme qui permette normalement de le faire. La figurine utilise le plat de sa main ou le côté de son arme. Si la figurine possède une arme qui permet normalement de parer, elle peut obliger son adversaire à relancer jusqu'à deux dés d'attaque, au lieu d'un seul.

5 Contre-attaque

Si une figurine possède une épée, elle est normalement capable de parer (forcer son adversaire à relancer son meilleur dé d'attaque). Cependant, une parade est annulée si l'adversaire possède lui aussi une épée ou s'il possède la compétence *Parade* décrite plus haut. Si un combattant possède la compétence *Contre-Attaque* et que sa parade est annulée pour une raison quelconque, il peut alors effectuer une attaque supplémentaire.

6 Saut de Côté

La figurine possède la faculté inhabituelle de sauter de côté et d'esquiver un coup au corps à corps. Si une figurine est touchée au corps à corps, lancez 1D6. Sur un résultat de 4+, la figurine saute de côté et, évitant le coup, s'en sort indemne.

COMPÉTENCES DE DISCRÉTION

1 Embuscade

La figurine peut se mettre en alerte et se cacher dans le même tour. Normalement, un combattant qui se met en alerte ne rien faire d'autre pendant son tour. Toutefois, s'il possède cette compétence, il peut faire les deux.

2 Plongeon

La figurine peut courir et se cacher dans le même tour. Normalement, un combattant qui court ne peut pas se cacher dans le même tour. Toutefois, s'il possède cette compétence, il peut faire les deux.

3 Roi de l'Évasion

Cette figurine ne peut pas être capturée après une bataille. Si vous obtenez le résultat *Capturé* sur le Tableau des Blessures Graves, alors la figurine s'échappe indemne avec tout son équipement.

4 Zigzag

La figurine se déplace en faisant des zigzags qui la rendent très difficile à toucher. Tout ennemi lui tirant dessus à courte portée subit un malus pour toucher de -2, alors qu'un tir à longue portée ne subit qu'un malus de -1. Ceci ne s'applique que si la figurine est à découvert, pas si elle est à couvert.

5 Infiltration

Une figurine avec cette compétence est toujours placée sur le champ de bataille après le camp adverse et n'importe où pourvu qu'elle soit hors de vue de l'adversaire. Si les deux joueurs possèdent des figurines avec cette compétence, ils lancent tous les deux 1D6, le résultat le plus bas se place en premier.

6 Dissimulation

Toute sentinelle tentant de localiser cette figurine doit réduire de moitié sa distance normale de localisation. Les règles pour les guetteurs et la localisation sont couvertes dans les scénarios.



COMPÉTENCES DE MUSCLE

1 Bulldozer

La figurine ajoute +2 à son RC pendant le tour où elle charge, au lieu de +1.

2 Gros Bras

Cette compétence peut uniquement être prise par un balaise. Le balaise peut se déplacer et tirer avec une arme qui normalement ne le permet pas. Cependant si la figurine se déplace et tire dans le même tour, elle subit un malus de -1 pour toucher.

3 Coup Fatal

Une figurine qui possède cette compétence bénéficie d'un bonus de Force de +1 au corps à corps. La Force d'un combattant est utilisée pour calculer l'efficacité des armes de corps à corps, ce bonus s'applique donc à toutes les armes de ce type.

4 Coup d'Boule

Si la figurine inflige 2 touches ou plus lors d'un combat au corps à corps, elle peut alors décider d'échanger toutes les touches contre une seule bénéficiant d'un bonus de Force. Ce bonus est de +1 pour chaque touche cumulée, vous pouvez donc échanger 2 touches de Force 4 contre une seule de Force 5, ou 3 touches de Force 4 contre une seule de Force 6, etc.

5 Projection

Si vous gagnez un round de combat, au lieu de blesser votre adversaire, vous pouvez le projeter d'1D6 ps dans la direction de votre choix. Il subit une touche de F égale à la moitié de la distance parcourue. S'il heurte un objet solide avant d'atteindre la distance prévue, il s'arrête là. S'il heurte une autre figurine, les deux subissent une touche de F égale à la moitié du résultat. Notez que vous pouvez le jeter du haut d'un bâtiment!

6 Dur à Cuire

Si une figurine possédant cette compétence subit des touches au corps à corps, elle peut réduire la Force de chacune de 1.

COMPÉTENCES DE FÉROCITÉ

1 Charge Berserk

Une figurine avec cette compétence lance le double des dés d'attaque de son profil pendant le tour où elle charge, mais ne peut pas effectuer de Parade à ce tour.

2 Impétuosité

Si une figurine possède cette compétence, elle peut augmenter la distance de son mouvement de poursuite lors d'un corps à corps de 2 ps à 4 ps.

3 Volonté de Fer

Seul le chef de gang peut posséder cette compétence. Elle vous permet de relancer un test de déroute tant que votre chef n'est pas au tapis ou hors de combat.

4 Réputation de Tueur

Les ennemis tremblent lorsque la figurine les charge à cause de sa terrible réputation. Elle provoque la *peur*.

5 Nerfs d'Acier

La figurine peut relancer un test raté pour éviter d'être bloquée.

6 Vrai Brave

Un résultat de 1 ou 2 sur le Tableau des Dommages donne une blessure légère. Un résultat de 3 à 5 provoque la mise au tapis, et un résultat de 6 provoque la mise hors de combat. De même, quand vous effectuez un jet sur le Tableau des Blessures Spéciales (pistolet à aiguilles par exemple), ajoutez 1 au résultat le plus bas du tableau (1-2 devient 1-3 par exemple).

COMPÉTENCES DE TECHNO

1 Armurier

L'armurier contrôle les armes du gang avant le début des combats. Toute figurine peut ajouter +1 à tout jet de munitions (y compris le jet d'explosion d'arme). Cependant, un résultat de 1 est toujours un échec.

2 Débrouillard

Gangers seulement. Si la figurine est utilisée pour exploiter un territoire et générer un revenu quelconque, vous pouvez relancer le dé si vous n'aimez pas le premier résultat. Vous devez accepter le résultat du second jet.

3 Inventeur

Lancez 1D6 après chaque bataille. Sur un résultat de 6, la figurine a inventé un objet rare déterminé aléatoirement dans le tableau des prix des Comptoirs Commerciaux: la figurine l'a fabriqué!

4 Guérisseur

La figurine a une certaine expérience qui lui permet de soigner ses camarades. Si votre gang comprend un combattant possédant cette compétence, vous pouvez relancer un jet sur le Tableau des Blessures Graves pour une figurine après la bataille.

5 Spécialiste

Kids et gangers seulement. Elle permet à la figurine d'être équipée d'une arme spéciale.

6 Expert en Armement

Sur un résultat de 4+ sur 1D6, la figurine peut ignorer un jet de munitions ou d'explosion d'arme raté.

COMPÉTENCES DE TIR

1 Tir d'Expert

La figurine peut relancer le jet de blessures lors de la détermination des blessures qu'elle inflige sur un tir. Vous devez accepter le résultat de ce second jet.

2 Tir Éclair

La figurine peut tirer plusieurs fois pendant la phase de tir, au lieu d'une seule fois. Elle peut tirer autant de fois que sa caractéristique Attaques. Elle peut tirer sur des cibles différentes si désiré.

Cette compétence ne peut être utilisée qu'avec des pistolets ou des armes de base, pas avec des armes spéciales ou lourdes qui sont trop encombrantes.

3 Pistolero

La figurine peut porter un pistolet dans chaque main et tirer avec chacun d'eux. Ceci lui permet de tirer deux fois dans la phase de tir, si elle porte effectivement deux pistolets. Si elle porte une arme de base, spéciale ou lourde, une de ses mains est utilisée pour la porter, elle ne peut donc pas avoir deux pistolets.

4 Tir au Jugé

La figurine peut tirer même si elle vient de courir. Cependant, elle subit alors un malus pour toucher de 1 et ne peut bénéficier d'aucun bonus. Notez qu'il est impossible même avec cette compétence de courir et tirer dans le même tour avec une arme lourde.

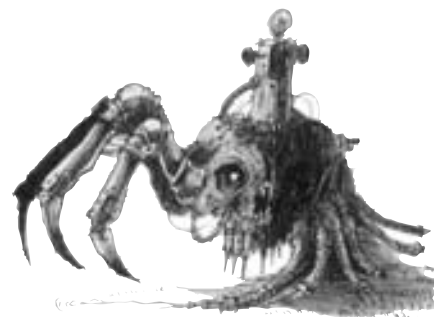
5 Œil de Lynx

Une figurine qui possède cette compétence peut ignorer les règles obligeant un tireur à faire feu sur la cible ennemie la plus proche. Elle peut à la place tirer sur toute figurine qu'elle voit. De plus, elle peut tirer sur une cible à très longue portée: une fois et demi la portée maximale. Par exemple, un fusil laser ayant une portée maximale de 24 ps, sa très longue portée est de 36 ps. Les tirs à très longue portée subissent les mêmes pénalités que ceux à longue portée.

Cette compétence ne peut être utilisée qu'avec des armes de base. Pas avec des pistolets, des armes spéciales ni des armes lourdes.

6 Tir Rapide

Si la figurine ne se déplace pas durant sa phase de mouvement, elle pourra tirer deux fois pendant la phase de tir. Cette compétence ne fonctionne qu'avec une arme spécifique de type pistolet ou arme de base, le choix doit être fait lors de l'obtention de la compétence. Elle doit être notée sur la feuille de gang: Tir rapide au Pistolet bolter par exemple.



TERRITOIRES

Le territoire d'un gang représente les ressources locales que ses membres peuvent exploiter de diverses manières. Il comprend des champs de ruines que le gang peut fouiller à la recherche de débris ou de minerais, et les participations des parents et amis qui vivent dans les colonies ou dans les terriers des environs. Le territoire représente également les contacts que le gang a développés avec les artisans locaux ou les tenanciers de tavernes et de tripots.

VOTRE TERRITOIRE

Chaque gang commence avec cinq territoires générés sur le Tableau des Territoires (voir plus loin). Quelques scénarios permettent aux gangs de prendre ou d'abandonner des territoires à leurs rivaux (voir le chapitre Scénarios). Plus un gang possède de territoires de qualité, plus il s'enrichit.

Notez sur votre feuille de gang ses territoires et les revenus qu'ils procurent. Lors de la création d'un gang, déterminez aléatoirement cinq territoires et inscrivez-les sur votre feuille de gang.

REVENUS

A la fin de chaque bataille, un gang peut exploiter les ressources de ses territoires comme expliqué plus loin. Ceci est fait dès la fin de la partie, chaque joueur peut donc contrôler le résultats des jets obtenus par l'autre.

Chaque ganger qui survit à la partie sans avoir été mis hors de combat peut exploiter les ressources d'un territoire du gang. Ceci représente la fouille des ruines, le commerce, les jobs, les participations à des jeux d'argent, les récupérations de dettes et autres rackets.

Les combattants mis hors de combat pendant ou après une partie ne peuvent pas exploiter de territoires. Ils récupèrent. Rappelez-vous que les combattants qui sont toujours au tapis à la fin de la partie doivent effectuer un test pour déterminer s'ils sont mis hors de combat ou s'ils ont récupéré.

Les combattants ayant subi des blessures légères peuvent exploiter les territoires normalement. Leurs blessures sont superficielles et ne les handicapent pas.

Les chefs, les balaises et les kids n'exploitent jamais de territoires, seuls les gangers le font. Les chefs organisent les futures affaires du gang et recueillent des renseignements. Les balaises bichonnent leurs armes et celles des autres et approvisionnent le gang en munitions ou en fabriquent. Les kids servent de bonnes à tout faire et n'ont pas le temps de traîner.



EXPLOITATION DES TERRITOIRES

Chaque gang peut exploiter les ressources d'un territoire. Le joueur choisit le territoire qu'il veut exploiter et ajoute ses ressources à la valeur totale collectée. La plupart des territoires génèrent des ressources variables: 1D6x10 ou 2D6x10 crédits. Dans ce cas, le joueur effectue le jet approprié pour déterminer la somme obtenue.

Quel que soit le nombre de territoires que possède un gang et le nombre de ses membres envoyés en exploitation, il ne peut pas en exploiter plus de dix.

Le gang doit dépenser une partie de ses ressources en nourriture, boissons, munitions et entretien général de ses armes. Cette dépense est déterminée en comparant le total des ressources collectées avec l'effectif du gang.

Plus un gang est nombreux, plus il doit dépenser en munitions, vivres, boissons, etc. Le tableau ci-dessous indique le nombre de crédits obtenus par un gang après déduction de ses dépenses d'entretien. Le bénéfice est ajouté au magot du gang.

NOMBRE DE FIGURINES DU GANG

REVENU	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21
0-29	15	10	5	0	0	0	0
30-49	25	20	15	5	0	0	0
50-79	35	30	25	15	5	0	0
80-119	50	45	40	30	20	5	0
120-169	65	60	55	45	35	15	0
170-229	85	80	75	65	55	35	15
230-299	105	100	95	85	75	55	35
300-379	120	115	110	100	90	65	45
380-459	135	130	125	115	105	80	55
460-559	145	140	135	125	115	90	65
560-669	155	150	145	135	125	100	70



EXEMPLE: Un gang comprend un chef, deux balaises, quatre gangers et trois kids. Le gang livre un combat et deux gangers sont mis hors de combat mais survivent. Après la fin de la partie, le joueur exploite ses territoires. Il ne lui reste que deux gangers à pouvoir le faire. Ces deux exploitations vont se faire sur les deux meilleurs territoires possédés par le clan, qui sont un Champ de Ruines (10 crédits) et une Mine (1D6x10). Un résultat de 4 pour la mine donne un total de $10 + 40 = 50$ crédits. Le gang comprend 10 combattants à entretenir, il ne lui reste donc que 15 crédits à ajouter à son magot.



BONUS DE CASSEUR DE CAÏDS

Quand un gang en bat un autre de plus grande valeur que lui, il reçoit des ressources supplémentaires. Les colons traitant avec le gang sont impressionnés par son succès et les commerçants sont désireux d'étendre leur collaboration avec les nouveaux caïds du coin.

Le tableau ci-dessous donne les ressources en plus obtenues par un gang qui en a battu un autre possédant une meilleure Valeur de Gang que lui. Notez qu'elles sont ajoutées à celles tirées des territoires, pas aux bénéfices restants après les dépenses d'entretien.

Différence de Valeur	Bonus en Crédits Supplémentaires
1-49	+5
50-99	+10
100-149	+15
150-199	+20
200-249	+25
250-499	+50
500-749	+100
750-999	+150
1000-1499	+200
1500+	+250

UTILISATION DU MAGOT

Vous pouvez dépenser le magot du gang en armes, recrutement ou toute chose disponible dans les comptoirs commerciaux. Voir le chapitre Comptoirs Commerciaux pour plus de détails.

TABLEAU DES TERRITOIRES

Pour générer un territoire aléatoirement dans ce tableau, lancez 2D6. Le premier indique les dizaines et le second les unités, c'est ce que l'on appelle un D66. Le tableau indique quel type de territoire est trouvé, les revenus qu'il procure, ainsi qu'une brève description et les règles spéciales qui le régissent.

JET

D66 TERRITOIRE REVENU

11 Fosse Chimique 2D6

Une fosse chimique active très dangereuse se trouve dans les parages. Elle émet des vapeurs, des dépôts sulfureux et toutes sortes de substances empoisonnées et corrosives. Si vous voulez exploiter les produits de cette fosse, vous obtenez 2D6 crédits.

Le travail est extrêmement dangereux. Si vous obtenez un double ou un 6 lors de votre jet, le ganger est submergé par un nuage de fumée toxique ou glisse accidentellement dans la fosse. Il réussit à atteindre la surface mais son visage est atrocement rongé, au point qu'il provoquera désormais la *peur*. Pas de revenus collectés.

12-16 Champ de Ruines 10

Il existe une zone de ruines à l'air libre non loin de la colonie où vous vous trouvez. Si un ganger fouille les ruines, il peut y trouver des débris d'archéotechnologie, de vieux morceaux de métal ou d'autres curiosités intéressantes, qui lui rapportent 10 crédits.

21-25 Scories 15

Près de votre colonie se trouve un immense réseau de tunnels et de cratères remplis de scories ferreuses et d'autres dépôts de substances chimiques solidifiées. Un ganger peut exploiter ces scories et en vendre des morceaux à un marchand local pour 15 crédits.

26 Gisement Minéral 1D6x10

Non loin de votre colonie, un gisement minéral contient des pierres précieuses, des cristaux d'adonite, de l'adamantorite inflammable, et d'autres types de gemmes minérales existant dans le Sous-Monde. Ce gisement vous rapporte 1D6x10 crédits si un de vos gangers y effectue des recherches.

31-35 Colonie 30

Les familles des membres de votre gang possèdent des terriers ou des ateliers dans la colonie où votre gang est installé. Ces gens aident le gang en lui donnant asile, en lui fournissant de la nourriture et en créant un lien direct avec les commerçants locaux.

Si un ganger rend visite à sa famille, il en rapporte 30 crédits. De plus, que le territoire soit utilisé ou pas, un jeune habitant de la colonie peut rejoindre le gang. Lancez 1D6 après chaque partie. Sur un résultat de 6 vous pouvez recruter gratuitement un kid. Vous devrez cependant payer pour son équipement et ses armes.

36 Mine 1D6x10

Une mine dont la localisation est tenue secrète a été découverte par votre gang. Les lieux contiennent des gemmes de carnotite et d'autres pierres ou minerais précieux. Des amis de vos combattants exploitent la mine en échange d'une partie des revenus. Vous pouvez obtenir 1D6x10 crédits représentant votre part des profits.

Si vous capturez un combattant ennemi, vous pouvez le mettre au travail dans votre mine au lieu de le vendre à un marchand d'esclaves. Chaque captif ajoute +1 au résultat du jet (+10 à la somme obtenue).

41-42 Tunnels 10

Votre gang a trouvé l'entrée d'un réseau d'anciens tunnels de service qui s'étend sous le sol du dôme.

Quand le gang livre un combat, il peut utiliser ce réseau de tunnels pour placer jusqu'à trois combattants n'importe où sur le champ de bataille, au niveau du sol. Les figurines sont placées à la fin de votre premier tour de jeu et au-delà de 8ps des figurines ennemies. Ceci représente les combattants qui ont utilisé le réseau secret de tunnels pour arriver dans le dos de l'ennemi.

43-44 Conduits de Ventilation 10

Votre gang a trouvé l'entrée d'un réseau d'anciens conduits de ventilation.

Quand le gang livre un combat, il peut utiliser ce réseau de conduits pour placer jusqu'à trois combattants n'importe où sur le champ de bataille, au-dessus du niveau du sol. Les figurines sont placées à la fin de votre premier tour de jeu et au-delà de 8ps des figurines ennemies. Ceci représente les combattants qui ont utilisé le réseau secret de conduits pour contourner et surplomber l'ennemi.

45-46 Ferme 1D6x10

Un des combattants du gang vient d'une ferme située dans les désolations. Cette ferme produit des substances nutritives que le ganger peut aider à acheminer aux colons des environs, ce qui lui rapporte 1D6x10 crédits.

51-52 Pompe à Eau 1D6 x 10

Le gang a découvert et rénové une ancienne pompe à eau loin dans les désolations. Elle est exploitée par la famille ou des amis d'un des gangers. Des convois d'esclaves appartenant à des marchands transportent l'eau vers les colonies alentour, la part de ce commerce revenant au gang est de 1D6x10 crédits.

53-54 Taverne 1D6 x 10

Le chef de votre gang a hérité d'une taverne en paiement d'une dette de jeu phénoménale. La taverne rapporte une petite somme et fournit aussi au gang un point de chute dans la colonie. Vous pouvez vous rendre à la taverne pour y ramasser l'argent qui vous revient, correspondant à 1D6x10 crédits.

55-56 Relations Commerciales 1D6 x 10

Un marchand local vous fait des conditions avantageuses. Ceci vous permet d'augmenter votre marge et vos revenus. Si vous souhaitez traiter avec ce marchand, vous gagnez 1D6x10 crédits.

Si vous trouvez un butin quelconque au cours d'un combat, vous pouvez le vendre au marchand qui vous donne 5 crédits par objet.

61 Toubib 1D6 x 10

Un des praticiens locaux a offert de soigner vos blessés en échange de dons de sang et de peau. Si un ganger accepte de se séparer de quelques litres de son sang et de quelques centimètres carrés de peau, vous gagnez 1D6x10 crédits. Le toubib donnera aussi 1D6x5 crédits pour le corps d'un de vos combattants tué, qui lui fournira un stock d'organes à transplanter.

