

NECROMUNDA[®]



GANG WAR

SUPPLÉMENT DE JEU





JARENE,
WILDCATS,
MAISON ESCHER



"GUNNER" SKI



LANDER



GOR HALF-HORN
CHASSEUR DE PRIMES HOMME-BÊTE



ZED "HACKJAW"



GRIMM



ROKY

SUMP DOGS MAISON ORLOCK



NECROMUNDA[®]

QUEL ÉMERVEILLEMENT EST NECROMUNDA, UN MONDE QUI SE NOURRIT DE LUI-MÊME COMME UN OUROBOROS DES TEMPS ANCIENS DÉVORANT SA PROPRE QUEUE.

DANS LEURS COCONS DE PLASTACIER ET DE CÉRAMITE, LES HOMMES ET FEMMES VIVENT ET MEURENT SOUS UN RÉGIME DE LABEUR, DE VIOLENCE ET DE MISÈRE. LEUR SUEUR S'ÉCOULE POUR FORMER LES FLEUVES DANS LESQUELS ILS S'ABREUVENT, TANDIS QUE LEUR CHAIR DEVIENT LE REPAS DE LEURS DESCENDANTS; NOURRISSANT UNE GÉNÉRATION AVEC LES RESTES DE LA PRÉCÉDENTE. TEL L'ASTICOT CREUSANT UNE CARCASSE, ILS SE DÉVELOPPENT PARMI LA POURRITURE, ARRACHANT LA MOISSISSURE ET LES DÉCHETS DE LEURS MAISONS ET EMPILANT LEURS DÉFUNTS SANS RITUEL NI REMORD. SANS LES MORTS, AUCUNE VIE POSSIBLE.

CHAQUE CITÉ-RUCHE N'EST QU'UN CHARNIER OÙ S'ÉCHINENT INDÉFINIMENT DES MILLIARDS D'INDIVIDUS, SANS SAVOIR QU'UN RIEN LES DISTINGUE DU MONDE CROULANT QU'ILS DÉPOUILLENT POUR RESTER EN VIE.

SEULS LES GANGS COMPRENNENT LEUR EXISTENCE, COMBATTRE ET TUER; CAR APRÈS TOUT, QUELLE PEUT ÊTRE LA VALEUR DE LA VIE QUAND ON EST DÉJÀ MORT ?



SOMMAIRE

Les Guerres de Gangs Font Rage	4	Compétences.....	41
Les Gangs de la Maison Orlock	6	Références	46
Mercenaires et Aventuriers.....	12	- Progressions	46
- Mercenaires.....	13	- Compétences Aléatoires	46
- Rebut de la Ruche	13	- Tableau de Scénario	46
- Chasseurs de Primes	14	- Chuter et Sauter Vers le Bas.....	47
- Aventuriers.....	16	- Blessures Persistantes.....	47
- Toubibs Clandestins	17	- Séquence d'Avant-bataille	47
- Cartouchiers	17	- Séquence d'Après-bataille	47
- Coureur de Dômes.....	19	- Références de Pages Utiles.....	47
- Tambouilleur.....	19	- Profils des Mercenaires	48
Périls du Sous-monde.....	20	Dramatis Personae	
Arsenal du Sous-monde	30	- Grendl Grendlsen	5
- Pistolets.....	30	- Yolanda Skorn	15
- Armes de Base.....	30	- Eyros Slagmyst.....	18
- Grenades.....	30	- Krotos Hark.....	32
- Armes Spéciales.....	31	- Gor Half-horn.....	34
- Armes Lourdes	31	- The Deserter	40
- Armes de Corps à Corps.....	31	- Yar Umbra.....	43
- Armures	33		
- Équipement.....	33		
- Attachements d'Arme	36		
- Traits d'Arme	36		

Necromunda © Copyright Games Workshop Limited 2018. Necromunda, GW, Games Workshop, Citadel et tous les logos, illustrations, images, noms, créatures, races, véhicules, lieux, armes, personnages et assimilés sont soit ® ou TM, et/ou © Games Workshop Limited, dans le monde. Tous Droits Réservés.