62 Atelier 1D6 x 10

La famille ou un ami d'un de vos combattants dirige un atelier de fabrication dans la colonie. Vous pouvez lui fournir des débris divers en échange de petites réparations ou d'argent. Si vous voulez vous rendre à l'atelier, vous gagnez 1D6x10 crédits.

De plus, grâce au travail méticuleux des artisans, vous ignorez toujours le premier jet de munitions durant la partie. Vous êtes considéré comme l'ayant réussi, aucun dé n'est lancé. Notez que ceci n'est possible que pour le premier jet, pas pour les suivants.

63 Tripot 2D6 x 10

Votre gang gère un tripot dans un vieux terrier de la colonie. Bien que les revenus du jeu puissent être importants, c'est aussi très risqué car il est de notoriété publique que les colons sont des tricheurs et de mauvais perdants. Si vous décidez d'organiser une soirée de jeu, vous recevez 2D6x10 crédits. Cependant, si vous obtenez un double, c'est vous qui perdez cette somme. Par exemple, un double 4 vous fait perdre 80 crédits.

Notez que ces pertes sont déduites des ressources gagnées avant les dépenses d'entretien du gang. Si un gang est incapable de payer ses dettes de jeu avec ses ressources, il doit piocher dans son magot. Si ce n'est pas encore assez, il doit vendre ses armes et son équipement.

64 Champignonnière 2D6 x 10

Votre gang a découvert une champignonnière cachée où poussent plusieurs variétés de champignons rares, comme le spore à perles et la moisissure métallique. Un ganger peut exploiter la champignonnière et vendre la récolte à un marchand local pour 2D6x10 crédits.

Si vous obtenez un double 1, le ganger attrape la maladie du spore. Une moisissure multicolore recouvre complètement le corps de la victime. La maladie du spore n'est pas mortelle et la guérison est automatique, mais le ganger ne peut pas participer aux batailles futures à moins qu'il ne guérisse en obtenant un résultat de 4+ sur 1D6 en début de partie. Une fois guéri, il combat normalement.

65 Archéotechnologie 2D6 x 10

Votre gang a découvert une entrée menant à un dôme inexploré. Un ganger peut ramasser les restes d'anciennes machines qui pourront être vendus pour 2D6x10 crédits.

Tant que votre gang prendra garde à ne pas vendre trop de marchandises d'un seul coup, personne ne se doutera que vous avez découvert un nouveau dôme. Aucun risque si vous vous contentez de 2D6x10 crédits. Cependant, vous pouvez décider d'exploiter davantage le dôme. Un ganger peut ramasser 3D6x10, 4D6x10, 5D6x10 ou même 6D6x10 dans le gisement, mais si le jet des dés donne un double, votre ganger a été repéré au moment où il entrait dans le dôme. Vous continuez à exploiter le dôme, mais le secret a été éventé, et le dôme est immédiatement investi par des chasseurs de trésors et considéré comme *Champ de Ruines*.

66 Pieds-tendre Au Choix

Vous êtes devenu ami avec un groupe de ruchiens récemment immigré dans le Sous-Monde pour commencer une nouvelle vie. Le sort de ces nouveaux colons est entre les mains de votre gang. Peut-être sont-ils des amis ou des proches d'un de vos combattants et sont-ils venus délibérément s'installer près de lui. Grâce à vos contacts et à votre influence, vous allez pouvoir aider ces colons à bien démarrer et, naturellement ils vous en seront reconnaissants et désireux à la moindre occasion de vous renvoyer l'ascenseur.

Vous pouvez choisir n'importe quel territoire du tableau. Ce territoire représente le métier qu'ont choisi ces colons ou une découverte qu'ils ont faite au cours de leur exploration du Sous-Monde. Ce territoire vous rapporte les ressources normales.

COMPTOIRS COMMERCIAUX

Une colonie de taille moyenne abrite au moins un comptoir commercial où les marchands locaux vendent et achètent ce dont ils ont besoin. Ces derniers font aussi office de banquiers, échangeant des biens contre de l'argent qui peut être dépensé dans n'importe quel comptoir du Sous-Monde.

Un comptoir commercial situé dans une grande colonie peut abriter de nombreux commerçants proposant des biens ou des services. Les petites colonies sont approvisionnées par des marchands ambulants, cousins pauvres des riches marchands de la Cité-Ruche, qui se déplacent d'un endroit à un autre.

DÉPENSER SON ARGENT

Après chaque partie, un gang peut exploiter normalement les ressources de ses territoires. L'argent obtenu peut être dépensé pour recruter des gangers et acheter de l'équipement.

Nouvelles Recrues

Les nouveaux combattants sont recrutés de la même manière que les combattants d'origine. Reportez-vous au chapitre Recrutement. Les nouvelles recrues peuvent être équipées des armes décrites, mais ne peuvent pas recevoir d'autre équipement avant d'avoir participé à au moins une bataille.

Le gang peut recruter n'importe quel type de combattant, au choix du joueur. Mais les restrictions habituelles doivent s'appliquer, concernant le nombre de balaises, de chef, etc. Par exemple, un joueur ne peut pas recruter un second chef ou compter plus de deux balaises dans son gang.

Recruter des Mercenaires

S'il le souhaite, un joueur peut recruter des mercenaires et des aventuriers. Reportez-vous au chapitre Mercenaires pour plus de détails.

Armes

Si un joueur désire acheter de nouvelles armes ou d'autres équipements pour ses combattants, consultez les listes qui suivent. Ces listes indiquent tout l'équipement disponible dans le Sous-monde, et pas seulement les armes courantes incluses dans la Liste des armes. Les objets rares ne sont pas toujours disponibles et leur prix peut varier.

Quand Acheter

Il est préférable que les joueurs effectuent recrutements et achats après la fin d'une bataille, en effectuant les jets de dés en présence de leur adversaire.

D'un autre côté, les joueurs peuvent préférer attendre que la tension des combats soit retombée et effectuer leurs achats à tête reposée. Déterminez les objets rares disponibles tout de suite, quand les deux joueurs sont présents, et décidez plus tard des achats que vous aller effectuer.

ACHATS

Les objets communs peuvent être achetés dans n'importe quelle colonie du Sous-monde, dans un comptoir ou un atelier. Les joueurs peuvent acheter autant de ces objets qu'ils le veulent. Le prix des objets courants étant fixe, les joueurs payent toujours la même somme pour leur acquisition.

Les objets rares sont difficiles, parfois même impossibles à trouver. Ils sont rarement mis en vente et leur prix est souvent largement supérieur à leur vraie valeur. Les joueurs doivent être prêts à sauter sur l'occasion dès qu'elle se présente, spécialement pour l'équipement et les armes les plus difficiles à trouver.

Pour représenter la rareté de certains objets, chaque joueur lance un dé au début de la phase d'achat pour déterminer le nombre d'objets rares disponibles. Lancez 1D3 (lancez 1D6, 1-2 = 1, 3-4 = 2, 5-6 = 3). Le résultat indique le nombre d'objets rares proposés au chef du gang alors qu'il parcourt le comptoir commercial et rend visite à ses contacts dans les tavernes et les tripots.

Lancez 1D66 autant de fois que le résultat obtenu et consultez la liste des objets rares pour voir lesquels vous sont proposés. Vous pouvez acheter tous ou certains objets proposés, mais en un seul exemplaire à chaque fois, à moins que le même résultat n'ait été obtenu plusieurs fois par le jet du D66.

Notez que chaque joueur lance séparément. Les gangs ne se trouvent pas forcément au même endroit et n'ont pas les mêmes contacts. Un joueur ne peut pas acheter d'objets offerts à un autre joueur.

Gangers et Commerce

Si un joueur le désire, il peut utiliser un gangster pour parcourir le comptoir commercial et voir s'il y a des objets rares à acheter. Un gangster effectuant cette action ne peut pas collecter les revenus des territoires du gang. La recherche d'objets rares remplace la collecte des ressources. Pour chaque gangster effectuant cette action, vous pouvez ajouter un objet rare (déterminé aléatoirement) à la liste de ceux que vous pouvez déjà acheter.

Tableau des Objets Rares

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 gangster affecté à la recherche d'objets rares. Les prix sont donnés plus loin dans la Liste des Prix.

TABEAU DES OBJETS RARES

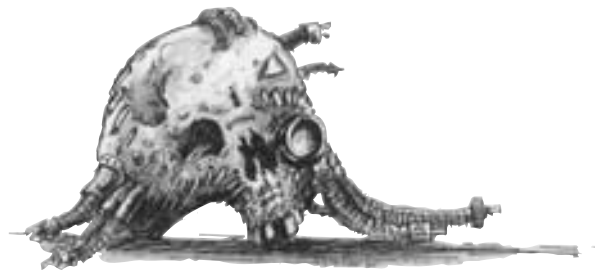
D66	Objet
11-14	Arme Energétique – Jetez 1D6 : 1 – Hache 2 – Gantelet 3 – Matraque 4-6 – Epée
15	Arme Rare – Jetez 1D6 : 1-3 – Arme à Aiguilles – Jetez 1D6 : 1-4 : Pistolet, 5-6 : Fusil 4-5 – Lance-toile 6 – Arme de Maître
16	Grenades à Gaz – Jetez 1D6 : 1-2 – Asphyxiantes 3-4 – Cauchemar 5-6 – Hallucinogènes
21-22	Grenades – Jetez 1D6 : 1 – A Fusion 2-3 – Photoniques 4 – A Plasma 5-6 – Fumigènes
23-24	Surgénérateur pour Armes Laser
25-31	Viseur – Jetez 1D6 : 1-2 – Viseur Laser 3 – Lunette 4 – Lunette télescopique 5-6 – Viseur infrarouge
32-34	Armure – Jetez 1D6 : 1-4 – Gilet pare-balles 5 – Carapace 6 – Composite
35	Bionique – Choisissez parmi : Bras, Oeil ou Jambe
36	Autoréparateur
41	Bio-booster
42	Bio-scanner
43	Fiole d'Esprit de Serpent
44	Lame Rétractable
45	Harnais antigrav
46	Grappin Mécanique
51	Lunettes Infrarouge
52	Barre à Energie Isotropique
53-54	Médipac
55	Vase Mung
56	Plan Ratskin
61	Hurleurs
62	Microprocesseur Cérébral
63	Silencieux
64	Etouffeurs
65-66	Recharges d'Arme

REVENTE

Un joueur peut revendre des armes en même temps qu'il s'en procure de nouvelles. Quand les gangs deviennent plus puissants, ils abandonnent souvent leur ancien armement. Cependant, l'occasion se vend moins cher que le neuf à cause du mauvais traitement que lui font subir vos combattants.

Un gang peut automatiquement revendre de l'équipement pour la moitié du prix d'achat. Dans le cas d'armes rares dont le prix d'achat peut varier, elles sont vendues à la moitié du prix fixe (l'équipement perfectionné est particulièrement sensible aux mauvais traitement des combats). Par exemple, un viseur laser qui coûte 40+3D6 crédits ne peut être vendu que 20 crédits.

D'un autre côté, l'armement usagé peut être gardé pour une utilisation future (notez-le sur la feuille de gang) ou être échangé entre les membres du gang (pas entre les différents gangs). Des armes de rechange peuvent toujours être utiles pour remplacer des armes perdues ou pour équiper de nouvelles recrues.



LISTES D'ARMES DES MAISONS

Lors de vos achats dans un comptoir de commerce, les listes d'armes des Maisons restent en application. Vous ne pouvez donc acquérir que les armes inscrites sur la liste correspondant à votre Maison, dans la section Création de Gang.

Afin d'obtenir un objet commun absent de votre liste d'armes de Maison, il vous faut sacrifier, au terme d'une bataille, vos jets sur le tableau des Objets Rares. Vous pouvez alors acquérir l'objet commun de votre choix.

Par contre, vous sacrifiez ainsi la totalité de vos jets sur le tableau des Objets Rares, soit 1D3 et les bonus +1 accordés par ganger parti à la recherche d'objets rares.

Il est interdit de jeter les dés sur le tableau des Objets Rares pour voir quels sont ceux disponibles, puis choisir d'acheter un objet commun à la place si le résultat ne vous semble pas satisfaisant.

TABLEAU DES PRIX

Le tableau suivant indique le prix des objets en vente dans les comptoirs. Le prix des objets rares figure aussi sur ce tableau, mais ils ne peuvent pas être achetés s'ils ne sont pas d'abord proposés à la vente comme expliqué précédemment.

Dans certains cas le prix est variable, avec un prix de base auquel s'ajoute un surcoût variable. Par exemple 40+3D6 crédits. La variation représente la majoration due à la rareté de l'objet, le bonus à payer pour pouvoir le posséder. Le coût des objets communs est inclus, mais ils ne restent accessibles qu'aux gangs qui les ont sur leur liste de Maison.

ARMES DE CORPS À CORPS

Objet	Coût	Fréquence
Epée	10	Commune
Epée Tronçonneuse	25	Commune
Matraque, Gourdin	10	Commune
Chaîne, Fléau	10	Commune
Couteau (Le 1 ^{er} est gratuit)	5	Commune
Arme à Deux Mains	15	Commune
Hache Energétique	35+3D6	Rare
Gantelet Energétique	85+3D6	Rare
Matraque Energétique	35+3D6	Rare
Epée Energétique	40+3D6	Rare

PISTOLETS

Objet	Coût	Fréquence
Pistolet Mitrailleur	15	Commune
Pistolet Bolter	20	Commune
Lance-flammes Léger	20	Commune
Pistolet Laser	15	Commune
Pistolet à Aiguilles	100+4D6	Rare
Pistolet à Plasma	25	Commune
Pistolet Automatique	10	Commune
Lance-toile	120+4D6	Rare

ARMES DE BASE

Objet	Coût	Fréquence
Fusil d'Assaut	20	Commune
Bolter	35	Commune
Fusil Laser	25	Commune
Fusil (Balles ordinaires + plombs)	20	Commune

ARMES SPÉCIALES

Objet	Coût	Fréquence
Lance-flammes	40	Commune
Lance-grenades (Grenades non incluses)	130	Commune
Fuseur	95	Commune
Fusil à Aiguilles	230+4D6	Rare
Lance-plasma	70	Commune

ARMES LOURDES

Objet	Coût	Fréquence
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	Fréquence
Asphyxiantes	15+2D6	Rare
A Fragmentation	30	Commune
Hallucinogènes	40+4D6	Rare
Antichars	50	Commune
A Fusion	40+3D6	Rare
Photoniques	20+2D6	Rare
A Plasma	30+3D6	Rare
Cauchemar	20+2D6	Rare
Fumigènes	10+3D6	Rare

MISSILES

Objet	Coût	Fréquence
Missile à Fragmentation	35	Commune
Missile Antichar	115	Commune

MUNITIONS SPÉCIALES

Objet	Coût	Fréquence
Balles Tueuses	5	Commune
Balles Incendiaires	5	Commune
Bolts	15	Commune
Surgénérateur Laser	15	Rare
Balles Dum-dum	5	Commune

VISEURS

Objet	Coût	Fréquence
Viseur Laser	40+3D6	Rare
Lunette	40+3D6	Rare
Lunette Télescopique	40+3D6	Rare
Viseur Infrarouge	30+3D6	Rare

ARMURE

Objet	Coût	Fréquence
Gilet Pare-balles	10+2D6	Rare
Carapace	70+3D6	Rare
Composite	25+3D6	Rare

BIONIQUES

Objet	Coût	Fréquence
Bras	80+3D6	Rare
Oeil	50+3D6	Rare
Jambe	80+3D6	Rare

DIVERS

Objet	Coût	Fréquence
Autoréparateur	80+4D6	Rare
Bio-booster	50+4D6	Rare
Bio-scanner	50+3D6	Rare
Fiole d'Esprit de Serpent	30+2D6	Rare
Harnais	10	Commune
Lame Rétractable	10+D6	Rare
Filtres Respiratoires	10	Commune
Harnais Antigra	40+4D6	Rare
Grappin Magnétique	30+4D6	Rare
Lunettes Infrarouge	30+3D6	Rare
Barre à Energie Isotropique	50+4D6	Rare
Microprocesseur Anesthésiant	20	Commune
Médipac	80+4D6	Rare
Vase Mung	D6x10	Rare
Arme de Maître	Arme x 2	Rare
Lentilles de Contact	15	Commune
Photoviseur	10	Commune
Plan Ratskin	D6x10	Rare
Respirateur	10	Commune
Hurleurs (pour une bataille)	10+3D6	Rare
Silencieux	10+2D6	Rare
Microprocesseur Cérébral	30+3D6	Rare
Etouffeurs (pour une bataille)	10+3D6	Rare
Recharge d'Arme	Arme / 2	Rare



AJUSTER LA VALEUR D'UN GANG

La Valeur d'un gang est égale à la somme des valeurs de ses combattants et de leurs Points d'Expérience. Comme la valeur d'un combattant inclut son équipement, les joueurs doivent modifier les sous-totaux sur la feuille de gang chaque fois que du matériel est acheté ou vendu.

Les arme et objets conservés par le gang mais non utilisés restent cachés dans un des recoins de votre repaire et ne comptent pas dans la Valeur du gang.

Pour les objets dont le prix est variable, comptez uniquement leur valeur de base, pas les prix réellement payés pour les acheter. Ainsi, un combattant équipé d'un œil bionique voit sa valeur augmentée de 80, pas de 80+3D6. Le prix variable représente le supplément à payer à cause de la rareté de l'équipement ajouté à la valeur réelle.

MORT D'UN COMBATTANT

Quand un combattant est tué, tout son équipement et toutes ses armes sont perdus. Ceci est très important, tenez-en compte dès le début. Il n'est pas possible de modifier la répartition de l'équipement après la mort d'un combattant.

MERCENAIRES

Ce chapitre des règles de campagne introduit les mercenaires dans le jeu. Ce sont des aventuriers qui se battent pour de l'argent, des personnages solitaires qui parcourent le Sous-Monde en proposant leurs services dans les comptoirs commerciaux des colonies comme Dust Falls, Deux Tunnels et la Passe du Cul-de-Sac.

RECRUTEMENT DES MERCENAIRES

Un joueur peut recruter des mercenaires quand il crée son gang. Ils peuvent aussi être recrutés au comptoir commercial du coin après une bataille. Un gang peut se séparer d'un mercenaire après n'importe quelle partie.

Les mercenaires n'appartiennent pas au gang avec lequel ils combattent et ils ne l'aident pas pour autre chose que le combat. Cela signifie qu'ils ne comptent pas comme membres du gang pour les exploitations de territoires ou les dépenses d'entretien.

Un joueur ne peut ni acheter d'armes supplémentaires pour ses mercenaires ni vendre l'équipement d'un mercenaire. Les mercenaires ne gagnent pas de Points d'Expérience et n'acquièrent donc pas de nouvelles compétences ou de bonus de caractéristiques.

Il y a bien longtemps, un filet de déchets liquides se mit à couler à travers la ruche vers un dôme abandonné. Avec le temps, le filet devint un torrent et le toit du dôme s'écroula sous la pression. Les fluides avaient entraîné quantités de débris dans le dôme, recouvrant le sol d'une couche épaisse de sédiments. Finalement, l'érosion gagna la base du dôme et provoqua son affaissement. Les déchets s'écoulèrent alors plus bas, vers un autre dôme.

Le flot grandit d'année en année, entraînant les débris toujours plus bas et détruisant une série de dômes et créant finalement une chute rugissante et multicolore, un abîme béant s'enfonçant jusqu'aux niveaux les plus profonds de la ruche.

Aujourd'hui, l'infiltration a disparu et seul un petit filet de poussière continue à couler. Mais la brèche est toujours là, plongeant à travers le Sous-Monde jusqu'aux niveaux les plus lugubres des Bas-Fonds. On l'appelle l'Abyss, gouffre profond de deux kilomètres, qui traverse les dômes en lieu et place de l'antique flot de déchets. Perché au bord de l'Abyss se trouve Dust Falls, une colonie importante d'où les gangs ambitieux lancent leurs expéditions vers les profondeurs de la ruche. Leur parcours les mène directement dans les Bas-Fonds, jusqu'au lac de boue chimique qui se trouve tout en bas.



RÉMUNÉRATION

Le gang doit rémunérer le mercenaire au moment de son recrutement et après chaque combat auquel il est mêlé, y compris le premier. Cette rémunération est tirée du magot du gang, comme l'achat de nouvelles armes ou le recrutement de nouveaux combattants. Si le magot du gang ne suffit pas pour payer un mercenaire, il quitte le gang qui ne peut plus en recruter d'autres avant d'avoir livré une autre bataille.

La Valeur du gang est augmentée par la présence d'un mercenaire à raison de sa rémunération x5.

Bien que la présence d'un mercenaire soit une bonne chose, surtout pour un nouveau gang, c'est aussi un désavantage. Premièrement, et c'est le plus important, il ne gagne pas de Points d'Expérience et ne peut pas progresser en caractéristiques, son niveau reste celui qui était le sien quand il a été recruté. Cela signifie qu'il est moins indispensable à un gang développé qui a déjà des combattants compétents. Deuxièmement, sa rémunération grève lourdement le magot du gang et réduit ses chances de recruter de nouveaux combattants et d'acheter de nouvelles armes, ce qui est vital pour son avenir.

Les trois types de mercenaires sont les desperados, les pisteurs ratskins et les chasseurs de primes. On les trouve facilement près des comptoirs commerciaux et leurs tarifs sont clairement indiqués.

DESPERADOS



Les desperados préfèrent la liberté et la vie d'aventurier mercenaire à celle de gangster. Ils voyagent de ville en ville, ne se faisant que peu d'amis ou de connaissances, exploitant toute possibilité de se faire de l'argent avant d'aller chercher ailleurs. Les desperados sont trop indépendants pour supporter un chef très longtemps, quel qu'il soit. Ils louent leurs services comme ils en ont envie. Malgré leur mode de vie solitaire et leur nature insouciance, les desperados sont de bons combattants et leur aide est toujours recherchée. Nombre d'entre eux travaillent pour les marchands mais il s'en trouve toujours pour donner un coup de main à un gang en échange d'une partie de ses revenus.

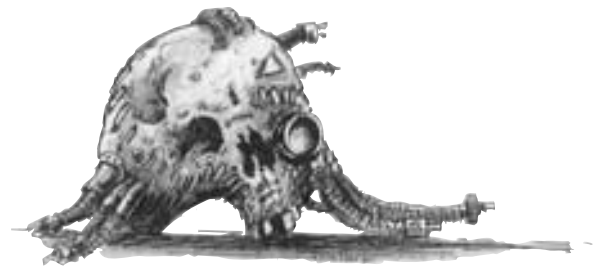
RECRUTEMENT

Si un joueur recrute un desperado, il doit lui payer la rémunération standard de 15 crédits. Un gang peut recruter autant de desperados qu'il désire. Leur profil et leurs compétences sont définis après le recrutement.

Une valeur standard de 75 pour chaque desperado (c'est à dire 5 fois la rémunération de 15) est ajoutée pour le calcul de la Valeur du Gang.

PROFIL

Les Desperados ont souvent des compétences spéciales et un profil amélioré, définis après le recrutement. Leur profil de base est donné ci-dessous, il représente les valeurs de départ de leurs caractéristiques. Un desperado bénéficie d'un certain nombre de "progressions" comme précisé.



PROGRESSIONS

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

Un desperado possède 6 "progressions", qui sont des bonus de caractéristiques ou des compétences. Lancez 1D6 six fois et consultez le tableau ci-dessous, notez les progressions et les compétences obtenues. Un desperado ne peut pas augmenter une de ses caractéristiques au delà de +2 par rapport à son profil de base. Si vous obtenez une troisième fois le même résultat, relancez. De même, si le résultat du D6 indique une compétence déjà possédée, relancez.

1D6	Progression
1	+1 en Capacité de Tir
2	+1 en Initiative
3	+1 en Commandement
4	Lancez 1D6 : 1 : +1 en CC, 2 : +1 en F, 3 : +1 en E, 4 : +1 PV, 5 : +1 A, 6 : +1 en Cd
5-6	Lancez 1D6 : 1-3 : Pistolero (<i>Tir</i>) 4-5 : Réflexes Foudroyants (<i>Agilité</i>) 6 : Lancez 1D6 : 1 : Tir d'Expert (<i>Tir</i>) 2 : Tir Éclair (<i>Tir</i>) 3 : Tir au Jugé (<i>Tir</i>) 4 : Œil de Lynx (<i>Tir</i>) 5 : Tir Rapide (<i>Tir</i>) 6 : Réputation de Tueur (<i>Férocité</i>)

ARMES DE DESPERADOS

Un mercenaire combat avec ses propres armes qui peuvent être une des combinaisons d'armes données ci-dessous. Jamais il n'achète ou n'utilise d'autres armes ou équipement (il est bien connu que les mercenaires dépensent tout ce qu'ils gagnent à se saouler et à jouer). Choisissez une des combinaisons suivantes :

- Poignard+2 Pistolets Bolters
- Poignard+Pistolet à Plasma+Pistolet Laser
- Poignard+Pistolet à Plasma+Pistolet Mitrailleur
- Poignard+Pistolet Bolter+Lance-Flammes léger

CHASSEURS DE PRIMES



Les chasseurs de primes sont parmi les plus coriaces et les plus dangereux habitants du Sous-Monde de Necromunda. Ils peuvent survivre dans des conditions périlleuses, loin dans les désolations, poursuivant des hors-la-loi et des mutants à travers les ruines. Les chasseurs de primes sont des solitaires qui refusent généralement de s'associer à un gang. Ils loueront cependant leurs services à un chef de gang si aucune prime digne de ce nom ne leur tend les bras, mais de tels engagements sont généralement temporaires.

Les primes sont affichées près des comptoirs commerciaux, offrant une récompense à quiconque parviendra à ramener des hors-la-loi, individus ou gangs, des mutants et divers criminels. Parfois des primes sont proposées pour la tête de renégats ratskins ou de monstres du Sous-Monde. Les récompenses offertes sont importantes, mais le travail est dangereux et de nombreux chasseurs de primes meurent isolés dans les désolations, abattus par les hors-la-loi ou les mutants qu'ils pourchassaient.

RECRUTEMENT

Si un joueur désire recruter un chasseur de primes, il doit payer la rémunération standard de 35 crédits. Un gang ne peut compter qu'un seul chasseur de primes. Son profil et ses compétences sont définis après son recrutement.

Une valeur standard de 175 pour le chasseur de primes (5 fois la rémunération de 35) est ajoutée pour le calcul de la Valeur du Gang.

PROFIL DES CHASSEURS DE PRIMES

Les chasseurs de primes ont des compétences spéciales et un profil amélioré, définis après le recrutement. Leur profil de base est donné ci-dessous, il représente les valeurs de départ de leurs caractéristiques. Un chasseur de primes bénéficie d'un certain nombre de "progressions" comme précisé ci-dessous.

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

Un chasseur de primes possède 3 "progressions", soit des bonus sur son profil, soit des compétences. Lancez 1D6 trois fois et consultez le tableau ci-dessous, notez les progressions et les compétences obtenues au fur et à mesure. Un chasseur de primes ne peut pas augmenter une de ses caractéristiques au-delà de +2 par rapport à son profil de base. Si vous obtenez une troisième fois le même résultat, relancez. De même, si le résultat du D6 indique une compétence qu'il possède déjà, relancez.

1D6	Progression
1-2	Lancez 1D6 1: +1 en Capacité de Combat 2: +1 en Capacité de Tir 3: +1 en Initiative 4: +1 en Commandement 5: Lancez 1D6: 1-3: +1 en Force 4-6: +1 en Endurance 6: Lancez 1D6: 1-3: Pistolero (<i>Tir</i>) 4-5: Réflexes Foudroyants (<i>Agilité</i>)
3-6	Lancez 1D6 1-2: Tir d'Expert (<i>Tir</i>) 3-4: Nerfs d'Acier (<i>Férocité</i>) 5: Œil de Lynx (<i>Tir</i>) 6: Lancez 1D6: 1: Esquive (<i>Agilité</i>) 2: Vrai Brave (<i>Férocité</i>) 3: Armurier (<i>Techno</i>) 4: Réflexes Foudroyants (<i>Agilité</i>) 5: Bond (<i>Agilité</i>) 6: Réputation de Tueur (<i>Férocité</i>)

RÈGLES SPÉCIALES

Les chasseurs de primes sont coriaces, efficaces et redoutables. De plus, ils possèdent des caractéristiques particulières qui sont décrites dans les règles suivantes.

Capture

Si un chasseur de primes met un ennemi hors de combat en corps à corps, celui-ci est automatiquement capturé à la fin de la partie. On n'effectue pas de jet sur le Tableau des Blessures Graves, le combattant est capturé quel que soit le camp vainqueur et même si le chasseur de primes est ensuite tué.

Revendication d'une Prime

Pour chaque ennemi capturé par le gang, lancez 1D6. Sur un résultat de 6, le chasseur de primes reconnaît parmi eux un hors-la-loi recherché. Le gang peut livrer le combattant aux marchands. Notez que le gang n'est pas obligé de le faire, il peut préférer demander une rançon pour rendre le captif à son gang.

Si un hors-la-loi est échangé contre une récompense, le gain du gang s'élève à la valeur totale du captif, armes et équipement compris (ceci doit être livré avec lui). Ajoutez la récompense aux ressources collectées dans les territoires du gang.

Pour déterminer ce qui arrive ensuite à un combattant livré aux marchands contre une récompense, lancez 1D6.

- 1 Vendu comme esclave aux guildes de marchands. Le combattant disparaît à jamais.
- 2 Amende égale à la valeur du combattant avec ses armes et équipement. Son gang peut le libérer en payant cette amende. Toutes ses armes et toute pièce d'équipement qui n'est pas intégrée à son corps (organes bioniques, microprocesseurs, etc) sont confisquées par les marchands.
- 3 Amende égale à la valeur totale du combattant. Son gang peut le libérer avec armes et équipement en payant cette amende.
- 4 Amende de 1D6x10 crédits. Son gang peut le libérer en payant cette amende.
- 5 Amende ou condamnation. Le gang peut choisir entre payer une amende de 1D6x5 crédits ou laisser le combattant effectuer sa peine en travaux forcés, auquel cas il ne participera pas à la prochaine partie.
- 6 Insuffisance de preuves. Libération immédiate.

Les amendes doivent être payées sur le magot du gang avant la prochaine partie. Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas payer, le combattant est vendu comme esclave. Ce n'est que dans le cas "Amende ou condamnation" que le joueur peut choisir entre payer et se passer des services de son combattant pendant une partie.



ARMES DE CHASSEURS DE PRIMES

Les chasseurs de prime combattent avec leurs propres armes décrites ci-dessous. Ils sont toujours armés jusqu'aux dents (cela fait partie du job). Les chasseurs de primes ne peuvent pas acheter ou utiliser d'autres armes ou équipements (ils mettent tout ce qu'ils gagnent de côté en rêvant au jour où ils prendront leur retraite dans la Pointe).

Les chasseurs de primes peuvent s'équiper des armes ci-dessous :

- Poignards (n'importe quel nombre)
- Pistolet Bolter avec viseur laser
- Bolter ou Fusil laser avec surgénérateur
- Épée tronçonneuse
- Fusil avec balles ordinaires, plombs et balles tueuses
- Respirateur ou filtres respiratoires
- Photoviseur ou lentilles de contact
- Plus un des objets suivants :
 - Bio-Booster
 - Fiole d'Esprit de Serpent
 - Recharge d'arme (choisir l'arme)
 - Armure Composite
 - N'importe quel organe bionique

PISTEURS RATSKINS

PISTEURS RATSKINS

Les ratskins sont les indigènes du Sous-Monde. Ils connaissent le dédale des tunnels bien mieux que n'importe quel colon. Les ratskins s'intéressent très peu aux colons qu'ils considèrent comme des profanateurs du grand et noble Esprit de la Ruche et évitent autant que possible les lieux qu'ils fréquentent.

Quelques ratskins louent leurs services aux gangs du Sous-monde comme guides ou pisteurs et certains deviennent presque civilisés à leur au contact. Ils peuvent être trouvés et engagés dans les plus grandes colonies comme Dust Falls, Glory Hole ou la Passe de Cul-de-Sac. Très peu d'expéditions s'aventurent dans les désolations sans l'aide experte d'un pisteur ratskin.

RECRUTEMENT

Si un joueur désire recruter un pisteur ratskin, il doit payer la rémunération standard de 15 crédits. Un gang ne peut compter qu'un seul pisteur ratskin. Le profil et les compétences d'un pisteur ratskin sont définis après son recrutement.

Une valeur standard de 75 pour le pisteur ratskin (c'est à dire 5 fois la rémunérations de 15) est ajoutée pour le calcul de la Valeur du Gang.

PROFIL

Les pisteurs ratskins ont des compétences spéciales et un profil amélioré, définis après le recrutement. Leur profil de base est donné ci-dessous, il représente les valeurs de départ de leurs caractéristiques. Un pisteur ratskin bénéficie d'un certain nombre de "progressions" comme précisé ci-dessous.



PROGRESSIONS

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

Un pisteur ratskin possède 3 "progressions", soit des bonus sur son profil, soit des compétences. Lancez 1D6 trois fois et consultez le tableau ci-dessous, notez les progressions et les compétences obtenues au fur et à mesure. Un pisteur ratskin ne peut pas augmenter une caractéristique au-delà de +2 par rapport à son profil de base. Si vous obtenez une troisième fois le même résultat, relancez. De même, si le résultat du D6 indique une compétence qu'il possède déjà, relancez.

1D6	Progression
1	+1 en Capacité de Combat
2	+1 en Initiative
3	Lancez 1D6: 1: +1 en CC, 2: +1 en Force 3: +1 en Endurance, 4: +1 PV 5: +1 Attaque, 6: +1 en Cd
4-6	Lancez 1D6: 1: Esquive (<i>Agilité</i>) 2: Bond (<i>Agilité</i>) 3: Sprint (<i>Agilité</i>) 4-6: Lancez 1D6: 1: Saut de Côté (<i>Combat</i>) 2: Nerfs d'Acier (<i>Combat</i>) 3: Embuscade (<i>Discrétion</i>) 4: Roi de l'Évasion (<i>Discrétion</i>) 5: Infiltration (<i>Discrétion</i>) 6: Dissimulation (<i>Discrétion</i>)

RÈGLES SPÉCIALES POUR LES PISTEURS

Les ratskins sont des guides et des pisteurs très compétents, ceci est représenté par les règles spéciales suivantes :

Guide

Un gang avec un pisteur ratskin est capable d'utiliser sa connaissance du Sous-Monde et des innombrables passages et tunnels. Ceci donne au gang un sérieux avantage en cas de confrontation avec l'ennemi, lui permettant de se déplacer rapidement vers son objectif.

Un gang qui comprend un pisteur ratskin peut ainsi ajouter ou soustraire 1 au résultat du dé pour déterminer le scénario joué. Si les deux camps ont un pisteur ratskin, cet avantage s'annule.

Notez qu'un gang avec l'équipement "Plan de Ratskin" qui donne aussi un bonus sur le jet de scénario, n'obtient pas d'avantage supplémentaire par la présence d'un pisteur. Le gang a déjà accès au réseau de tunnels et de passages existant dans cette zone.

Exploration

Si un gang avec un pisteur ratskin gagne un scénario, il peut explorer le secteur environnant, après le jeu, à la recherche de nouveaux territoires. Le chef de gang demande au ratskin de rechercher des minéraux, des sites potentiels de colonies, des champignonnières et autres choses intéressantes.

Lancez 1D6 pour envoyer un ratskin en exploration :

- 1 Le ratskin disparaît et n'est jamais revu.
- 2-5 Il revient sans rien signaler d'intéressant.
- 6 Le ratskin a découvert un nouveau territoire. Reportez-vous au Tableau des Territoires et générez aléatoirement un nouveau territoire. Il est ajouté à ceux déjà possédés par le gang, sauf pour les territoires Archéotechnologie et Pieds Tendres. Le ratskin considère les lieux anciens comme sacrés et ne signalera pas sa découverte. De même, s'il découvre des pieds tendres, il ne dira rien et les laissera livrés à eux-mêmes, car tel est le souhait de l'Esprit de la Ruche. À la place, le pisteur ratskin annonce qu'il n'a rien trouvé.

Résistance à la Douleur

Les ratskins sont remarquablement résistants à la douleur et possèdent une aptitude naturelle à survivre dans le Sous-monde. Ils sont moins susceptibles de se perdre ou d'être capturés que les autres et, quand ils sont blessés, ils réussissent mieux à se mettre à l'abri.

Pour ces raisons, un ratskin mis hors de combat lance deux fois sur le Tableau des Blessures Graves et choisit le résultat qu'il veut appliquer.



ARMES DE PISTEURS

Un pisteur ratskin combat toujours avec ses propres armes décrites ci-dessous. Il ne peut pas en acheter d'autres, ni de l'équipement (ils ont la réputation de dépenser ce qu'ils gagnent en alcool et en champignons hallucinogènes, étonnez-vous alors que la plupart tournent mal et deviennent des renégats).

Un pisteur ratskin possède les objets suivants :

- Poignards (n'importe quel nombre)
- Massue, matraque, gourdin ou hache
- Fiole d'esprit de serpent
- Plus un des objets suivants :
 - Fusil avec balles et plombs
 - Fusil d'assaut
 - Fusil laser



A l'époque de Marius Helmawr, plus de trois cent cinquante ans avant la naissance de Gerontius, un étranger apparut dans le Sous-monde en la colonie de Glory Hole. Sa peau pâle et glabre et le souffle silencieux de sa voix le désignèrent immédiatement comme originaire de la Maison Delaque.

L'étranger, qui se présenta sous le nom d'Avris, dépensait sans compter dans les tavernes et les comptoirs, pressant toujours ses compagnons à raconter des histoires sur les gangs locaux. Au début, les gens se méfiaient du riche étranger, mais bientôt ils s'habituaient à lui et l'acceptèrent comme un solitaire de passage dans cette partie de la ruche.

Un jour, quelques semaines après l'arrivée d'Avris, Glory Hole reçut la visite du gang de Karg.

La nouvelle passa de terrier en terrier "Karg est en ville! Ses hommes approchent du comptoir de Rylan et Karg se dirige vers chez Hagen."

Dogbit Karg était le plus terrible des chefs de gangs de Glory Hole. Son gang était réputé et craint de Deux Tunnels jusqu'à Dust Falls. Il était de retour après presque un an dans le Sous-Monde. On disait que deux de ses gars avaient été tués. Un grand type nommé Gund et le vieux Tête de Fer, le bras droit de Karg.

Au Terrier de Hagen, comme s'appelait le bar de Hagen, Avris et Karg discutèrent. Hagen, vieux complice du chef de gang servit des verres et laissa la bouteille en partant. Le terrier s'était vidé quand Karg y était entré, il avait suffi d'un geste de la tête et d'un mot pour mettre une centaine de personnes dans la rue. Quelques hommes, trop curieux pour leur propre bien traînaient devant le bar où se trouvaient une occupation inopinée dans les ateliers de l'autre côté de la rue.

Pendant plus d'une heure, les deux hommes discutèrent et burent. Enfin, Karg se leva en demandant à Hagen une autre bouteille de whiskar. Emportant la bouteille avec lui, Karg quitta le bar et se dirigea vers le comptoir de Rylan. Hagen, qui avait ouvert ses portes pour Karg, se retrouva entouré par une petite foule. Quand il se retourna, l'homme nommé Avris était parti, son verre intact posé sur la table.

Le matin suivant, le gang de Karg quitta Glory Hole et se dirigea vers les Désolations Blanches. Avris était introuvable pourtant aucun homme de la garde ne se rappelait l'avoir laissé passer.

Plusieurs semaines passèrent sans nouvelles de Karg. D'autres gangs arrivèrent et repartirent. Des hors-la-loi attaquèrent la pompe à eau d'Ollough et tuèrent Lough, son plus jeune fils. Hagen accusa les Ratskins et promit une bouteille de Torboy pour chaque scalp qu'on lui ramènerait. Il y en eut rapidement une douzaine accrochés au-dessus de son bar. Dans l'ensemble, les choses étaient calmes.

Ce fut un petit marchand nommé Mylo qui apporta la nouvelle de la mort du seigneur Marius Helmawr. Apparemment, deux des fils de Helmawr avaient aussi été tués, mais personne ne savait avec certitude quand et comment les choses s'étaient déroulées. Tiberius, le jeune frère de Marius était le nouveau Seigneur Helmawr. Certains disaient que Caetrus, le troisième fils de Marius était en fuite avec sa famille et que Tiberius projetait d'envoyer plusieurs chasseurs de primes à ses trousses.

Mais ce ne fut pas cette nouvelle qui choqua Glory Hole. Helmawr n'était pas mort dans son lit comme on aurait pu s'y attendre. Il n'était pas non plus tombé à cause du poison ou de la sorcellerie, bien que ces causes de mort soient assez fréquentes dans la famille impériale. Un assassin était parvenu à franchir les pièges et les champs énergétiques, les portes d'adamantium et leurs serrures psychiques jusqu'au sanctuaire du Seigneur. Helmawr s'était battu comme un démon. Ce n'est qu'après une lutte féroce qu'il était tombé, ses mains puissantes accrochées à la gorge de son meurtrier, dans une mortelle étreinte mutuelle.

C'est ainsi, dit-on, que l'on retrouva Marius Helmawr et Dogbit Karg.