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, enregistrée en version informatique ou transmise sous quelque forme que ce soit, électronique, mécanique, par photocopie, enregistrée ou quoi que ce soit d'autre sans l'autorisation de son propriétaire et éditeur.

Ce livre met en scène des personnages et des événements fictifs. Toute ressemblance avec des personnages ou des événements réels serait fortuite et accidentelle. Images à vocation uniquement illustrative.

Imprimé au Royaume-Uni par Westdale
Site internet de Games Workshop : www.games-workshop.com
Site internet de Forge World : www.forgeworld.co.uk

>>> Objet : Entrée de Journal : Jour 689 de l'année de l'Être de Terra 996.M41

>>> Canal : Necro-vox KNN866

>>> Pensée du Jour : Légitime est le meurtre commis au nom de l'Empereur.

Sujets du Seigneur Helmawr, entendez la voix de Necromunda !

- ++ La Maison Impériale condamne la chute générale de 0,013% de la production des zones habitées, des mesures sont attendues de la part des clans ouvriers pour rectifier cet affront à l'Empereur.
- ++ La Baisse de la productivité de 8,7% dans le Secteur Gamma 116-213 sera personnellement compensée par les équipes de travail Gamma.
- ++ Les Dômes du Secteur Theta 15 ont été restaurés à 38% de stabilité et sont à présent jugés habitables.
- ++ Rendement des forges de la Maison Orlock +4,9%, production de la Ferme d'Embryons +1,1%.
- ++ Quotient moyen de violence autorisée des gangs +4,2%. Acceptable.
- ++ Quotient moyen de violence non autorisée des gangs +23% (cf. augmentation des primes relatives aux conflits de milieu de ruche).

>>> [Complément] La récente montée du quotient de licences officielles de Chasseurs de Prime a engendré un afflux de "racailles" de tous les recoins de la ruche. Helmawr salue ces individus entreprenants et encourage les Maisons Claniques et leurs gangs à employer ces soldats officiels de la Pax Imperia dans les environs de la Ruche Primus et du Grand Amas Ruchier Primus.

>>> La Maison Impériale condamne l'arrivée de tueurs non habilités se faisant passer pour des Chasseurs de Primes. Ces individus amoraux, qui ont choisi d'ignorer l'offre généreuse du Seigneur Helmawr de légaliser leurs activités par l'achat d'une licence, doivent être traités comme des ennemis du bon droit. Au nom de la Maison Impériale et selon la volonté de l'Être de Terra !

LES GUERRES DE GANGS FONT RAGE

4

Gang War 2 est la deuxième extension pour *Necromunda: Underhive* et ajoute un éventail de nouvelles règles armes et combattants. À l'intérieur de ce livre, vous trouverez des règles pour aligner des combattants de la Maison Orlock sur la table de jeu, les gangers de la Maison de Fer apportant leurs propres tactiques et armes à la bataille du sous-monde.

Gang War 2 Ajoute également un nouveau type de combattants pour vos gangs: les Mercenaires. Ces briscards peuvent être engagés par vos gangs, et leur fournissent des tueurs bien équipés et entraînés afin de doper leur puissance de feu. Il existe divers Mercenaires, comme les Chasseurs de Primes au regard d'acier ou les Toubibs Clandestins maculés de sang.

Pour pimenter vos parties et accentuer le danger, *Gang War 2* ajoute tout une panoplie de Périls du Sous-monde, aux côtés d'une collection de nouvelles dalles compatibles avec celles de tunnels de *Necromunda: Underhive*. Ces périls comprennent des sections de tunnels effondrés, des générateurs défectueux, des passages inondés et des nids de xenos pour en nommer quelques-uns, chacun assorti de règles complètes.