**BATAILLES DANS
LE SOUS-MONDE**

Les bavardages sont le souffle vital du Sous-monde. Les marchands propagent les nouvelles de découvertes, de nouveaux tunnels et de nouvelles veines de minerai dans toute la Zone. Dans les bars de Dust Falls, de Deux Tunnels et d'une douzaine d'autres endroits, les dernières découvertes et rumeurs dominent les conversations.

Quand les nouvelles sont rares, les bavardages ressassent d'anciennes histoires. Dans le Sous-Monde, la réputation d'un homme ne dure que tant qu'il y a des gens pour raconter son histoire et d'autres pour l'écouter. Les vieilles histoires, les vraiment vieilles, font partie de la légende du Sous-monde. Racontées d'innombrables fois, il est difficile d'y faire la part de la fable et celle de la réalité.

L'une d'entre elles concerne une famille de colons Delaque, appelée Valois, qui vivait dans les Désolations Blanches près de Glory Hole. Ils étaient trois, un homme de grande taille avec un fils adulte et une fille de quinze ou seize ans. Ils creusèrent un terrier dans la poussière meuble de la ruche, construisirent une pompe à eau à côté et dégagèrent un puits qui bientôt grouilla d'une gelée d'algues vertes.

On n'entendit pas parler des Valois pendant quelques mois, jusqu'au jour où un kid solitaire en provenance des Désolations Blanches arriva exténué à Glory Hole. Il était blessé de partout et avait perdu beaucoup de sang. La soif le faisait délirer et on ne pouvait rien comprendre à ses divagations. Les seuls mots qu'il prononçait étaient "le diable Valois... Le diable Valois", qu'il répétait sans arrêt comme pour se préserver contre quelque chose de démoniaque.

Pendant plusieurs jours, le kid resta fiévreux, appelant parfois des compagnons imaginaires ou délirant à propos d'ennemis illusoires. Une fois, ses hurlements furent particulièrement terrifiants, et les mots résonnèrent dans les rues "le diable Valois... Valois."

Des passants entendirent les hurlements et certains reconnurent le nom de la famille de colons. Un homme sembla particulièrement affecté par ces cris. Il avait la peau pâle et le crâne chauve des Delaque. L'homme s'agenouilla près du kid, silhouette blême enveloppée de noir, et murmura des mots que personne ne put entendre. Le kid se calma aussitôt et tomba bientôt dans un profond sommeil.

L'apparition mystérieuse du kid fit que les gens commencèrent à se demander ce que devenaient les colons appelés Valois. De façon surprenante, personne n'avait eu de nouvelles depuis leur départ. Ils n'étaient pas revenus à Glory Hole et aucun marchand ne les avait croisés. Un marchand appelé Azzlo annonça qu'il emmenait un convoi d'esclaves dans les Désolations le lendemain et offrit de passer par le terrier des Valois si quelqu'un se proposait de l'accompagner. Bien sûr, Azzlo ne cherchait qu'à obtenir une protection peu onéreuse car il n'avait aucune intention d'aller seul chez les Valois.

Le lendemain à l'aube, Glory Hole était en effervescence. Le kid s'était brutalement réveillé, s'était redressé bizarrement dans son lit et avait poussé un dernier cri avant de mourir inexplicablement. L'étranger qui lui avait parlé la veille ne fut retrouvé nulle part. Les gardes de la porte indiquèrent qu'un Delaque était passé la veille au soir. Il était accompagné d'un bossu que personne n'avait jamais vu auparavant et de la femme Hotis, une ratskin, celle qui s'asseyait dans le Terrier d'Hagen et disait la bonne aventure pour quelques crédits.

Une députation de marchands conduisit une demi-douzaine de gangs jusqu'au terrier des Valois. Les Désolations étaient tranquilles et les cendres blanches elles-mêmes semblaient étrangement calmes. L'entrée du terrier était fermée à clé de l'intérieur, c'était une porte solide, conçue pour résister aux féroces tempêtes de cendres et aux renégats prédateurs. Les gangers entrèrent en utilisant une mine thermique. Un des chefs, un Goliath appelé Brak, descendit l'échelle sommaire et pénétra dans le terrier.

Le conduit était éclairé, et il y avait dans l'habitation tous les signes habituels d'occupation. Un repas de gelée attendait sur la gazinière. Des vêtements et des bottes étaient rangés dans l'entrée. Rien ne sortait de l'ordinaire dans le terrier, à l'exception d'une pièce, remplie d'armes et de munitions, avec des bouteilles d'eau, des ceintures, des anneaux, des bracelets et un bric-à-brac divers. Ici et là, parmi cette pile brillante, on pouvait reconnaître une arme ou un objet familier, appartenant à quelque gangster connu de Glory Hole.

Des Valois eux-mêmes, l'expédition ne trouva rien. Il n'y avait pas le moindre signe de combat ni d'indications sur ce qui avait pu leur arriver. Mais à l'extérieur du terrier, sur une colline à côté des pales grinçantes de la pompe à eau, il y avait trois tombes fraîchement creusées dans les cendres blanches. Celui qui avait creusé les tombes n'avait pas laissé de nom mais y avait accroché des bouts de tissu blanc portant l'image d'un serpent transpercé par une épée.

Le terrier des Valois fut abandonné, les affaires laissées en place. Personne ne voulait toucher quoi que ce soit dans cet endroit, pas même le marchand Azzlo. Il s'agenouilla à côté du puits contenant la gelée et passa instinctivement son doigt dans la matière verte. Au moins ceci pourrait-il rapporter quelque chose ! Il passa la langue sur l'épaisse gelée luisante. Il cracha et grimaça. Elle avait le goût du sang.

JOUER UNE CAMPAGNE

Dans une partie intégrée à une campagne, vous avez deux choses de plus à faire. Premièrement, décider avant la partie du lieu du combat et régler les détails d'avant-combat. Deuxièmement, effectuer après la partie les jets d'exploitation de territoires, de blessures et les autres détails d'après-combat.

SÉQUENCE D'AVANT-COMBAT

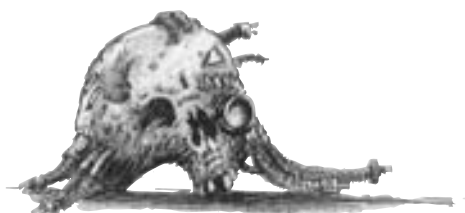
Appliquez la séquence suivante avant le début de chaque bataille :

1. Le gang avec la Valeur la plus basse détermine le choix du scénario en faisant un jet sur le Tableau des Scénarios. Si ce dernier nécessite un attaquant et un défenseur, le joueur qui choisira le scénario sera l'attaquant.

TABLEAU DES SCÉNARIOS

2D6	Résultat
2	Le gang avec la meilleure Valeur peut choisir le scénario. Le combat est livré dans un vieux dôme délabré. Si un des camps utilise une arme lourde ou encore des grenades au cours de la partie, le plafond du dôme s'effondre sur un résultat de 4+ sur 1D6. Effectuez ce jet à chaque utilisation de ces armes. Si le plafond s'effondre, la partie se solde immédiatement par un match nul et toutes les figurines doivent alors réussir un jet sous leur Initiative afin de ne pas être blessées. Les figurines qui ratent ce jet subissent une touche de Force 4 avec un modificateur de sauvegarde d'armure de -1.
3	Le gang avec la plus forte Valeur choisit le scénario joué.
4-6	Jouez le scénario Empoignade.
7-11	Le gang avec la plus faible Valeur choisit le scénario joué.
12	Le gang avec la plus faible Valeur choisit le scénario. En outre les deux camps doublent les points d'expérience gagnés.

2. Jetez les dés pour les combattants souffrant de blessures persistantes ou des dommages à la tête afin d'établir leur conduite pendant la bataille.
3. Placez le décor et les combattants en suivant les indications du scénario.



SÉQUENCE D'APRÈS-COMBAT

Après les combats, les joueurs doivent respecter la séquence suivante. Vous n'avez pas à la suivre jusqu'au bout puisque vous n'êtes pas obligé d'acheter de nouveaux équipements immédiatement, mais tout jet de dé doit se faire en présence des deux joueurs ou d'un joueur neutre. Il est conseillé de suivre la séquence au moins jusqu'au point 4 (exploitation des territoires) directement après la partie.

1. Déterminez les dommages pour les guerriers hors de combat à la fin de la partie. Ceux au tapis à la fin d'une partie sont mis hors de combat sur un résultat de 4+ et doivent en plus faire les jets de dommages. Voir le Tableau des Blessures Graves.
2. Déterminez les points d'expérience gagnés par vos combattants et effectuez les jets de progression éventuels. Consulter les chapitres Expérience et Scénarios pour les détails.
3. Effectuez les changements de territoires requis si nécessaire. Des territoires peuvent être gagnés ou perdus suivant le scénario joué.
4. Exploitez vos territoires tel que cela est décrit dans le chapitre Territoires.
5. Recrutez de nouveaux combattants et achetez de nouveaux équipements tel que cela est décrit dans le chapitre Comptoirs Commerciaux.
6. Déterminez la nouvelle Valeur de votre gang et vous voilà prêt à en découdre de nouveau.

DISSOLUTION D'UN GANG

Vous pouvez décider de dissoudre volontairement votre gang à la fin d'une partie et de recommencer avec un autre. Les territoires sont perdus, mais les anciens combattants peuvent être recrutés par le nouveau gang. Les anciens combattants à nouveau engagés ont un coût de recrutement égal à leur valeur indiquée dans la Liste des gangs, plus celle de leur équipement, plus 1 crédit par point d'expérience.

Le chef d'un gang dissout, s'il est toujours en vie, ne peut pas être recruté pour un nouveau gang. Il part seul pour les désolations et plus personne ne le revoit.

ACHAT D'ÉQUIPEMENT ENTRE LES PARTIES

Le chapitre Comptoirs Commerciaux précise que les combattants peuvent acheter de nouveaux équipements en utilisant le magot du gang. Ils peuvent revendre des objets dont ils ne se servent plus ou s'échanger de l'équipement. L'équipement non utilisé peut aussi être mis de côté pour une utilisation ultérieure.

Les armes achetées, échangées ou prises dans le stock doivent correspondre à celles auxquelles le combattant a droit. Vous ne pouvez pas donner une arme lourde à un ganger, par exemple.

Inscrivez les changements d'équipement sur la feuille de gang. L'armement des figurines doit correspondre. Un combattant changeant d'armement doit être remplacé par une autre figurine, ou par une conversion.

SCÉNARIO 1: EMPOIGNADE

Lorsqu'ils explorent les ruines du Sous-monde, les gangs risquent de rencontrer des rivaux. Les rencontres ne finissent pas toutes dans la violence. Parfois deux gangs se rencontrent et, ne trouvant aucune bonne raison de se rentrer dedans, poursuivent leur chemin. D'autres rencontres finissent en combats sanglants, sans qu'aucun camp ne veuille céder. De fait, tous les gangs doivent être prêts à se défendre, à protéger leurs familles et leurs amis des Désolations ou tout simplement à se faire respecter des contacts commerciaux et des rivaux.

Le scénario *Empoignade* représente une rencontre fortuite qui tourne au vinaigre. Deux gangs se croisent en traversant un dôme en ruines. Les deux chefs cherchent la bagarre. Aucun n'est prêt à laisser l'autre s'en aller sans combattre.

TERRAIN

Les joueurs placent un élément de terrain chacun leur tour, soit une structure de bâtiment, soit une passerelle. Nous suggérons un terrain de jeu de 1,20 m x 1,20 m ou légèrement plus petit, de façon à ce que les gangs commencent en étant suffisamment éloignés l'un de l'autre.

GANGS

Chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le plus petit résultat choisit son côté de table et place tous ses guerriers dans un rayon de 8 ps du bord de la table. Puis son adversaire se place dans un rayon de 8 ps à partir du bord opposé.

DÉBUT DE LA PARTIE

Les deux joueurs lancent 1D6. Celui qui obtient le meilleur résultat commence le premier tour.

FIN DE LA PARTIE

Le but d' *Empoignade* est de repousser l'ennemi.

Si un gang rate son test de déroute, ou si un joueur décide de dérouter, le jeu se termine immédiatement. Le gang mis en déroute perd et l'autre gang gagne automatiquement.

EXPÉRIENCE

Les guerriers qui participent à *Empoignade* gagnent les points d'expérience suivants.

+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 Vainqueur : Le chef du gang vainqueur marque dix points d'expérience supplémentaires.

SPÉCIAL

Si le gang vainqueur met hors de combat trois fois plus d'ennemis que ses propres pertes (avec un minimum de trois figurines ennemies hors de combat), il peut s'emparer d'un territoire du gang ennemi choisi aléatoirement. Pour déterminer aléatoirement un territoire, lancez 1D6 et comptez à partir du haut de la liste des territoires ennemis, ou utilisez une autre méthode appropriée.



SCÉNARIO 2 : LES PILLARDS

Le Sous-Monde est un labyrinthe de ruines antiques et abandonnées, d'entrées cachées et de dômes depuis longtemps oubliés. Ceux-ci contiennent parfois de l'archéotechnologie d'une valeur inestimable, des gemmes, des champignons mutants et d'autres choses précieuses qui peuvent être ramassées dans ces profondeurs. La chasse aux trésors n'est toutefois pas sans risque, car ces lieux isolés peuvent être le repaire de féroces créatures mutantes.

Dans ce scénario, deux gangs se rencontrent alors qu'ils sont en train de fouiller les ruines et chacun essaye de repousser l'autre pour s'approprier le butin.

TERRAIN

Les joueurs placent un élément de terrain chacun leur tour, soit une structure de bâtiment en ruines, soit une passerelle. Nous suggérons que le terrain soit placé dans une zone d'environ 1,20m x 1,20m, de façon à ce que les gangs commencent en étant suffisamment éloignés l'un de l'autre.

Après avoir placé le terrain, vous devez placer des pions Butin sur la table pour représenter les objets de valeur. Lancez 1D6 pour déterminer leur nombre.

Chaque joueur place un pion à son tour. Lancez 1D6 pour déterminer qui commence. Les pions Butin doivent être placés à plus de 8ps du bord de la table et à au moins 4ps les uns des autres. Notez que les pions sont placés avant de définir le côté où chaque gang va se déployer, il est donc préférable de placer les pions vers le milieu de la table.

GANGS

Quand tous les pions Butin ont été placés, chaque joueur lance un dé. Le plus petit résultat choisit son côté de table et place tous ses guerriers à 8ps au plus du bord de la table. Puis son adversaire se place à 8ps au plus à partir du bord opposé.

DÉBUT DE LA PARTIE

Les deux joueurs lancent 1D6. Celui qui obtient le meilleur résultat joue le premier.

LE JET DE MONSTRE

Chaque joueur peut, s'il le désire, lancer 1D6 au début du tour du joueur adverse. Sur un résultat de 1-5, rien ne se passe. Sur un résultat de 6, quelque monstruosité mutante attaque un membre du gang rival. Le guerrier qui est attaqué est toujours le plus éloigné des autres figurines (amies ou ennemies). S'il y a plusieurs guerriers également isolés, celui qui est le plus près du bord de la table est attaqué.

Lancez 1D6 pour déterminer ce qui arrive au guerrier :

- 1 Le guerrier parvient à repousser la créature. Le guerrier ne peut rien faire d'autre ce tour. De plus, il doit effectuer un jet de munitions pour son arme principale car il a tiré des tas de rafales pour repousser le monstre.
- 2-5 Le guerrier parvient à repousser la créature. Il ne peut rien faire d'autre ce tour.
- 6 Il y a une détonation, un cri, puis le silence. La chose vient d'avaler une nouvelle victime. Le guerrier disparaît à jamais.





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.

FIN DE LA PARTIE

Le combat continue jusqu'à ce qu'un des gangs soit repoussé ou qu'un des gangs possède tous les pions Butin, comme décrit ci-dessous.

Si un gang rate son test de déroute, ou si un joueur décide de dérouter, le jeu se termine immédiatement. Le gang qui déroute perd et le vainqueur est laissé en possession du champ de bataille.

Si un gang parvient à capturer tous les pions Butin et si les guerriers qui les transportent sont tous à 8 ps ou moins de leur bord de table au début de leur tour, la partie prend fin et ce gang a gagné.

Le vainqueur du scénario peut prendre tous les pions Butin qui restent sur la table lorsque le jeu prend fin.

EXPÉRIENCE

Les guerriers qui prennent part au scénario Les Pillards gagnent les points d'expérience suivants.

- +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.
- +1 **Par Pion Butin**: Si un guerrier porte du butin à la fin de la partie, il reçoit +1 point par pion.
- +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 marque dix points d'expérience.

BUTIN

Après la fin de la partie, chaque gang peut vendre son butin. Le revenu obtenu est ajouté au revenu généré par les territoires du gang. Chaque pion Butin rapporte 1D6 x 5 crédits.

SCÉNARIO 3 : ATTAQUE ÉCLAIR

Les gangs qui se lancent dans des explorations loin de leurs bases comptent sur des relais où ils stockent du ravitaillement, des rations, des munitions, etc. Ces relais sont souvent des fermes ou des mines tenues par des amis ou des parents.

Le scénario *Attaque Éclair* représente un raid audacieux effectué par un petit groupe de guerriers contre un relais d'un gang adverse. Votre but n'est pas de tout détruire, mais juste de causer quelques dommages pour rappeler à vos rivaux que votre gang est une force non négligeable dans le coin.

TERRAIN

Dans cette partie, le joueur qui a choisi le scénario est l'attaquant et l'autre joueur est le défenseur.

En commençant par le défenseur, les joueurs placent un élément de terrain chacun leur tour, soit une structure de bâtiment en ruines, soit une passerelle. La zone de ruines représente le terrain autour de la planque du défenseur. Nous suggérons que le terrain soit placé dans une zone d'environ 1,20 m x 1,20 m.

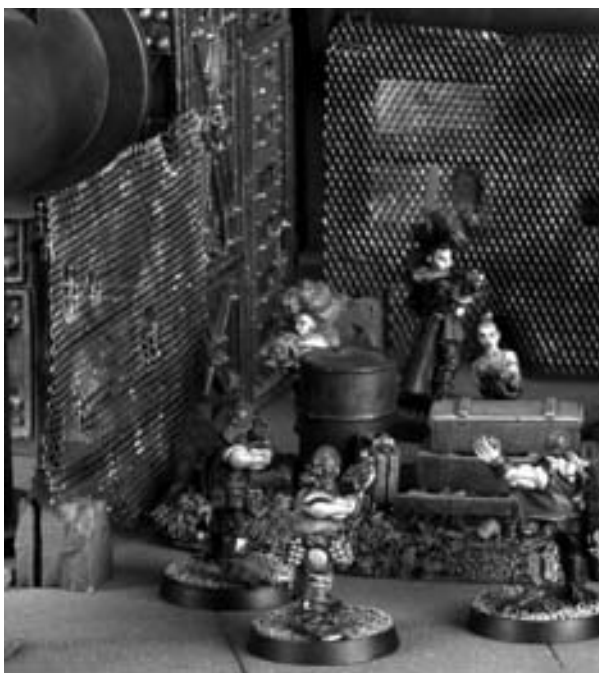
Une fois le terrain placé, le défenseur place un pion Butin pour représenter les prises que son gang a accumulées et est prêt à ramener dans son repaire principal. Le défenseur place l'élément de terrain Pompe à Eau qui représente un appareil qui extrait l'eau de l'atmosphère du Sous-monde.

Le défenseur peut placer le butin où il veut sur la table, et il peut placer la pompe à eau au sommet de n'importe quel bâtiment. Il doit séparer le butin et la pompe d'au moins 8 ps. Ces éléments ne vont pas nécessairement jouer un rôle important dans le jeu. La pompe n'est réellement importante que dans la mission Blitz, alors que le butin est utilisé dans la mission Récupération, comme expliqué ci-dessous.

LA MISSION

L'objectif du scénario *Attaque Éclair* est l'un de ceux ci-dessous. L'attaquant lance 1D6 pour déterminer la mission entreprise après que le terrain a été placé.