En outre, ce livre propose un Arsenal du Sous-monde étendu qui réunit les armes, armures et équipement du Comptoir Commercial, des listes d'équipement des Maisons et de *Necromunda: Underhive*, ainsi qu'une section de référence et des cartes de Mercenaires.

DRAMATIS PERSONAE

Tout au long de cet ouvrage se trouvent des illustrations de personnages célèbres (ou infâmes) que vos gangs peuvent recruter ou avec qui ils peuvent s'allier, comme celui décrit page ci-contre. Ces portraits sont agrémentés de détails sur la carrière de chaque personnage ainsi que d'une carte Combattant précisant ses caractéristiques, compétences et équipement. Les joueurs sont libres de photocopier ces cartes et de les découper, ou d'en recopier les détails sur une carte Combattant vierge. Plusieurs de ces Dramatis Personae ont des profils qu'il n'est pas possible de générer en utilisant les règles pour créer vos propres Chasseurs de Primes dans le chapitre Mercenaires et Aventuriers. C'est délibéré, afin de mettre en valeur le caractère de ces habitants uniques du sous-monde, dont chacun sera, avec le temps, représenté par sa propre figurine finement détaillée.



GRENDL GRENDLSEN, CHASSEUR DE PRIMES SQUAT

En tant que jarl-étendard de la fameuse compagnie de mercenaires des Vega Rams, Grendl vint à Necromunda avec le Seigneur Libre Marchand Constant Gerrit de la garde d'honneur de la dynastie Arcadius. Toutefois, tandis que son seigneur se divertissait dans le luxueux palais-spire du Seigneur Helmawr, les membres abhumains de sa maisonnée, y compris le contingent entier des Vega Rams, furent invités à rester dans la Tour de l'Étranger, car il leur était interdit de poser le pied dans la ruche. D'une certaine façon, Grendl fut chanceux de pas être là lorsque l'aile du palais-spire d'Helmawr dans laquelle séjournait Constant Gerrit fut détruite par une charge atomique placée par une Maison rivale ; mais il fut malchanceux par ailleurs, car avec la destruction de la maisonnée, Grendl dut fuir, et chercher refuge dans la misère du sous-monde.

En dépit des circonstances déplorables de son arrivée dans la Ruche Primus, Grendl Grendlsen entama rapidement une nouvelle vie, en trouvant un emploi juteux comme garde du corps de diverses figures du sous-monde. À la longue, il gagna le droit d'exercer légalement en tant que Chasseur de Primes, et sert à présent tout maître qui paie ses honoraires. Grendl est réputé protéger de leurs rivaux ceux dont il a la charge, puis réclamer la prime mise sur la tête des "supposés assassins", et jusqu'ici, il n'a jamais manqué de rivaux téméraires désireux d'éprouver ses talents, et tâter de son fameux marteau.



GRENDL GRENDLSEN, CHASSEUR DE PRIMES

280
CRÉDITS

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	INT
3"	3+	4+	3	4	3	5+	1	5+	7+	5+	5+
Arme	Por		Pré		For	PA	D	Mu	Traits		
	C	L	C	L							
Bolter	12"	24"	+1	-	4	-1	2	6+	Tir Rapide (1)		
Marteau énergétique	-	E	-	-	+1	-1	2	-	Mêlée, Énergétique		
Grenades Frag	-	Fx3	-	-	3	-	1	4+	Explosion (3"), Grenade, Contrecoup		

COMPÉTENCES: Gueule de Fer, Maître Combattant, Nerfs d'Acier

ÉQUIPEMENT: Armure Flak, sous-combinaison renforcée



GANGS DE LA MAISON ORLOCK

La Maison Orlock est connue à travers Necromunda comme la Maison de Fer, une superpuissance industrielle alimentée par des puits de minerai et le monopole des convois acheminant les dépôts de scories ferreuses gisant dans les Désolations de Cendre. Pour les autres Maisons de Necromunda, les Orlock semblent unis comme le poing serré, leurs gangs organisés, bien équipés et poursuivant le même but. Or, la vie d'un sujet de la Maison Orlock est généralement une servitude totale, chaque homme et femme condamnés à un labeur incessant dans les tréfonds exigus d'un puits de minerai duquel leurs maîtres tirent leur richesse. Toute velléité de rébellion est réprimée par des superviseurs impassibles avec la pointe crépitante d'un électro-aiguillon ou d'un psi-fouet, jusqu'à ce que règne une obéissance aveugle. Comparés à ces esclaves voûtés, les hommes et femmes des gangs Orlock marchent la tête haute