- 1 **Blitz** : Les attaquants essaient de détruire la pompe à eau. Ils gagnent s'ils parviennent à endommager la pompe. La pompe à eau a une Endurance de 6 et est endommagée dès qu'elle subit 1 "blessure".
- 2 **Exécution** : Les attaquants essaient d'abattre le chef de gang adverse. Ils gagnent s'ils parviennent à mettre le chef ennemi hors de combat.
- 3 **Vengeance** : Les attaquants veulent régler son compte à un guerrier ennemi contre lequel ils ont une vieille rancune. Le guerrier cible est choisi aléatoirement avant que les attaquants ne se placent. Les attaquants gagnent en mettant ce guerrier hors de combat en corps à corps.
- 4 **Pagaille** : Les attaquants veulent mettre la pagaille dans le coin et effrayer tout le monde en tirant partout et en hurlant. Ils gagnent en se déployant à 4 ps ou moins d'un bord de table et en parvenant à sortir au moins une figurine par le côté opposé.
- 5 **Récupération** : Les attaquants essaient de voler le butin de l'autre gang. Ils gagnent si une de leurs figurines parvient à quitter la table avec le butin. Le pion Butin peut être ramassé et déplacé comme décrit dans *Les Pillards*. S'ils réussissent, les attaquants gagnent 1D6 x 10 crédits qu'ils peuvent ajouter à leurs revenus après la bataille, et les revenus du vaincu sont diminués de la même somme.
- 6 **Au Choix** : L'attaquant peut choisir n'importe laquelle des cinq missions décrites ci-dessus.



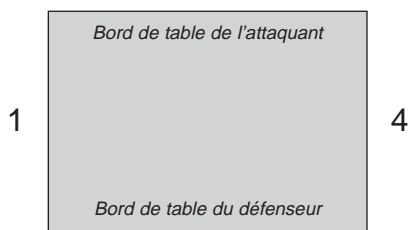
GANGS

Le défenseur se place en premier. Il déploie 1D6 membres de son gang pour représenter les guerriers se trouvant autour du relais. Le défenseur choisit les guerriers qu'il veut déployer. Les défenseurs peuvent être placés n'importe où sur la table mais à 8 ps ou plus d'un bord de table.

Puis l'attaquant déploie son gang n'importe où sur la table mais pas à moins de 8 ps d'un guerrier ennemi. Cependant, notez que dans la mission Pagaille, les attaquants doivent être placés à 4 ps ou moins d'un bord de la table, comme décrit précédemment.

L'attaquant a un nombre de guerriers déterminé aléatoirement participant au scénario *Attaque Éclair*. Lancez 1D6: 1-2 = 4 guerriers; 3-4 = 5 guerriers; 5-6 = 6 guerriers. Les guerriers restants ne sont pas disponibles, ils sont restés pour protéger le territoire du gang contre des représailles et pour ne pas attirer l'attention sur le groupe d'attaque. L'attaquant peut choisir les guerriers qu'il envoie à l'attaque.

2-3



5-6

DÉBUT DE LA PARTIE

L'attaquant joue en premier.

RENFORTS DU DÉFENSEUR

Au début de chacun de ses tours après le premier, le défenseur peut amener de nouveaux guerriers sur la table. Lancez 1D6 au début de chaque tour après le premier: 1-2 = 1 guerrier maximum; 3-4 = 2 guerriers max.; 5-6 = 3 guerriers max. Tous les renforts arrivent par le même bord de table. Déterminez le bord en lançant 1D6.

Les défenseurs arrivant au début du tour peuvent se déplacer et combattre normalement durant ce tour.



FIN DE LA PARTIE

La mission se termine une fois que l'objectif de la mission est atteint. La partie se termine également si tous les attaquants sont au tapis ou mis hors de combat ou si l'attaquant déroute.

Les attaquants étant peu nombreux et complètement remontés pour le combat, le gang n'a pas à passer de tests de déroute avant d'avoir perdu 50% de son gang au lieu des 25% habituels.

Le défenseur protège la famille de son gang, ses amis ou ses possessions et n'a donc pas à passer de tests de déroute. Le défenseur ne peut pas être mis en déroute ni dérouter volontairement dans ce scénario.

EXPÉRIENCE

Les guerriers qui prennent part au scénario *Attaque Éclair* gagnent les points d'expérience suivants.

- +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 Attaquant Vainqueur:** Chaque attaquant survivant marque dix points d'expérience si les attaquants ont gagné la partie.

SCÉNARIO 4 : EMBUSCADE

Ruines et tunnels du Sous-monde offrent aux gangs d'innombrables possibilités d'embuscades contre leurs rivaux.

Dans le scénario *Emboscade*, un gang a tendu un piège à un autre. L'embuscade doit cependant être soigneusement mise au point, car si les adversaires parviennent à l'éviter, les chasseurs pourraient bien rapidement devenir les proies !

TERRAIN

Dans ce scénario, le joueur qui a choisi le scénario est l'attaquant (celui qui tend l'embuscade) et l'autre joueur est le défenseur (celui dont le gang tombe dans l'embuscade).

En commençant par l'attaquant, les joueurs placent un élément de terrain chacun leur tour, soit un bâtiment, soit une passerelle. La zone de ruines représente le terrain autour de la planque du défenseur. Nous suggérons que le terrain soit placé dans une zone d'environ 1,20 m x 1,20 m.

GANGS

Avant de placer son gang, le défenseur sépare ses guerriers en un ou plusieurs groupes de deux figurines ou plus. Le défenseur choisit un groupe et le place approximativement au centre de la table.

Puis l'attaquant place entièrement son gang. Tout attaquant doit être placé à couvert et caché, comme décrit dans les règles. Ils ne peuvent pas être placés à moins de 12 ps d'un défenseur, pour le reste, placez-les comme vous voulez.

Puis le défenseur place le reste de son gang, un groupe à la fois. Il désigne le groupe qu'il veut placer et lance 1D6. Sur un résultat de 1-5, tous les guerriers de ce groupe doivent être placés à 4 ps ou moins d'un défenseur déjà placé. Sur un résultat de 6, le groupe

peut être placé n'importe où sur la table, ce qui permet de tendre une embuscade aux tendeurs d'embuscade !

Notez que bien que les attaquants ne peuvent pas se déployer à 12 ps ou moins d'un défenseur, ce n'est pas le cas des défenseurs qui peuvent se déployer jusqu'à 1 ps des attaquants. Ils ne peuvent pas être déployés en corps à corps.

DÉBUT DE LA PARTIE

Lorsque les deux camps ont terminé leur placement, le défenseur lance 1D6 pour chaque groupe qu'il a pu placer librement (pour lesquels il a obtenu 6). Sur un total inférieur à 6, l'attaquant joue en premier. Sur un total de 6 ou plus, le défenseur joue en premier.

FIN DE LA PARTIE

Si un gang rate un jet de déroute, ou qu'un joueur déroute volontairement, la partie s'arrête immédiatement. Le gang qui déroute perd et l'autre gang gagne automatiquement le scénario.

EXPÉRIENCE

Les guerriers qui prennent part au scénario *Emboscade* gagnent les points d'expérience suivants.

+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. 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 dix points d'expérience.

SPÉCIAL

Si le gang vainqueur met hors de combat trois fois plus d'ennemis que ses propres pertes (avec un minimum de trois figurines ennemies hors de combat), il peut s'emparer d'un territoire du gang ennemi choisi aléatoirement. Pour déterminer aléatoirement un territoire, lancez 1D6 et comptez à partir du haut de la liste des territoires ennemis, ou utilisez une autre méthode appropriée.



SCÉNARIO 5 : RAID

Les gangs comptent sur leurs contacts et leurs amis pour leur fournir des ressources, que ce soit sous forme d'argent, de nourriture, d'abris ou en leur échangeant ce qu'ils découvrent dans les désolations. Dans le jeu, tout cela est appelé territoires, bien que certains "territoires" soient plutôt des contacts que des endroits du Sous-monde. Les territoires d'un gang sont toujours vulnérables aux attaques des autres gangs et une des façons les plus efficaces d'asphyxier un gang est de s'en prendre à ses sources de revenus.

Dans le scénario *Raid*, un gang attaque le territoire d'un autre. Le territoire est gardé par une ou plusieurs sentinelles et des renforts supplémentaires ne sont pas loin. Les attaquants doivent éviter ou éliminer les sentinelles, détruire l'objectif et se retirer aussi vite que possible.

Ce scénario introduit de nouvelles règles pour les sentinelles qui rendent le jeu particulièrement tendu. Il est légèrement plus difficile que les précédents, vous pouvez donc le laisser de côté jusqu'à ce que vous maîtrisiez bien les règles.

TERRAIN

Dans cette partie, le joueur qui a choisi le scénario est l'attaquant et l'autre joueur est le défenseur.

En commençant par le défenseur, les joueurs placent un élément de terrain chacun leur tour, soit une structure de bâtiment en ruines, soit une passerelle. Nous suggérons que le terrain soit placé dans une zone d'environ 1,20 m x 1,20 m.

La table représente le meilleur des territoires du défenseur. Si le défenseur a plusieurs territoires d'une valeur égale, l'attaquant choisit celui qu'il veut. Le terrain est soit le territoire lui-même, soit son entrée (entrée de mine, de tunnel, de terrier, de dôme), soit une partie du Sous-monde qu'un contact vous a demandé de protéger ou de fouiller (un marchand, le propriétaire d'un atelier ou des amis d'une colonie du Sous-monde)

OBJECTIF DU RAID

Après avoir préparé le terrain, le défenseur place l'Objectif du Raid (l'élément de décor "entrée de tunnel") où il veut sur la table afin de représenter le passage qui mène vers une réserve souterraine contenant une trouvaille de valeur qu'un contact du défenseur a demandé de protéger ou transporter. Les joueurs ont toute liberté pour inventer ce qui leur semble approprié pour le type de territoire attaqué. Les attaquants doivent détruire l'Objectif du Raid pour gagner.

L'Objectif du Raid a une Endurance de 6 et peut subir l'équivalent de 3 blessures avant d'être détruit.



GANGS

Le défenseur se place en premier. Il déploie 1D6 membres de son gang comme sentinelles, en choisissant ceux qu'il veut. Les sentinelles peuvent être placées n'importe où sur la table, à au moins 8 ps d'un bord de table.

Puis l'attaquant déploie son gang à 4 ps ou moins d'un bord de table déterminé au hasard. L'attaquant dispose de 2D6 guerriers pour ce raid. Les autres guerriers ne sont pas disponibles, ayant été laissés à la base pour ne pas attirer l'attention et pour protéger le territoire du gang contre les représailles. L'attaquant peut choisir les guerriers qu'il envoie dans ce raid.

DÉBUT DE LA PARTIE

L'attaquant joue en premier.

SENTINELLES

Jusqu'à ce que l'alarme soit donnée (voir ci-dessous), les sentinelles se déplacent de 1D6-3 ps par tour. Lancez séparément pour chaque sentinelle pour déterminer de combien elle se déplace. Si la distance est négative, c'est l'attaquant qui peut déplacer la sentinelle. Par exemple, un jet de 1 donne un résultat de -2, l'attaquant peut donc déplacer la sentinelle de 2 ps dans n'importe quelle direction.

Après avoir déplacé chaque sentinelle, lancez le dé de dispersion et tournez-la dans la direction indiquée.

ALARME

Jusqu'à ce que l'alarme soit donnée, les sentinelles se déplacent comme indiqué ci-dessus. De plus, leur CC est divisée par 2 (arrondissez au chiffre supérieur) et elles ne peuvent pas tirer.

Après que l'alarme a été donnée, les sentinelles peuvent se déplacer et attaquer librement. De plus, le défenseur peut amener des renforts comme décrit ci-dessous.

L'alarme peut être donnée de plusieurs façons :

Localisation : Lancez 2D6 à la fin du tour du défenseur. Les sentinelles peuvent essayer de localiser les attaquants se trouvant dans un rayon égal au résultat du dé, tant qu'ils peuvent être vus normalement, c'est à dire se trouvent dans leur champ de vision.

Les attaquants à découvert sont localisés sur un résultat de 2 ou plus sur 1D6.

Les attaquants partiellement à couvert sont localisés sur un résultat de 4 ou plus sur 1D6.

Les attaquants à couvert ou se cachant sont localisés sur un résultat de 6 sur 1D6.



Les sentinelles localiseront tout attaquant se trouvant à une distance inférieure ou égale à leur Initiative en ps sur un résultat de 2 ou plus sur 1D6, qu'il soit à couvert ou caché. Par exemple, une sentinelle avec une Initiative de 4 localise des attaquants cachés se trouvant à 4 ps ou moins sur un jet de 2 ou plus.

Une sentinelle qui repère un attaquant donne l'alarme.

Les attaquants peuvent également être localisés s'ils entrent dans le champ de vision de la sentinelle durant leur tour. La portée de localisation de la sentinelle est la même que durant son tour et les mêmes jets de dés sont nécessaires. N'oubliez pas que les sentinelles ne peuvent voir que dans leur champ normal de vision, voir le diagramme ci-dessus.

Une sentinelle ne peut donner l'alarme que si elle survit au tour des attaquants. Si elle est mise hors de combat, elle ne peut pas donner l'alarme.

Tir : Si un attaquant tire, lancez 2D6 et ajoutez la Force de l'arme au résultat. Si le résultat est supérieur à 10, l'alarme est donnée. Cependant, cette règle ne s'applique pas aux armes silencieuses comme les fusils à aiguilles. Notez également que tirer peut donner l'alarme même s'il n'y a plus de sentinelles.

Combat : Une sentinelle attaquée en corps à corps donnera l'alarme si elle survit au tour. N'oubliez pas que la CC de la sentinelle est divisée par 2 jusqu'à ce que l'alarme ait été donnée. Si l'attaquant utilise un pistolet ou une épée tronçonneuse en corps à corps, vous devez déterminer comme ci-dessus si le bruit donne l'alarme, même si la sentinelle est éliminée.

De plus, le bruit des combats peut donner l'alarme même si la sentinelle ne survit pas. L'attaquant lance 1D6. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre d'attaquants en corps à corps, le bruit de la lutte a été remarqué et l'alarme est donnée. Par exemple, si 3 attaquants agressent et tuent une sentinelle, il faut obtenir 4 ou plus pour ne pas être remarqué.

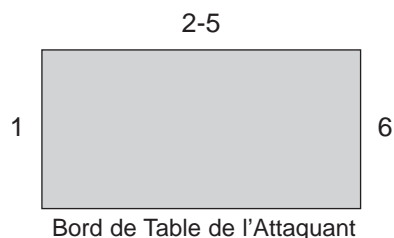
RENFORTS

Au début de la partie, le défenseur divise ses guerriers non déployés comme sentinelles en groupes d'une ou plusieurs figurines, comme il l'entend. Ces guerriers ne sont pas placés mais peuvent entrer comme renforts.

Une fois l'alarme donnée, le défenseur peut tenter de faire entrer un groupe de renforts par tour. Désignez le groupe que vous voulez faire entrer et lancez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal au nombre de guerriers dans le groupe ou qu'il est égal à 6, le groupe peut entrer sur la table comme décrit ci-dessous. Comme

vous pouvez le voir, plus le groupe est important, moins il a de chance d'entrer, aussi le défenseur doit-il soigneusement composer ses groupes.

Les renforts entrent par l'un des trois côtés non utilisés pour le déploiement de l'attaquant. Lancez 1D6 pour déterminer par quel côté les renforts entrent comme indiqué sur le diagramme ci-dessous. Les renforts ne peuvent pas être placés à moins de 8 ps d'un attaquant. Les renforts peuvent se déplacer et tirer normalement durant le tour où ils sont placés.



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine et les attaquants gagnent si l'Objectif est détruit et si les attaquants survivants quittent la table par le côté où ils se sont déployés.

Le jeu se termine aussi si tous les attaquants sont abattus, mis hors de combat ou en déroute. Dans ce cas, le défenseur gagne. Le défenseur protège les familles du gang et ses amis et n'a donc pas à passer de tests de déroute. Le défenseur ne peut pas être mis en déroute ni dérouter volontairement dans ce scénario.

EXPÉRIENCE

Les guerriers qui prennent part au scénario *Embuscade* gagnent les points d'expérience suivants :

+D6 Survie : Si le guerrier survit, 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.

+5 Destruction de l'Objectif : L'attaquant infligeant la touche qui détruit l'objectif gagne 5 points d'expérience.

+10 Défense Réussie : Si le défenseur gagne la partie, son chef de gang gagne dix points d'expérience.

SPÉCIAL

Si l'objectif est détruit, lancez 1D6. Sur un 6, le territoire est perdu. Le défenseur l'efface de sa feuille de gang et ne peut plus en retirer de revenus. Sur un résultat de 1-5, le territoire est endommagé, ou un contact est perdu. Le joueur ne peut pas en retirer de revenu après cette bataille, mais il conserve le territoire et pourra l'exploiter de nouveau dans l'avenir.

SCÉNARIO 6 : SALVETAGE

Les guerriers blessés durant une bataille peuvent facilement tomber aux mains de l'ennemi. Même un gang victorieux peut constater qu'un de ses guerriers s'est fait capturer. Les gangs payent généralement des rançons pour leurs guerriers. Si un gang ne peut pas payer la rançon ou refuse de le faire, le captif sera vendu comme esclave ou forcé à travailler dans les mines de ses nouveaux maîtres.

Ce scénario représente une mission de sauvetage. Un des guerriers de votre gang a été capturé et vous avez découvert où il est détenu. Un petit groupe d'hommes est prêt à lancer une audacieuse tentative de sauvetage.

Ce scénario ne peut être tenté que lorsqu'un guerrier est capturé. Le gang qui a perdu ce guerrier peut décider de tenter le sauvetage plutôt que de payer la rançon. Ceci est une exception à la règle normale de sélection d'un scénario. Sauf lorsque le contraire est précisé, les règles sont les mêmes que pour le scénario *Raid* déjà décrit.

LE PRISONNIER

Lorsqu'il déploie son gang, le défenseur place le prisonnier où il veut sur la table. Le prisonnier ne peut pas bouger jusqu'à ce qu'il soit libéré. Le défenseur ne peut pas attaquer ou exécuter son prisonnier mais il doit tenter de repousser ses libérateurs. Une fois que le captif est libéré, il peut être attaqué comme n'importe quel autre guerrier.

Le prisonnier peut se déplacer et combattre une fois libéré par un guerrier ami. L'ami arrive en contact socle à socle avec le prisonnier et passe le reste de son tour à le dégager de ses liens. Il ne peut pas tirer, combattre en corps à corps ou faire quoi que ce soit pour le reste de son tour. Une fois libéré, le prisonnier peut bouger et attaquer normalement. Notez que le captif n'a ni armes ni équipement, mais on considère que son libérateur lui donne un poignard.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine si le captif est libéré et parvient à s'échapper par un bord de table. La partie se termine également si tous les attaquants sont abattus, mis hors de combat ou en déroute. Le défenseur protège son repaire et n'a donc pas à passer de tests de déroute. Le défenseur ne peut pas être mis en déroute ni dérouter volontairement dans ce scénario.

EXPÉRIENCE

Les guerriers qui prennent part au scénario *Salvete* gagnent les points d'expérience suivants :

- +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.
- +5 Captif Libéré :** L'attaquant qui parvient à libérer le captif gagne 5 points.
- +10 Défense Réussie :** Si le captif n'est pas libéré, le chef du gang qui était le défenseur reçoit 10 points d'expérience.



SCÉNARIO 7 : PREMIER SANG

Les colonies d'une taille importante sont considérées comme des territoires neutres par les gangs et les autres habitants du Sous-Monde. Les marchands n'apprécient guère les gangs qui font du grabuge en ville, particulièrement lorsque des clients innocents sont blessés et des marchandises détruites. La vie dans le Sous-monde est déjà assez précaire sans les dangers que font courir des gangs utilisant les colonies comme champ de bataille. Seuls les gangs hors-la-loi, qui se fichent pas mal de ce code moral, se permettent d'attaquer les colonies, de tuer des colons et de piller les tavernes.

Dans ce scénario, des guerriers de deux gangs rivaux se rencontrent dans une petite colonie des désolations. La situation est tendue car aucun des deux camps ne veut être tenu pour responsable de la bagarre. Les habitants se cachent derrière leurs portes fermées, sentant l'orage venir. Pendant ce temps, les guerriers convergent vers le centre de la colonie. Lorsqu'ils s'aperçoivent, il se préparent à se tenir tête : aucun ne veut céder mais personne ne désire tirer son arme le premier. Bientôt les voilà face à face, prêts à dégainer, les yeux fixés dans ceux de leurs rivaux.

L'objectif du scénario *Premier Sang* est de ne pas dégainer avant votre ennemi. En même temps, vous devez inciter vos rivaux à tirer les premiers afin de pouvoir justifier l'usage de vos propres armes.



TERRAIN

Le terrain représente une colonie des désolations. Les joueurs placent un élément de terrain chacun leur tour, soit une structure de bâtiment en ruines, soit une passerelle. Nous suggérons que le terrain soit placé dans une zone d'environ 1,20 m x 1,20 m.

LES GANGS

Chaque joueur lance 1D6 pour voir combien de guerriers sont présents : 1-2 = 2 ; 3-4 = 3 ; 5-6 = 4. Ces guerriers sont déterminés aléatoirement, le joueur ne peut pas choisir lesquels de ses guerriers sont impliqués dans cette bagarre.