dans les allées enfumées de la Maison de Fer. Les gangs Orlock se sont élevés au-dessus d'une impitoyable servitude, qu'ils ont troquée contre une vie de violence et de liberté. Ce sont des guerriers nés dans les feux d'une guerre interne, que les Orlock eux-mêmes appellent le "Schisme du Creuset".

Plus d'un millénaire auparavant, le régime oppresseur de la Maison Orlock poussa sa misérable caste de serfs à l'insurrection. Forte en apparence, la Maison s'était en réalité affaiblie par sa complaisance, et les soldats de sa milice fiscale étaient mal préparés à contenir la colère de légions d'ouvriers des mines et des fonderies. Des milliers d'âmes moururent dans les flammes de la rébellion et la façade de stabilité de la Maison Orlock commença à s'effriter. L'Administratum conduisit des enquêtes liées à la dîme et il se mit à circuler des rumeurs d'investigation de l'Adeptus Arbites, voire pire.

Loin de capituler, les maîtres de la Maison portèrent un coup magistral qui retourna la rébellion contre elle-même. Des Propagandistes attisèrent la haine des Maisons rivales dans chaque taverne, tandis que la milice qui réprimait les émeutes se retirait et que des recruteurs exhortaient les Orlock loyaux à s'unir pour le bien de tous... et plus important contre les agents imaginaires des autres Maisons. Une par une, des bandes de révolutionnaires rageurs s'alignèrent, armées, et s'en prirent à ceux qui se rebellaient. Ainsi, entre la noblesse des grandes familles de la Maison et les masses des mécontents, se dressait un noyau de combattants; des centaines de gangs naissants avides de se tailler une part de Necromunda. La rébellion qui en quelques semaines avait déchiré les entrailles de l'industrie Orlock fut arrêtée, tout en engendrant l'atout le plus conséquent de la Maison.

La relation qui se forma suite au Schisme du Creuset perdure des siècles plus tard. Tous les Orlock, même les plus modestes, regardent avec un mélange d'envie et de peur les gangers qui marchent avec arrogance parmi eux. Les gangs gardent les masses en respect, car ils inspirent non seulement le danger, mais aussi l'espoir d'un avenir meilleur; le hochement de tête d'un chef de gang est la promesse d'une nouvelle vie, loin des électro-fléaux et d'un labeur sans fin. Le rôle des gangs s'étend toutefois au-delà de ce bénéfice rudimentaire, car ils sont le poing de fer de la Maison Orlock dans les escarmouches perpétuelles entre les grandes Maisons de Necromunda. Ils protègent les vastes convois de minéral qui vont et viennent dans les Désolations de Cendre en tant que gardes et éclaireurs, tiennent les curieux à l'écart des énormes dépôts de scorie au bas de la ruche et patrouillent dans les sombres tunnels conduisant en territoire rival.

La vie dans un gang Orlock est rude, car ses guerriers n'ont ni les muscles dopés des gangers Goliath, ni la technologie meurtrière de la Maison Van Saar, ni les poisons des Escher. À la place, ils comptent sur les armes robustes issues des fonderies Orlock, et sur l'esprit combatif né de la philosophie ultra-patriotique de la Maison. Dans les troquets et les repaires de gangs des Orlock, chaque gangster se voit inculquer le credo du guerrier appelé "La Confrérie de Fer". En résumé: *mon gang avant ma Maison, ma Maison avant le reste*. Ce code est le mode de vie de tous les gangers Orlock, du moindre Novice arraché à une ligne de raclement de minéral au plus vieux briscard prêt à prendre la spire d'assaut. Celui qui renie le code fini éventré dans le caniveau. Celui qui l'honore verra ses frères et sœurs se battre et mourir à ses côtés.