Les deux gangs sont déployés à 16 ps l'un de l'autre, au niveau du sol et dans une position où chacun voit parfaitement l'autre. Lancez un dé pour déterminer quel gang se place en premier. Chaque gang doit se placer en un petit groupe, une figurine ne pouvant pas être éloignée de plus d'1 ps d'une autre figurine.

Tous les guerriers sont censés avoir leurs armes dans les étuis au début de la partie. Jusqu'à ce qu'une arme soit tirée, une séquence de jeu spéciale, appelée la tension monte, est utilisée.

LA TENSION MONTE

Il règne une tension terrible. Pour recréer cette atmosphère, nous utiliserons au début une série spéciale de tours appelée la tension monte.

Chaque tour de tension a sa propre séquence de jeu. Chaque camp se déplace, puis chacun essaye de conserver son sang-froid comme décrit ci-dessous. Si les deux camps gardent leur sang froid, passez au tour suivant et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des deux craque et dégaine, auquel cas la bagarre commence !

Pendant que la tension monte, les deux camps se déplacent en même temps plutôt que l'un après l'autre. Les guerriers marchent lentement les uns vers les autres jusqu'à ce que les nerfs de quelqu'un lâchent et qu'il sorte son arme. Pour représenter ceci, les guerriers se déplacent d'un maximum d'1 ps par tour. Les guerriers doivent bouger vers l'ennemi et ne peuvent pas se mettre à couvert. Une fois que les guerriers arrivent à 4 ps ou moins de l'ennemi, ils s'arrêtent. Les joueurs déplacent une figurine chacun leur tour, en commençant par celui qui en possède le plus.

Après que les deux camps se sont déployés, chaque joueur doit effectuer un jet de nervosité. Chaque joueur lance 1D6 et note son résultat. A la fin des mouvements suivants chaque joueur doit faire un autre jet de nervosité et en ajouter le résultat au précédent. Les joueurs font un jet de nervosité après chaque mouvement et ajoutent le résultat obtenu au total déjà inscrit, jusqu'à ce que l'un des deux dépasse 15.

IMPORTANT : un résultat de 6 compte 0 dans les jets de nervosité, donc si vous obtenez un 6, votre total reste le même.

Si un joueur atteint 15, son gang perd son sang-froid et ses hommes tentent de prendre leurs armes (voir Feu à Volonté). Si les deux joueurs atteignent 15 dans le même tour, le perdant est celui qui a le total le plus élevé : il dégaine donc le premier. Si les deux joueurs ont le même total, alors ils sortent leurs armes en même temps.

Si un des joueurs dégaine le premier, chaque membre du gang adverse obtient un nombre de points d'expérience égal à la différence entre les totaux de nervosité des deux gangs. Ils sont ainsi récompensés d'avoir gardé leur calme face au danger. Par exemple, si un joueur termine avec un total de 14 et son adversaire avec 17, chaque membre du gang ayant obtenu le résultat le plus faible (14), gagne 3 points d'expérience.

FEU À VOLONTÉ

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. Ceci est appelé feu à volonté. Durant cette phase, personne ne peut se déplacer mais tout le monde peut tirer.

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.

Si vous gagnez le scénario et que le camp vaincu avait dégainé en premier, lancez 1D6. Sur un résultat de 1-5, votre adversaire n'obtient que la moitié de son revenu normal après le combat (ses contacts hésitent à traiter avec un tel semeur de troubles). Sur un résultat de 6, le gang vaincu n'obtient que la moitié de son revenu normal et doit céder un de ses territoires déterminé aléatoirement au vainqueur (les associés du gang n'ont plus confiance en son chef).

EXPÉRIENCE

Les guerriers qui prennent part au scénario Premier Sang gagnent les points d'expérience suivants.

+? Cool : Chaque survivant du gang qui a gardé son calme le plus longtemps est crédité d'un nombre de points d'expérience égal à la différence des totaux de nervosité des deux joueurs (voir la Tension Monte).

+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.

+D6 Gagnant : Chaque survivant du camp vainqueur gagne 1D6 points supplémentaires.



FEUILLES DE RÉFÉRENCE

RÉSUMÉ DES ARMES, DE LA SÉQUENCE DE JEU
ET DE L'APRÈS-BATAILLE

RÉSUMÉ DES ARMES

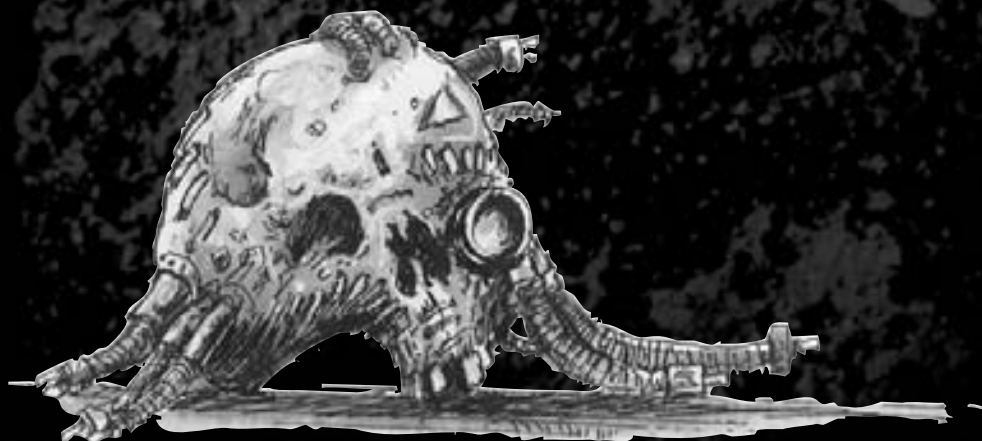
ARMES DE CORPS À CORPS

Arme	Portée	Force	Dommages	Modif. Svg.	Règles Spéciales
Arme à Deux Mains	Corps à Corps	Utilisateur+2	1	-	<i>L'adversaire gagne en cas d'égalité</i>
Chaîne et Fléau	Corps à Corps	Utilisateur+1	1	-	<i>L'adversaire ne peut pas parer Les maladroites comptent double</i>
Epée Tronçonneuse	Corps à Corps	4	1	-1	<i>Parade</i>
Epée et Couteau	Corps à Corps	Utilisateur	1	-	<i>Parade</i>
Epée Énergétique	Corps à Corps	5	1	-3	<i>Parade</i>
Hache Énergétique à 2 mains	Corps à Corps	6	1	-3	
à 1 main	Corps à Corps	5	1	-2	
Gantelet Énergétique	Corps à Corps	8	1	-5	
Matraque Energ.	Corps à Corps	5	1	-3	<i>Au tapis = hors combat, pas de blessures graves</i>

PISTOLETS

	Portée		Pour Toucher		Force	Dommages	Modif. Svg.	Test de Munition	Règles Spéciales
	Courte	Longue	Courte	Longue					
Pistolet Mitrailleur	0-8	8-16	+2	-	3	1	-	4+	
Pistolet Bolter	0-8	8-16	+2	-	4	1	-1	6+	
Pistolet Laser	0-8	8-16	+2	-1	3	1	-	2+	
Pistolet à Aiguilles	0-8	8-16	+2	-	3	1	-1	6+	<i>Poison Blessures spéc.</i>
Pistolet à Plasma									<i>Un tour entier</i>
Energie mini.	0-6	6-12	+2	-1	4	1	-	4+	<i>pour recharger</i>
Energie maxi.	0-6	6-18	+2	-1	6	1	-1	4+	<i>après tir maxi.</i>
Pistolet Automatique	0-8	8-16	-	-1	3	1	-	4+	<i>Balles Dum-dum (F4)</i>
Lance-toile	0-4	4-8	-	-1	-	Spécial	-	6+	<i>Entoillement</i>
Lance-flammes Léger	Règles Spéciales		-	-	4	1	-2	-	<i>Gabarit de souffle</i>

Règle Spéciale: Tous les pistolets comptent comme des armes de corps à corps.



ARMES DE BASE

	Portée		Pour Toucher		Force	Dommages	Modif. Svg.	Test de Munition	Règles Spéciales
	Courte	Longue	Courte	Longue					
Fusil d'Assaut	0-12	12-24	+1	-	3	1	-	4+	
Bolter	0-12	12-24	+1	-	4	1	-1	6+	
Fusil Laser	0-12	12-24	+1	-	3	1	-1	2+	
Fusil									
Balles	0-4	4-18	-	-1	4	1	-	4+	
Plombs	0-4	4-18	+1	-1	3	1	-	4+	
Balles Tueuses	0-4	4-18	-	-	4	1	-2	4+	
B. Incendiaires	0-4	4-18	-	-1	4	1	-	6+	Relance jets pour blesser
Bolt	0-4	4-24	+1	-	4	1	-1	6+	Portée 24ps

ARMES SPÉCIALES

	Portée		Pour Toucher		Force	Dommages	Modif. Svg.	Test de Munition	Règles Spéciales
	Courte	Longue	Courte	Longue					
Lance-flammes	Règles Spéciales		-	-	4	1	-2	4+-	Gabarit de souffle
Lance-grenades	0-20	20-60	-	-1	Suivant le type de Grenade			auto	Mouvement ou tir
Fuseur	0-6	6-12	+1	-	8	D6	-4	4+	
Fusil à Aiguilles	0-16	16-32	+1	-	3	1	-1	6+	Blessure Spéciales
Lance-plasma									Un tour entier
Energie Maxi.	0-6	6-24	+1	-	7	1	-2	4+	pour recharger
Energie Mini.	0-6	6-16	+1	-	5	1	-1	4+	après tir maxi

ARMES LOURDES

	Portée		Pour Toucher		Force	Dommages	Modif. Svg.	Test de Munition	Règles Spéciales
	Courte	Longue	Courte	Longue					
Autocanon	0-20	20-72	-	-	8	D6	-3	4+	Tir Soutenu 1D3
Bolter Lourd	0-20	20-40	-	-	5	D3	-2	6+	Tir Soutenu 2D3
Lance-plasma Lourd									Un tour entier
Energie Mini.	0-20	20-40	-	-	7	D3	-2	4+	pour recharger
Energie Maxi.	0-20	20-72	-	-	10	D6	-6	4+	après tir maxi
Mitrailleuse	0-20	20-40	-	-	4	1	-1	4+	Tir Soutenu 2D3
Canon Laser	0-20	20-60	-	-	9	2D6	-6	4+	
Lance-missiles	0-20	20-70			suivant missile (voir ci-dessous)			auto	
Missiles Antichars					8	D6	-6	-	
Missiles à Fragmentation					4	1	-1		Gabarit d'Explosion

GRENADES

	Force	Dommages	Modif. Svg.	Règles Spéciales
Antichars	6	D6	-3	-1 pour toucher, Démolition, Dispersion
A Fragmentation	3	1	-1	Gabarit d'Explosion
A Fusion	8	D6	-4	Démolition
A Plasma	5	1	-2	Gabarit d'Explosion
Photonique	0	0	0	Gabarit d'Explosion

SÉQUENCE D'APRÈS-BATAILLE

Après la fin des combats, les joueurs doivent suivre cette séquence. Vous n'êtes pas obligés de la suivre jusqu'au bout en une seule fois, puisque vous pouvez vouloir retarder vos achats, mais tout jet de dé doit être effectué en présence des deux joueurs ou d'une personne neutre. Il est cependant préférable de suivre la séquence jusqu'au point 4 (Exploitation des ressources) juste après la partie.

1. BLESSURES

Déterminez l'étendue des blessures subies par chaque guerrier hors de combat à la fin de la partie. Les combattants qui étaient au tapis à la fin de la partie sont considérés hors de combat sur un résultat de 4+ sur 1D6 et doivent donc aussi effectuer un jet pour déterminer leurs blessures. Voyez le Tableau des Blessures Graves.

2. EXPÉRIENCE

Attribuez les points d'expérience gagnés par chacun de vos combattants et effectuez les jets de progression éventuels. Voyez les chapitres Expérience et Scénarios pour plus de détails.

3. TERRITOIRE

Attribuez les territoires si nécessaire. Ils peuvent être gagnés ou perdus suivant le scénario joué.

4. EXPLOITATION DES RESSOURCES

Collectez les ressources de vos territoires comme décrit dans le chapitre Territoires.

5. ACHAT

Recrutez de nouveaux combattants et achetez de nouveaux équipements, voir le chapitre Comptoirs Commerciaux.

6. MISE À JOUR DE LA FEUILLE DE GANG

Mettez à jour votre Feuille de Gang et vous voilà prêt à replonger dans l'action.



1. BLESSURES

En fin de partie, certains combattants sont au tapis ou hors de combat. Vous devez déterminer l'étendue de leurs blessures avant d'entamer la partie suivante.

Hors de Combat : Faites un jet sur le Tableau des Blessures Graves pour voir ce qui arrive au guerrier.

Au Tapis : Les combattants au tapis en fin de partie risquent de souffrir de blessures graves. Lancez 1D6, sur un résultat de 1 à 3 le combattant se rétablit sans autres dommages. Sur un résultat de 4+, il est mis hors de combat, effectuez un jet sur le Tableau des Blessures Graves.

Blessure Légère : Les figurines ayant subi des blessures légères ne souffrent pas de dommages sérieux et retrouvent toujours tous leurs moyens pour la prochaine bagarre.

Pour utiliser le Tableau des Blessures Graves, lancez 2 dés. Le premier dé donne le chiffre des dizaines et le second celui des unités. Un résultat de 1 et 5 donne 15, un résultat de 3 et 6 donne 36, etc. Ce type de jet est appelé jet d'1D66.

TABLEAU DES BLESSURES GRAVES

D66 Résultat

11-16 MORT

Le combattant a été tué au combat. Toutes ses armes et tout son équipement sont perdus.

21 BLESSURES MULTIPLES

Le combattant n'est pas mort, mais il a subi plusieurs blessures graves. Lancez 1D6 fois sur ce tableau, relancez tout résultat Mort ou Récupération Totale.

22 BLESSURE AU TORSE

Le combattant est sérieusement blessé à la poitrine. Son Endurance est réduite de 1.

23 BLESSURE À LA JAMBE

La caractéristique Mouvement du combattant est réduite de 1. Déterminez au hasard la jambe touchée.

24 BLESSURE AU BRAS

Le combattant a un bras cassé. Bien qu'il s'en remette, sa caractéristique de Force est réduite de 1 quand il utilise ce bras. Déterminez aléatoirement quel bras est touché.

25 BLESSURE À LA TÊTE

Une blessure grave à la tête laisse le combattant émotionnellement très instable. En début de chaque partie, lancez 1D6 pour déterminer comment il en est affecté. Sur un résultat de 1-3, le combattant est affecté par les règles de Stupidité. Sur un résultat de 4+, il est affecté par les règles de Frénésie.

26 BORGNE

Le combattant survit mais a perdu un œil, déterminez aléatoirement lequel. La Capacité de Tir d'un personnage ne possédant plus qu'un œil est réduite de 1. Si le combattant perd l'autre œil dans un combat futur, il doit quitter le gang.

31 PARTIELLEMENT SOURD

Le combattant survit mais il est partiellement sourd. Il ne subit aucune pénalité, mais s'il subit une deuxième blessure de ce type, sa caractéristique de Commandement est réduite de 1.

32 CHOC

L'Initiative du combattant est réduite de 1.

33 BLESSURE À LA MAIN

Occasionne la perte d'1D3 doigts. Déterminez aléatoirement quelle main est touchée. La Capacité de Combat du combattant est réduite de 1. Si un combattant perd les cinq doigts d'une main, celle-ci devient inutilisable, il n'est plus autorisé à se servir d'armes nécessitant l'usage des deux mains.

34-36 VIEILLE BLESSURE

Le combattant se rétablit mais sa vieille blessure se réveille de temps en temps. Lancez 1D6 au début de chaque partie. Sur un résultat de 1, la vieille blessure se réveille et il ne peut pas participer au combat.

D66 Résultat

41-55 RÉCUPÉRATION TOTALE

Le combattant se rétablit complètement.

56 RANCUNE

Le combattant est physiquement rétabli mais a été psychologiquement ébranlé. A partir de maintenant, il hait les adversaires suivants (lancez 1D6).

1-2 Le combattant ennemi qui lui a infligé cette blessure.

3-4 Le chef du gang qui lui a infligé cette blessure.

5 Le gang qui lui a infligé cette blessure.

6 Tous les gangs de la même maison que le gang qui lui a infligé cette blessure.

61-63 CAPTURE

Le combattant est capturé par l'ennemi. Des prisonniers peuvent être échangés, rendus contre rançon ou vendus comme esclaves. Si les deux gangs ont fait des prisonniers, ils doivent être échangés un contre un, en commençant par les plus grandes valeurs. Tout captif restant doit être rendu contre rançon, si le joueur accepte de payer le prix demandé. Cette rançon n'a pas de valeur fixe, les deux joueurs doivent se mettre d'accord entre eux. Les combattants qui ne sont ni échangés ni rendus contre rançon peuvent être vendus aux marchands, rapportant au joueur qui les a capturés 1D6x5 crédits par esclave. Les captifs échangés ou rendus contre rançon gardent tout leur équipement. Si un captif est vendu comme esclave, le joueur qui l'avait capturé peut garder tout son équipement.

64 CICATRICES HORRIBLES

Le combattant se rétablit mais ses cicatrices inspirent désormais la Peur.

65 CICATRICES IMPRESSIONNANTES

Le combattant se rétablit mais garde des cicatrices impressionnantes. Ajoutez 1 au Cd du combattant. Ce bonus ne s'ajoute qu'une seule fois, d'autres blessures de ce type sont sans effet supplémentaire.

66 SURVIE MIRACULEUSE

Le combattant reprend conscience seul au milieu de l'obscurité où il avait été laissé pour mort. Malgré ses blessures, il se traîne jusqu'à son terrier. Il se rétablit totalement et sa capacité de survie inhabituelle lui donne 1D6 points d'expérience en plus.



2. EXPÉRIENCE

Des points d'expérience sont toujours attribués aux combattants après la fin d'une partie.

Un combattant gagne toujours 1D6 points d'expérience pour avoir survécu à un combat, même s'il a été blessé ou capturé.

CHALLENGERS

Quand un gang se bat contre un gang ennemi dont la Valeur est meilleure que la sienne, ses combattants gagnent des points d'expérience supplémentaires. Plus la différence de Valeur est grande, plus le nombre de points gagnés est important. Le tableau ci-dessous indique les points supplémentaires gagnés par chaque combattant qui survit au combat, selon que son gang est vainqueur ou vaincu.

Différence de Valeur de Gang	Bonus d'Expérience Victoire/Défaite
1-49	+1/+0
50-99	+2/+1
100-149	+3/+2
150-199	+4/+3
200-249	+5/+4
250-499	+6/+5
500-749	+7/+6
750-999	+8/+7
1,000-1,499	+9/+8
1,500+	+10/+9



PROGRESSIONS

Plus un combattant gagne de points d'expérience, plus il est susceptible d'effectuer des jets de progression. Le tableau ci-dessous indique le nombre de points qu'un combattant doit obtenir avant d'effectuer un nouveau jet de progression. Ce jet doit être effectué immédiatement après la fin de la partie, alors que les deux joueurs sont présents pour en contrôler le résultat.

Expérience	Titre
0-5	Bleu
6-10	Kid
11-15	Kid
16-20	Super Kid
21-30	Ganger Novice
31-40	Ganger
41-50	Ganger
51-60	Ganger
61-80	Champion
81-100	Champion
101-120	Champion
121-140	Champion
141-160	Champion
161-180	Champion
181-200	Champion
201-240	Héros
241-280	Héros
281-320	Héros
321-360	Héros
361-400	Héros
401+	Légende Vivante

Quand un kid totalise 21 points d'expérience ou plus, il devient un ganger à part entière.

Notez que lorsqu'un ganger atteint 61 points d'expérience, il ne devient pas balaise ou chef de gang, mais reste ganger : un personnage redoutable et résistant appelé Champion.

JETS DE PROGRESSION

Effectuez les jets de progression immédiatement après la partie pour que les deux joueurs puissent en contrôler le résultat. Lancez 2D6.

TABLEAU DE PROGRESSION

2D6	Résultat
2	Compétence : Sélectionnez un tableau de compétences et générez au hasard une compétence de ce tableau.
3-4	Compétence : Sélectionnez un tableau de compétences accessibles et générez une compétence de ce tableau.
5	Augmentation de Caractéristique : Relancez: 1-3 = +1 F; 4-6 = +1 A
6	Augmentation de Caractéristique : Relancez: 1-3 = +1 CC; 4-6 = +1 CT
7	Augmentation de Caractéristique : Relancez: 1-3 = +1 I; 4-6 = +1 Cd
8	Augmentation de Caractéristique : Relancez: 1-3 = +1 CC; 4-6 = +1 CT
9	Augmentation de Caractéristique : Relancez: 1-3 = +1 PV; 4-6 = +1 E
10-11	Compétence : Sélectionnez un tableau de compétences accessibles et générez une compétence de ce tableau.
12	Compétence : Sélectionnez un tableau de compétences et générez au hasard une compétence de ce tableau.