Ces liens étroits conditionnent les méthodes de guerre des gangers Orlock. Ils déambulent ouvertement parmi les masses, en se sachant protégés par les leurs à chaque carrefour. Ils portent de robustes fusils d'assaut, fusils à pompe et mitrailleuses, estampillés des ateliers de la Maison. La fiabilité est recherchée par-dessus tout, et les Orlock disent qu'une arme qui fait le moindre à-coup en crachant du plomb n'a pas sa place dans la Maison de Fer, ce qui n'a jamais empêché un Orlock de prendre un trophée sur le cadavre d'un ennemi. L'ironie de massacrer un gangster rival avec une arme récupérée sur ses morts est d'une poésie qui ne peut échapper à l'esprit d'un Orlock. Équipés d'armes de leur Maison dont les munitions sont confectionnées par ses serfs, les gangs Orlock ont de quoi défendre leur territoire. En outre, les gangs tissent un réseau "d'amis" et de complices qui les avertiront de tout empiètement sur leur domaine. Cela crée une loyauté parmi les serfs locaux de la Maison, qui savent que le butin récolté par les gangs filtrera jusqu'à eux, et peuvent espérer se servir juste après les gangsters eux-mêmes.

Chaque gang Orlock possède ses particularités et ses traditions, mais beaucoup s'inspirent des célèbres Iron Skulls, un gang tentaculaire qui monta en puissance dans le sillage du Schisme du Creuset. Le fondateur des Iron Skulls, un ancien mineur de scories de bas de ruche, s'appelait Cheros Jal. Au fil de plusieurs années, les guerriers de Jal se taillèrent un territoire en empiétant sur les possessions des Delaque dans la Ruche Trazior, et leurs actions contribuèrent à l'amère rivalité entre Orlock et Delaque qui persiste encore à ce jour.

Le plus gros coup d'éclat de Jal fut le Casse d'Ashline, quand ses éclaireurs et lui capturèrent un train blindé des Delaque pour fracasser le répartiteur de conduites de leur clan. La puissance des Delaque faiblit à Trazior et la Maison Orlock put leur ravir le très prisé contrat Ulanti. Pendant trois décennies après cela, Jal et ses Iron Skulls dirigèrent un pan de Trazior qui faisait l'envie de tous. Traqués à chaque coin de rue par les équipes de tueurs de la Maison Delaque, les Iron Skulls devinrent maîtres en embuscades, maintenant un constant état d'alerte qui les crédita du principe de "Poing Entier": aucun gangster Orlock ne voyage seul ou sans une arme à la main. La fin de Jal est inconnue. Certains disent qu'il est mort submergé par le nombre, luttant aux côtés de son équipe, d'autres qu'il a erré, gris et vieux, dans les Désolations de Cendre à la rencontre de son destin. Quoi qu'il en soit, encore à présent, les gangsters Orlock parlent de lui avec respect, et beaucoup perçoivent les Iron Skulls tels les parangons des gangsters de la Maison de Fer.



SHOTGUN JACK
SUMP DOGS
MAISON ORLOCK

GANGS DE LA MAISON ORLOCK

COMPOSITION DU GANG

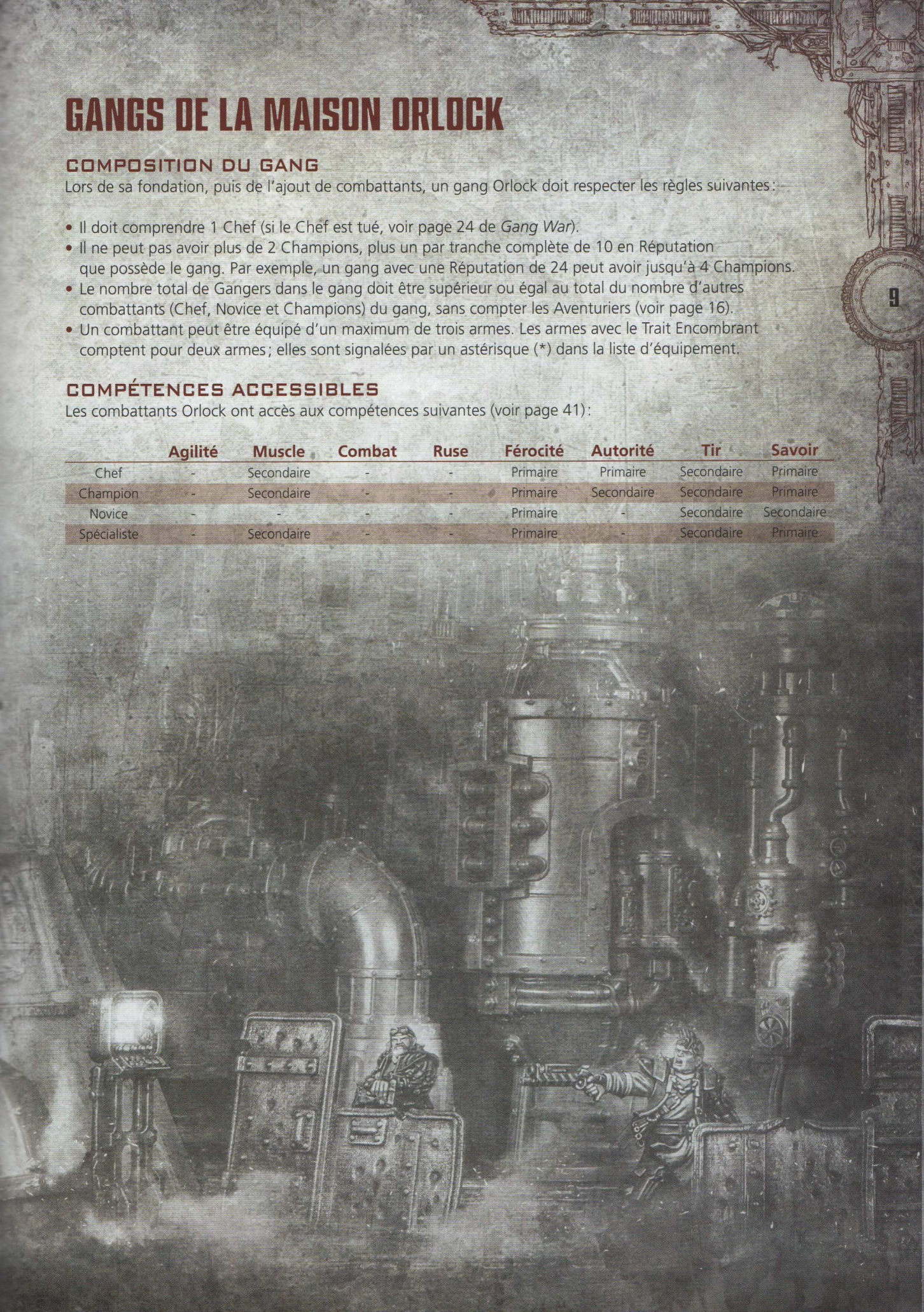
Lors de sa fondation, puis de l'ajout de combattants, un gang Orlock doit respecter les règles suivantes :

- Il doit comprendre 1 Chef (si le Chef est tué, voir page 24 de *Gang War*).
- Il ne peut pas avoir plus de 2 Champions, plus un par tranche complète de 10 en Réputation que possède le gang. Par exemple, un gang avec une Réputation de 24 peut avoir jusqu'à 4 Champions.
- Le nombre total de Gangers dans le gang doit être supérieur ou égal au total du nombre d'autres combattants (Chef, Novice et Champions) du gang, sans compter les Aventuriers (voir page 16).
- Un combattant peut être équipé d'un maximum de trois armes. Les armes avec le Trait Encombrant comptent pour deux armes ; elles sont signalées par un astérisque (*) dans la liste d'équipement.