AUGMENTATION DE CARACTÉRISTIQUE

Les caractéristiques ne peuvent pas dépasser les limites indiquées sur le profil ci-dessous. Si une des deux caractéristiques indiquées par le jet a déjà atteint son niveau maximum, vous devez prendre l'autre. Si les deux ont déjà atteint leur niveau maximum, vous pouvez choisir d'augmenter n'importe quelle autre caractéristique autorisée de +1 à la place.

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

TABLEAUX DE COMPÉTENCES

Les tableaux suivants sont utilisés pour déterminer les compétences pouvant être acquises. Si vous obtenez 2 ou 12 sur le Tableau de Progression, vous pouvez choisir n'importe lequel des tableaux suivants.



MAISON	Agilité	Combat	Férocité	Muscle	Tir	Discrétion	Techno
CAWDOR							
Kid	-	✓	✓	-	-	-	-
Ganger	✓	✓	✓	-	-	-	-
Balaise	-	-	✓	✓	✓	-	✓
Chef	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓
ESCHER							
Kid	✓	✓	-	-	-	-	-
Ganger	✓	✓	-	-	-	✓	-
Balaise	✓	-	-	✓	✓	-	✓
Chef	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓
DELAQUE							
Kid	-	-	-	-	✓	✓	-
Ganger	✓	-	-	-	✓	✓	-
Balaise	-	-	-	✓	✓	✓	✓
Chef	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓
GOLIATH							
Kid	-	-	✓	✓	-	-	-
Ganger	-	✓	✓	✓	-	-	-
Balaise	-	✓	-	✓	✓	-	✓
Chef	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ORLOCK							
Kid	-	-	✓	-	✓	-	-
Ganger	-	✓	✓	-	✓	-	-
Balaise	-	✓	-	✓	✓	-	✓
Chef	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓
VAN SAAR							
Kid	-	-	-	-	✓	-	✓
Ganger	-	✓	-	-	✓	-	✓
Balaise	-	✓	-	✓	✓	-	✓
Chef	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓



COMPÉTENCES D'AGILITÉ

1. Agilité Féline: Une figurine avec cette compétence divise par deux la hauteur servant à calculer la Force des touches résultant d'une chute, arrondie à la fraction inférieure.
2. Esquive: Une figurine avec cette compétence bénéficie d'une sauvegarde de 6+ contre les tirs ou les coups en corps à corps. Cette sauvegarde est non modifiable, c'est à dire non affectée par les modificateurs d'armes. Elle s'effectue séparément et en plus des sauvegardes d'armure. Si une figurine réussit une esquive sur une arme à gabarit ou à aire d'effet, déplacez-la de 2 ps.
3. Saut en Arrière: Au début d'une phase de corps à corps, la figurine peut tenter de se désengager d'un combat en sautant en arrière. Lancez 1D6. Sur un résultat inférieur à son Initiative, elle peut reculer de 2 ps et échapper à son adversaire.
4. Bond: La figurine peut bondir de 1D6ps durant son mouvement, ajoutant cette distance à son déplacement normal. Elle peut se déplacer et bondir, courir et bondir ou charger et bondir, mais elle ne peut bondir qu'une seule fois par tour. Un bond peut permettre à la figurine de passer sans aucune pénalité par dessus tout obstacle dont la hauteur ne dépasse pas celle d'un homme, y compris les figurines adverses. De plus, la figurine peut bondir hors d'un corps à corps à la fin de n'importe quelle phase de corps à corps sans subir les conséquences habituelles. Le bond peut permettre de franchir un trou, mais dans ce cas le joueur doit annoncer le bond avant d'effectuer le jet pour déterminer sa longueur. Si la figurine ne parvient pas à bondir suffisamment loin pour franchir le trou, elle tombe dedans.

5. Réflexes Foudroyants: Une figurine qui possède cette compétence peut doubler sa valeur d'Initiative quand elle dégainé son arme lors d'un tir d'engagement. Voyez le scénario Premier Sang pour comprendre ce qui se passe dans ce cas là.

6. Sprint: La figurine peut tripler son déplacement quand elle court ou charge, au lieu de le doubler comme normalement.

COMPÉTENCES DE COMBAT

1. Maître Combattant: Si votre figurine est attaquée au corps à corps par plusieurs adversaires, elle peut tirer avantage du nombre de ses attaquants. Pour chaque adversaire à partir de deux, ajoutez +1 à la Capacité de Combat de votre figurine.
2. Désarmer: Votre figurine peut utiliser cette compétence contre un adversaire au début de la phase de corps à corps. Lancez 1D6. Sur un résultat de 4+, l'adversaire perd automatiquement une arme de votre choix. Cette arme est définitivement perdue et ne pourra donc plus jamais être utilisée.
3. Feinte: Votre figurine peut "convertir" toute parade autorisée en une attaque supplémentaire. L'attaque remplace la parade. La figurine doit choisir entre feindre et parer à chaque attaque.
4. Parade: Une figurine avec cette compétence peut effectuer une parade lors d'un corps à corps même sans arme appropriée. Elle utilise le côté de son arme. Si la figurine possède une arme qui permet de parer, elle peut obliger son adversaire à relancer jusqu'à deux dés d'attaque, au lieu d'un seul.
5. Contre-Attaque: Si une figurine possède une épée, elle est normalement capable de parer (forcer l'adversaire à relancer son meilleur dé d'attaque). Une parade est annulée si l'adversaire possède lui aussi une épée ou la compétence Parade décrite ci-dessus. Si un combattant a Contre-Attaque et que sa parade est annulée pour une raison quelconque, il peut alors effectuer une attaque supplémentaire.
6. Saut de Côté: La figurine peut sauter de côté et esquiver un coup en corps à corps. Si elle est touchée en corps à corps, lancez 1D6. Sur un 4+, elle saute de côté, évite le coup et s'en sort indemne.

COMPÉTENCES DE FÉROCITÉ

1. Charge Berserk: Une figurine possédant cette compétence lance le double de dés d'attaque indiqués par son profil lors du tour où elle charge. Cependant, une figurine effectuant une Charge Berserk ne peut pas effectuer de Parade pendant ce tour.
2. Impétuosité: La figurine peut augmenter la distance de son mouvement de poursuite lors d'un corps à corps de 2 ps à 4 ps.
3. Volonté de Fer: Chef de gang uniquement. Permet de relancer un test de dérouté tant que votre chef n'est pas au tapis ou hors de combat.

4. Réputation de Tueur: Une figurine possédant cette compétence a une telle réputation de tueur psychopathe que ses ennemis tremblent lorsqu'elle les charge. Elle provoque la Peur et l'ennemi doit effectuer le test psychologique approprié.

5. Nerfs d'Acier: Votre figurine peut relancer un test raté pour éviter d'être bloquée.

6. Vrai Brave: Un résultat de 1 ou 2 sur le Tableau des Blessures donne une blessure légère. Un résultat de 3-5 provoque la mise au tapis de la figurine, et un résultat de 6 provoque sa mise hors de combat. De même, quand vous effectuez un jet sur un tableau de blessures spécial (armes à aiguilles par exemple), augmentez d'1 la rubrique vous donnant le résultat le plus avantageux (1-3 au lieu de 1-2, etc.)

COMPÉTENCES DE MUSCLE

1. Bulldozer: La figurine ajoute +2 à sa CC pendant le tour où elle charge, au lieu de +1.

2. Gros Bras: Cette compétence peut uniquement être prise par un balaise. Le balaise peut se déplacer et tirer avec une arme qui normalement ne le permet pas. Cependant si la figurine se déplace et tire dans le même tour, elle subit un malus de -1 pour toucher.

3. Coup Fatal: Une figurine avec cette compétence bénéficie d'un bonus de Force de +1 en corps à corps. Comme la Force d'un combattant est utilisée pour calculer l'efficacité des armes de corps à corps, ce bonus s'applique à toutes les armes de ce type.

4. Coup d'Boule: Si la figurine inflige 2 touches ou plus au corps à corps, elle peut décider d'échanger toutes les touches contre une seule bénéficiant d'un bonus de Force. Ce bonus est de +1 pour chaque touche cumulée, vous pouvez donc échanger 2 touches de Force 4 contre une seule de Force 5, ou 3 touches de Force 4 contre une seule de Force 6, etc.

5. Projection: Si vous gagnez un tour de combat, au lieu de blesser votre adversaire, vous pouvez le projeter de 1D6ps dans la direction de votre choix. La figurine jetée subit une seule touche égale à la moitié de la distance obtenue. Si elle heurte un objet solide (comme un mur) avant d'atteindre la distance prévue, elle s'arrête là. Si elle heurte une autre figurine, les deux subissent une touche égale à la moitié de la distance. Si la figurine est jetée d'un étage, utilisez les règles de chute (Chapitre des Règles Avancées) pour résoudre les dommages subis.

6. Dur à Cuire: Si une figurine possédant cette compétence subit des touches au corps à corps, la Force de chacune est réduite de 1.

COMPÉTENCES DE TIR

1. Tir Expert: La figurine peut relancer le jet de blessures suite à un tir qu'elle vient d'effectuer. Vous devez accepter le résultat de ce second jet.

2. Tir Éclair: La figurine peut tirer plusieurs fois pendant la phase de tir, au lieu d'une seule fois. Elle peut tirer autant de fois que sa caractéristique Attaques. Elle peut tirer sur des cibles différentes. Cette compétence ne peut pas être utilisée avec des armes spéciales ou lourdes, trop encombrantes.

3. Pistolero: La figurine peut porter un pistolet dans chaque main et tirer avec chacun d'eux. Ceci lui permet de tirer deux fois dans la phase de tir, si elle porte effectivement deux pistolets. Si elle porte une arme de base, une arme spéciale ou une arme lourde, une de ses mains est utilisée pour la porter, elle ne peut donc pas avoir deux pistolets.

4. Tir au Jugé: La figurine peut tirer si elle vient de courir pendant ce tour. Cependant, si elle le fait, elle subit un malus pour toucher de -1 et ne peut bénéficier d'aucun bonus.

5. Œil de Lynx: La figurine peut ignorer les règles obligeant un tireur à faire feu sur la cible ennemie la plus proche. Elle peut à la place tirer sur toute figurine qu'elle voit. De plus, elle peut tirer sur une cible à très longue portée, c'est à dire à une fois et demi la portée maximale. Par exemple, un fusil laser ayant une portée maximale de 24 ps, sa très longue portée est entre 24 et 36 ps. Les tirs à très longue portée subissent les mêmes pénalités que ceux à longue portée. Cette compétence ne peut être utilisée qu'avec des armes de base, pas avec des pistolets, armes spéciales ou armes lourdes.

6. Tir Rapide: Si la figurine ne se déplace pas durant sa phase de mouvement, elle pourra tirer deux fois pendant la phase de tir. Cette compétence ne fonctionne qu'avec une arme spécifique de type pistolet ou arme de base, le choix doit être fait lors de son obtention et noté sur la feuille de gang.



COMPÉTENCES DE DISCRÉTION

1. Embuscade : La figurine peut se mettre en d'alerte et se cacher dans le même tour. Normalement, un combattant qui se met en alerte ne peut rien faire d'autre pendant son tour. Toutefois, s'il possède cette compétence, il peut faire les deux.

2. Plongeon : La figurine peut courir et se cacher dans le même tour. Normalement, un combattant qui court ne peut pas se cacher dans le même tour mais avec cette compétence, il peut faire les deux.

3. Roi de l'Évasion : Cette figurine ne peut pas être capturée. Si vous obtenez le résultat Capture sur le Tableau des Blessures Graves, alors la figurine s'échappe indemne avec tout son équipement.

4. Zigzag : La figurine se déplace en zigzags irréguliers qui la rendent très difficile à toucher. Tout ennemi lui tirant dessus à courte portée subit un malus pour toucher de -2, alors qu'un tir à longue portée ne subit qu'un malus de -1. Ceci ne s'applique que si la figurine est à découvert, pas si elle est à couvert.

5. Infiltration : Une figurine avec cette compétence est toujours placée sur le champ de bataille après l'adversaire et peut être placée n'importe où hors de vue de l'adversaire. Si les deux joueurs possèdent des figurines ayant cette compétence, ils lancent tous les deux 1D6, le résultat le plus bas se place en premier.

6. Dissimulation : Toute sentinelle tentant de localiser cette figurine doit réduire de moitié sa distance normale de localisation. Les règles pour les guetteurs et la localisation sont couvertes dans les scénarios utilisant ce type de combat.

COMPÉTENCES DE TECHNO

1. Armurier : L'armurier vérifie les armes du gang avant le combat. Toute figurine peut ajouter +1 à tout jet de munitions (y compris le jet d'explosion d'arme). Cependant, un résultat de 1 est toujours un échec.

2. Débrouillard : Gangers seulement. Si la figurine est utilisée pour exploiter un territoire nécessitant un jet de dés, vous pouvez relancer le premier résultat obtenu. Vous devez accepter le résultat du second jet.

3. Inventeur : Lancez 1D6 après chaque bataille. Sur un résultat de 6, la figurine a inventé quelque chose ! Sélectionnez d'une manière aléatoire un objet rare dans le tableau des Comptoirs Commerciaux. Quelque soit l'objet, la figurine l'a inventé.

4. Guérisseur : La figurine a une certaine expérience qui lui permet de soigner ses camarades. Si votre gang comprend un combattant possédant cette compétence, vous pouvez relancer un jet sur le Tableau des Blessures Graves pour une figurine.

5. Spécialiste : Cette compétence ne peut être utilisée que par les kids et les gangers. Elle permet à la figurine d'être équipée d'une arme spéciale.

6. Expert en Armement : Lancez 1D6. Sur un résultat de 4+, la figurine peut ignorer un jet de munitions ou d'explosion d'arme raté qu'elle vient de subir.

4. REVENUS

Un gang peut exploiter ses territoires juste après la fin de la partie, en présence des deux joueurs.

Chaque ganger ayant survécu à la partie sans avoir été mis hors de combat peut exploiter les ressources d'un territoire du gang. Un combattant mis hors de combat pendant ou après la partie ne peut pas exploiter de territoire car il doit récupérer. Un combattant qui n'a subi que des blessures légères peut exploiter normalement un territoire.

Les chefs, kids ou balaises n'exploitent jamais les territoires, seuls les gangers le font.

COLLECTE DES REVENUS

Chaque ganger peut exploiter les ressources d'un territoire. Le joueur décide celui qu'il exploite et ajoute les crédits obtenus. La plupart génèrent un revenu variable, 1D6x10 ou 2D6x10 crédits, auquel cas le joueur effectue les jets appropriés.

Quel que soit le nombre de territoires du gang ou le nombre de gangers envoyés en exploitation, le total de territoires exploités ne peut pas dépasser 10.

Le gang doit utiliser une proportion de ses ressources en dépense courantes (vivres, munitions). Plus un gang a de figurines, plus ses dépenses sont élevées. La valeur indiquée par le tableau ci-dessous indique les bénéfices du gang après déduction de ces dépenses. Le profit est ajouté au magot du gang.

NOMBRE DE FIGURINES DANS LE GANG

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

BONUS DE CASSEURS DE CAÏDS

Le tableau ci-dessous indique les ressources gagnées par un gang qui bat un autre gang de meilleur Valeur. Ce bonus est ajouté aux ressources avant déduction des dépenses d'entretien du gang.

Différence de Valeur	Bonus si Victoire
1-49	+5
50-99	+10
100-149	+15
150-199	+20
200-249	+25
250-499	+50
500-749	+100
750-999	+150
1,000-1,499	+200
1,500+	+250

S. ACHATS

Votre magot peut être dépensé pour acheter de nouveaux guerriers ou équipements. Les figurines peuvent revendre leur vieil équipement ou l'échanger entre eux. Les armes achetées, échangées ou sorties du repaire pour un combattant doivent être du type approprié, voir les listes de recrutement. Les armes et équipements sont achetés selon les listes d'achat. N'oubliez pas qu'un guerrier doit toujours porter l'arme portée par la figurine qui le représente. Toute autre arme ou objet possédé par le gang mais non utilisé est gardé dans son repaire. Les nouvelles recrues sont achetées comme les premiers membres du gang en appliquant les restrictions normales de la liste d'armement. Les joueurs peuvent louer les services de mercenaires s'ils le souhaitent. Voir le chapitre Mercenaires.

QUAND ACHETER

Il est préférable d'effectuer le recrutement et les achats juste après la fin de la partie, et de jeter les dés en présence de l'adversaire.

ACHATS

Les objets communs peuvent être trouvés dans la moindre colonie et les joueurs peuvent en acheter autant qu'ils le désirent. Leur prix d'achat est fixe, les joueurs payent donc toujours le même prix.

Les objets rares sont difficiles à dénicher. Chaque joueur effectue donc un jet au début de sa phase d'achat pour déterminer les objets en vente. Lancez 1D3 (1D6: 1-2 = 1, 3-4 = 2, 5-6 = 3). C'est le nombre d'objets proposés au chef du gang pendant qu'il parcourt les comptoirs et rend visite à ses contacts.

Lancez 1D66 pour chaque objet proposé et consultez le Tableau des Objets Rares pour découvrir ce que c'est. Le joueur peut acheter n'importe quel objet proposé, mais en un seul exemplaire sauf si le même résultat est donné plusieurs fois par le D66.

Chaque joueur effectue ses jets séparément.

GANGERS ET OBJETS RARES

Pour augmenter ses chances de trouver des objets rares, un joueur peut envoyer ses gangers à la recherche de ces objets. Un ganger envoyé pour chercher des objets rares ne peut pas exploiter les ressources d'un territoire. Pour chaque ganger utilisé de cette façon, vous pouvez ajouter un objet rare (déterminé aléatoirement) à la liste de ceux déjà offerts.

VENTES

Un joueur peut revendre une partie de son équipement quand il en rachète. Un gang peut toujours revendre son équipement pour la moitié du prix d'achat. Dans le cas d'objets rares, le prix de revente correspond à la moitié de la valeur fixe du prix d'achat. L'armement usagé peut cependant être gardé de côté pour une utilisation future.

TABEAU DES OBJETS RARES

Ce tableau dresse la liste de tous les objets rares.

D66	Objet
11-14	Arme Énergétique. Lancez 1D6. 1: Hache, 2: Gantelet, 3: Matraque, 4-6: Épée
15	Arme Rare. Lancez 1D6. 1-3: Arme à Aiguilles (D6 – 1-4: Pistolet, 5-6: Fusil), 4-5: Lance-toile, 6: Arme de Maître
16	Grenades. Lancez 1D6. 1-2: Asphyxiante, 3-4: Cauchemar, 5-6: Hallucinogène
21-22	Grenades. Lancez 1D6. 1: Fusion, 2-3: Photonique, 4: Plasma, 5-6: Fumigène
23-24	Surgénérateur pour armes laser
25-31	Viseur. Lancez 1D6. 1-2: Viseur Laser, 3: Lunette, 4: Lunette Télésopique, 5-6: Viseur Infrarouges
32-34	Armure. Lancez 1D6. 1-4: Pare-balles, 5: Carapace, 6: Composite
35	Bionique: Au choix parmi bras, œil, jambe.
36	Autoréparateur
41	Bio-Booster
42	Bio-Scanner
43	Fiole d'Esprit de Serpent
44	Lame rétractable
45	Harnais antigrav
46	Crochet magnétique
51	Lunettes infrarouges
52	Barre d'énergie isotropique
53-54	Medipac
55	Vase Mung
56	Plan Ratskin
61	Hurleurs
62	Microprocesseur Cérébral
63	Silencieux
64	Étouffeurs
65-66	Recharges d'arme

TABLEAUX DE PRIX

Le tableau ci-dessous indique le prix d'achat de chaque objet disponible à la vente dans les comptoirs commerciaux. Dans certains cas, le prix des objets est variable, comprenant une base fixe et un surcoût variable, par exemple 40+3D6 crédits.

ARMES DE CORPS À CORPS

Arme	Coût	Disponibilité
Épée	10	Commune
Épée tronçonneuse	25	Commune
Masse ou gourdin	10	Commune
Chaîne ou fléau	10	Commune
Poignard (1 ^{er} gratuit)	5	Commun
Arme à deux mains	15	Commune
Hache énergétique	35+3D6	Rare
Gantelet énergétique	85+3D6	Rare
Matraque énergétique	35+3D6	Rare
Épée énergétique	40+3D6	Rare

PISTOLETS

Arme	Coût	Disponibilité
Pistolet mitrailleur	15	Commun
Pistolet bolter	20	Commun
Lance-flammes léger	20	Commun
Pistolet laser	15	Commun
Pistolet à aiguilles	100+4D6	Rare
Pistolet à plasma	25	Commun
Pistolet automatique	10	Commun
Lance-toile	120+4D6	Rare

ARMES DE BASE

Arme	Coût	Disponibilité
Fusil d'assaut	20	Commun
Bolter	35	Commun
Fusil laser	25	Commun
Fusil (balles + plombs)	20	Commun

ARMES SPÉCIALES

Arme	Coût	Disponibilité
Lance-flammes	40	Commun
Lance-grenades (Grenades non comprises)	130	Commun
Fuseur	95	Commun
Fusil à aiguilles	230+4D6	Rare
Lance-plasma	70	Commun

ARMES LOURDES

Arme	Coût	Disponibilité
Autocanon	300	Commun

Mitrailleuse	120	Commune
Bolter lourd	180	Commun
Lance-plasma lourd	285	Commun
Canon laser	400	Commun
Lance-missiles (Missiles non compris)	185	Commun

MISSILES

Missile	Coût	Disponibilité
À fragmentation	35	Commun
Antichar	115	Commun

GRENADES

Type	Coût	Disponibilité
Asphyxiante	15+2D6	Rare
À fragmentation	30	Commune
Hallucinogène	40+4D6	Rare
Antichar	50	Commune
À fusion	40+3D6	Rare
Photonique	20+2D6	Rare
À plasma	30+3D6	Rare
Cauchemar	20+2D6	Rare
Fumigène	10+3D6	Rare

MUNITIONS

Munition	Coût	Disponibilité
Balle tueuse pour fusil	5	Commune
Balle incendiaire pour fusil	5	Commune
Bolt pour fusil	15	Commun
Surgénérateur d'arme laser	15	Rare
Balle dum-dum (pour pistolet automatique)	5	Commune

VISEURS

Viseur	Coût	Disponibilité
Viseur laser	40+3D6	Rare
Lunette	40+3D6	Rare
Lunette télescopique	40+3D6	Rare
Viseur infrarouges	30+3D6	Rare

ARMURES

Armure	Coût	Disponibilité
Gilet pare-balles	10+2D6	Rare
Armure carapace	70+3D6	Rare
Armure composite	25+3D6	Rare

BIONIQUES

Objet	Coût	Disponibilité
Bras	80+3D6	Rare
Ceil	50+3D6	Rare
Jambe	80+3D6	Rare

DIVERS

Objet	Coût	Disponibilité
Autoréparateur	80+4D6	Rare
Bio-Booster	50+4D6	Rare
Bio-Scanner	50+3D6	Rare
Fiole d'Esprit de Serpent	30+2D6	Rare
Harnais	10	Commun
Lame rétractable	10+D6	Rare
Filtres respiratoires	10	Commun
Harnais antigrav	40+4D6	Rare
Grappin magnétique	30+4D6	Rare
Lunettes infrarouges	30+3D6	Rare

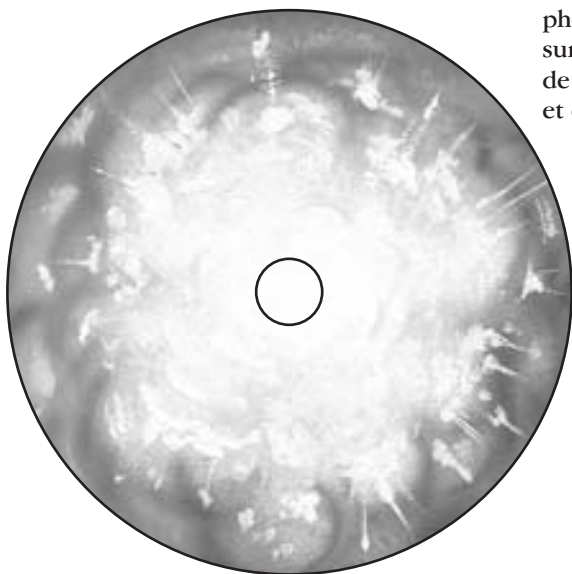


Barre d'énergie isotropique	50+4D6	Rare
Microprocesseur anesthésiant	20	Commun
Medipac	80+4D6	Rare
Vase Mung	D6x10	Rare
Armes de maître	arme x 2	Rare
Lentilles de contact	15	Commun
Photoviseur	10	Commun
Plan Ratskin	D6x10	Rare
Respirateur	10	Commun
Hurleurs (pour une partie)	10+3D6	Rare
Silencieux	10+2D6	Rare
Microprocesseur cérébral	30+3D6	Rare
Étouffeurs (pour une partie)	10+3D6	Rare
Recharges d'arme	coût de base de l'arme/2	Rare

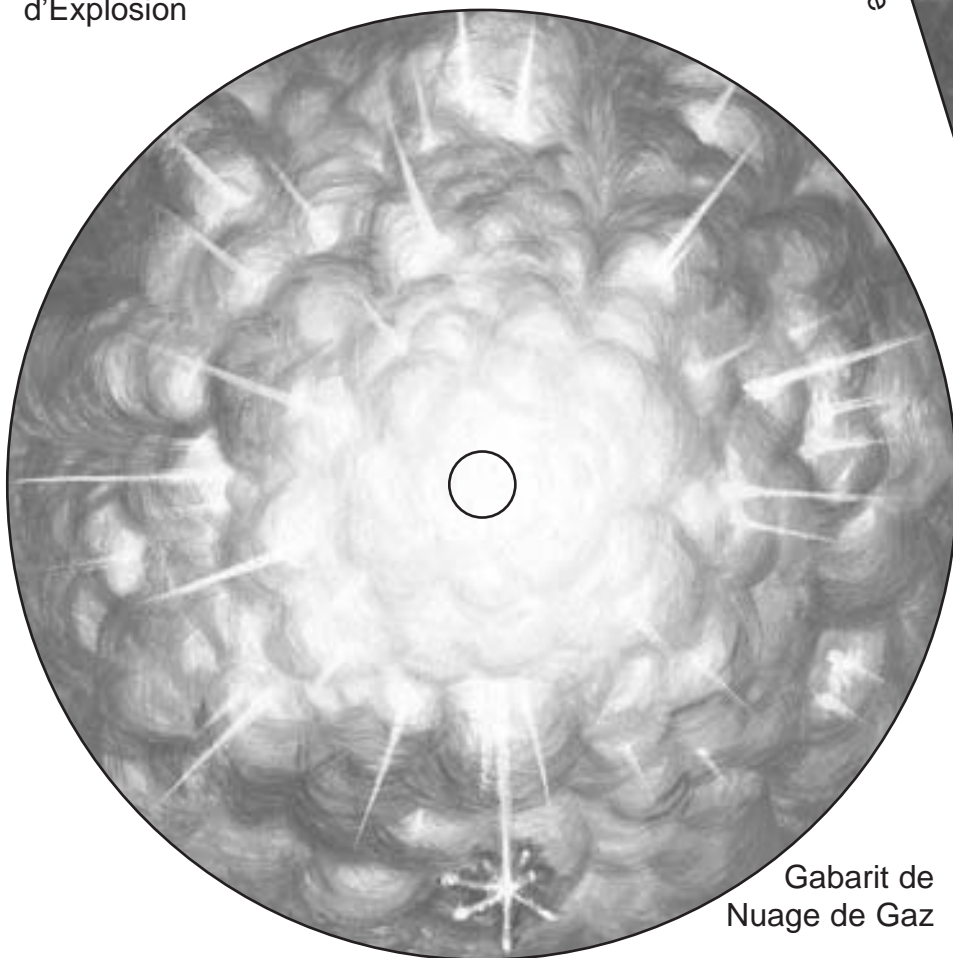


GABARITS DE SOUFFLE, D'EXPLOSION ET DE NUAGE DE GAZ

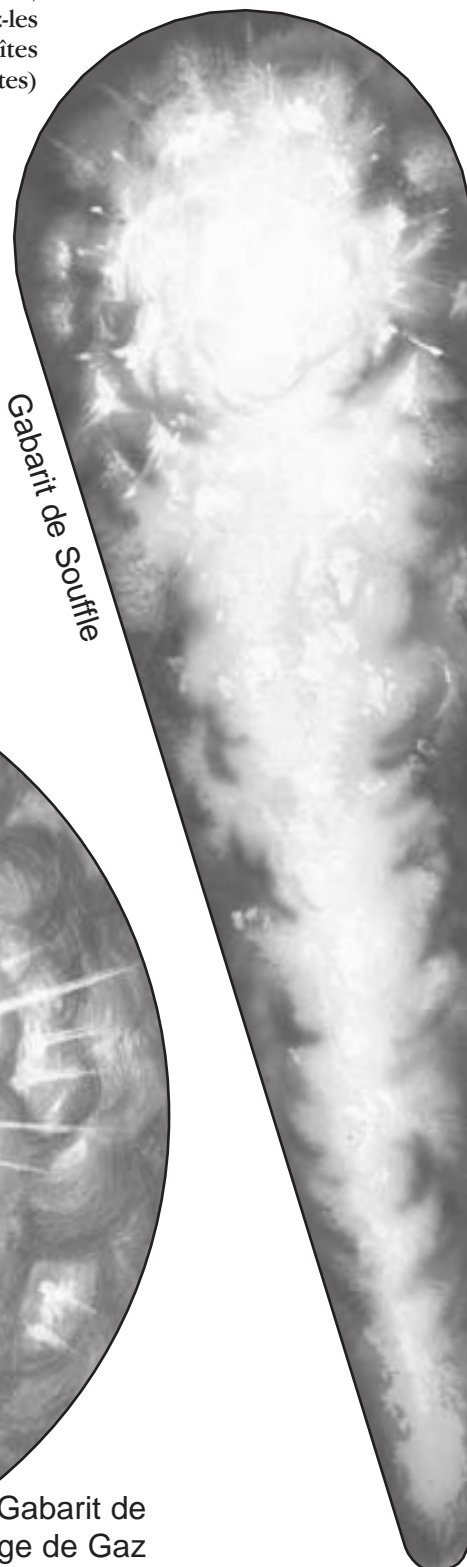
Pour utiliser ces gabarits, photocopiez-les, collez-les sur du carton (les boîtes de céréales sont parfaites) et découpez-les.



Gabarit d'Explosion



Gabarit de Nuage de Gaz



Gabarit de Souffle

SÉQUENCE DU TOUR

1. MOUVEMENT 2. TIR 3. CORPS À CORPS 4. RALLIEMENT

MOUVEMENT

Durant cette phase, le joueur déplace ses combattants dans l'ordre suivant. Dans la plupart des cas, un combattant peut se déplacer jusqu'à 4 ps.

1. CHARGES 2. MOUVEMENTS OBLIGATOIRES 3. AUTRES MOUVEMENTS

CHARGES

Un combattant peut charger pour engager une figurine au corps à corps. Avant de mesurer les distances, déclarez que la figurine charge et désignez le combattant adverse que vous souhaitez attaquer.

Une figurine peut courir pour charger au double de sa vitesse normale. Les figurines en contact socle à socle sont engagées au corps à corps.

OBSTACLES

Une figurine peut gravir une échelle, franchir les portes, les murs d'une hauteur inférieure ou égale à 1 ps et se déplacer au sol sans pénalité.

Un combattant peut utiliser la moitié de son Mouvement pour franchir un mur d'une hauteur de 1 à 2 ps, mais pas un mur de plus de 2 ps de haut.

PAS DE COURSE

Une figurine qui court se déplace de 4 ps au lieu de 8 ps.

Un combattant qui court ne peut pas tirer ni se cacher lors de ce tour.

Si une figurine qui court arrive à moins de 8 ps d'une figurine qu'elle peut voir, elle s'arrête immédiatement.

SE CACHER

Une figurine se déplaçant derrière un couvert pendant sa phase de mouvement peut se cacher.

Un combattant caché ne peut pas être vu tant qu'il est à couvert et ne tire pas.

Un combattant caché qui tire donne aussitôt sa position à l'ennemi.

Une figurine qui court ne peut pas se cacher même si elle termine son mouvement à couvert.

À COUVERT

Un combattant démoralisé courra à couvert dans les cas suivants :

- 1 Un combattant démoralisé à la suite d'un test de Cd raté doit immédiatement courir à couvert. La figurine se déplace de 2D6 ps dans la direction opposée à l'ennemi et à couvert.
- 2 Lors de sa phase de mouvement, un combattant démoralisé doit se déplacer de 2D6 ps dans la direction opposée à l'ennemi en direction d'un couvert. S'il est déjà à couvert, il reste où il est et se cache.

Courir à couvert est un mouvement obligatoire devant toujours être résolu après les charges mais avant les autres mouvements.

TIR

TOUCHER LA CIBLE

Utilisez la CT du tireur pour établir le résultat requis pour toucher sur 1D6. Un 1 est toujours un échec quel que soit le résultat requis ou les modificateurs.

MODIFICATEURS POUR TOUCHER

- 1 Cible partiellement à couvert

CT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1D6	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

- 2 Cible à couvert

- 1 Cible apparaissant/disparaissant ou en charge

- 1 Cible se déplaçant rapidement

- 1 Petite cible

- +1 Grande cible

- +/- Modificateurs de l'arme

Si le résultat requis pour toucher est compris entre 7 et 9, vous pouvez tout de même toucher. Il vous faut obtenir un 6, puis le nombre indiqué ci-dessous.

Résultat Requis	7	8	9	10
Résultat à Obtenir	4+	5+	6+	Rate

RÉSULTAT REQUIS

Une figurine touchée est couchée sur le dos. Elle est dite Bloquée par les tirs.

BLESSER

Comparez l'Endurance de la cible et la Force de l'arme pour connaître le résultat requis pour blesser sur 1D6.

		Endurance de la Cible									
F.		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1		4	5	6	6	-	-	-	-	-	-
2		3	4	5	6	6	-	-	-	-	-
3		2	3	4	5	6	6	-	-	-	-
4		2	2	3	4	5	6	6	-	-	-
5		2	2	2	3	4	5	6	6	-	-
6		2	2	2	2	3	4	5	6	6	-
7		2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
8		2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9		2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
10		2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

DOMMAGES

Quand une figurine perd son dernier PV, jetez 1D6 et consultez le Tableau des Dommages.

- 1 Blessure Légère : -1CC/CT.

- 2-5 Au Tapis : Ne peut rien faire que ramper sur 2 ps. Retournez la figurine sur le ventre pour montrer qu'elle est au tapis. Relancez sur ce tableau lors de la phase de ralliement.

- 6 Hors de Combat : La figurine est retirée de la partie.

FIGURINES BLOQUÉES

Les figurines touchées par les tirs sans avoir été blessées, ou blessées légèrement, restent Bloquées. Un combattant Bloqué ne fait rien lors de son tour suivant à moins qu'il ne puisse sortir d'un Blocage.

Un combattant Bloqué peut effectuer un test pour sortir d'un Blocage et éviter la pénalité associée à condition qu'une figurine amie se trouve dans un rayon de 2 ps autour de lui au début de son tour. Cette figurine ne peut être ni un kid, ni un combattant au tapis ni un combattant démoralisé.

Jetez 1D6. Si le résultat est inférieur ou égal à l'Initiative du combattant, il sort du Blocage, se relève et combat normalement lors de ce tour.

CORPS À CORPS

Lors de la phase de corps à corps les figurines des deux camps en contact socle à socle combattent. Procédez comme suit pour chaque combat.

1. **Jets d'Attaque**: Chaque guerrier lance 1D6 par Attaque qu'il possède dans son profil.
2. **Résultats de Combat**: Chaque guerrier additionne le résultat de son meilleur jet d'attaque, sa Capacité de Combat et, s'il y a lieu, les modificateurs du tableau ci-contre.
3. **Vainqueur**: Un guerrier ayant obtenu un meilleur résultat de combat que son adversaire a gagné. Si les deux résultats sont égaux, celui qui a la meilleure Initiative gagne et inflige 1 touche. Si les Initiatives sont égales, le résultat est nul.
4. **Touches**: Le vainqueur inflige 1 touche par point de différence entre les deux résultats de combat.
5. **Dommages**: Faites un jet pour blesser (Force contre Endurance) pour chaque touche obtenue.
6. **Sauvegardes**: Comme pour un tir.
7. **Blessures**: Comme pour un tir.

MODIFICATEURS

- +1 Faux Mouvement: Chaque 1 de votre adversaire.
- +1 Coup Critique: Chaque 6 obtenu après le premier.
- +1 Charge: Si vous avez chargé lors de ce tour.
- +1 Position Haute: Si vous combattez depuis une position plus haute que celle de votre ennemi.
- 1 Encombré: Arme lourde ou équipement lourd.
- 1 Obstacle: Si l'ennemi est derrière un obstacle lors de la charge.

Au Tapis

Un guerrier qui va au tapis en corps à corps est mis hors de combat automatiquement si son adversaire n'est pas engagé en corps à corps avec une autre figurine.

Blocage

Un guerrier bloqué se dégage automatiquement s'il est engagé en corps à corps.

TESTS DE COMMANDEMENT

TEST DE COMMANDEMENT

Lorsqu'un guerrier va au tapis ou est mis hors de combat, tous ses amis dans un rayon de 2 ps doivent réussir un test de Commandement ou être démoralisés. Lancez 2D6 pour chaque guerrier concerné, si le résultat est inférieur ou égal à son Cd, le test est réussi.

Un guerrier démoralisé doit immédiatement fuir de 2D6ps le plus loin possible de l'ennemi et vers un couvert. Il continuera d'agir ainsi pendant ses phases de mouvement jusqu'à ce qu'il soit hors de vue de l'ennemi. Il peut tenter de recouvrer son sang-froid lors de la phase de ralliement.

Un guerrier démoralisé en corps à corps subit une touche automatique lorsqu'il tourne le dos à son ennemi.

CHEFS

Tout guerrier dans un rayon de 6 ps de son chef de gang peut utiliser le Cd de ce dernier pour ses tests tant que le chef n'est ni démoralisé, ni au tapis.

PHASE DE RALLIEMENT

- 1 Lancez le dé pour chaque guerrier au tapis pour déterminer s'il souffre d'une blessure légère, reste au tapis ou est mis hors de combat (voir le Tableau des Blessures).
- 2 Les guerriers démoralisés peuvent tenter un test de Commandement s'ils sont à couvert et hors de vue de l'ennemi. Un guerrier qui réussit son test regagne son sang-froid et recommence à agir normalement.

TEST DE DÉROUTE

Effectuez ce test au début du tour si 25% ou plus de votre gang est au tapis ou hors de combat. Effectuez ce test sous le Cd du chef (ou du guerrier ayant le meilleur Cd si le chef est au tapis ou hors de combat). Si ce test est un échec, votre gang fuit le combat et vous avez perdu la partie.

Vous pouvez mettre volontairement votre gang en déroute au début de votre tour si 25% ou plus de vos hommes sont au tapis ou hors de combat.



GOLIATH

par Adrian Smith

Couleurs par Darius Hinks



NECROMUNDATM

UNDERHIVE

Necromunda est un jeu d'escarmouche avec figurines où les joueurs dirigent des gangs rivaux s'affrontant pour régner sur un monde souterrain anarchique et violent.

Vous trouverez dans ce livre :

LES RÈGLES

Des règles d'escarmouche simples et rapides.

L'ARSENAL

Les armes, armures et autres pièces d'équipement répandues dans le Sous-monde.

LA RUCHE PRIMUS

L'historique et une description détaillée du monde de Necromunda.

LE SOUS-MONDE

Le champ de bataille meurtrier de Necromunda.

GANGS

L'historique et les règles des six maisons de la ruche de Necromunda :

- Maison Orlock
- Maison Goliath
- Maison Cawdor
- Maison Delaque
- Maison Escher
- Maison Van Saar

CAMPAGNES

Les règles permettant de lier vos batailles les unes aux autres.

COMPTOIRS COMMERCIAUX

De nouvelles armes et des équipements inédits.

MERCENAIRES

Chasseurs de Primes, Desperados et Pisteurs Ratskins peuvent aider votre gang.

SCÉNARIOS

Sept scénarios pour mettre en scène vos batailles.

Games Workshop, le logo Games Workshop, Citadel et le logo Citadel, Necromunda, les logos Necromunda, Underhive et tous les autres noms, marques, logos, personnages, illustrations et images issus des univers de Necromunda et Warhammer 40,000 sont ®, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2003, pour le Royaume-uni et d'autres pays du monde. Tous droits réservés.

© Copyright Games Workshop Limited 2003. Tous droits réservés.

<http://fr.games-workshop.com/specialist/necromunda>

**GAMES[®]
WORKSHOP**