COMPÉTENCES ACCESSIBLES

Les combattants Orlock ont accès aux compétences suivantes (voir page 41) :

	Agilité	Muscle	Combat	Ruse	Férocité	Autorité	Tir	Savoir
Chef	-	Secondaire	-	-	Primaire	Primaire	Secondaire	Primaire
Champion	-	Secondaire	-	-	Primaire	Secondaire	Secondaire	Primaire
Novice	-	-	-	-	Primaire	-	Secondaire	Secondaire
Spécialiste	-	Secondaire	-	-	Primaire	-	Secondaire	Primaire



"Mon équipe avant ma
Maison, ma Maison
avant le reste."

Tiré de
"La Confrérie de Fer",
credo de gang Orlock

COMBATTANTS

Un gang Orlock de départ se compose des combattants suivants :

CHEF.....										120 CRÉDITS		
M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	INT	
5"	3+	3+	3	3	3	4+	2	4+	5+	5+	5+	

ÉQUIPEMENT

Un Chef Orlock est équipé d'une armure composite.
Il n'est soumis à aucune restriction d'équipement.

COMPÉTENCE DE DÉPART

Orlock Leaders commence avec une compétence choisie
parmi ses sets de compétences Primaires.

CHAMPIONS.....										95 CRÉDITS CHACUN		
M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	INT	
5"	4+	3+	3	3	2	4+	2	5+	6+	6+	6+	

ÉQUIPEMENT

Un Champion Orlock est équipé d'une armure composite.
Il n'est soumis à aucune restriction d'équipement.

COMPÉTENCE DE DÉPART

Un Champion Orlock commence avec une compétence choisie
parmi ses sets de compétences Primaires.

NOVICES.....										30 CRÉDITS CHACUN		
M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	INT	
6"	5+	5+	3	3	1	3+	1	7+	8+	8+	8+	

ÉQUIPEMENT

Un Novice Orlock commence sans équipement. Il peut être équipé de Pistolets et
d'Armes de Corps à Corps, mais ne peut pas recevoir d'arme de plus de 20 crédits.

GANGERS.....										55 CRÉDITS CHACUN		
M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	INT	
5"	4+	4+	3	3	1	4+	1	6+	7+	7+	7+	

ÉQUIPEMENT

Un Ganger Orlock est équipé d'une armure composite. Il peut être équipé d'Armes
de Base, d'Armes de Corps à Corps, de Grenades, de Pistolets et d'Équipement.

LANCE-HARPON DE LA MAISON ORLOCK

Le lance-harpon est destiné aux éclaireurs qui escortent les convois à travers les
Désolations de Cendre de Necromunda. Il est idéal pour abattre les équipages
de véhicules ennemis sans les endommager afin de les capturer, ou pour tendre
des câbles à travers la route et décapiter les équipages exposés des motos et
véhicules légers. Comme beaucoup de gangers Orlock sont des vétérans de
telles expéditions dans les désolations, ils apprécient le lance-harpon, autant
comme symbole de statut que comme arme lors des combats entre gangs.

LISTE D'ÉQUIPEMENT DE LA MAISON ORLOCK ARMES

ARMES DE BASE

- Fusil à canon scié 10 crédits
- Fusil d'assaut 15 crédits
- Fusil à pompe (avec balles et grenaille) 30 crédits
- Fusil de combat (avec salve et nuage de grenaille) 60 crédits

ARMES DE CORPS À CORPS

- Couteau de combat 10 crédits
- Servopince 30 crédits

PISTOLETS

- Flingue 5 crédits
- Pistolet-mitrailleur 10 crédits

ARMES LOURDES

- Lance-harpon 110 crédits
- Mitrailleuse* 130 crédits

GRENADES

- Grenades Frag 30 crédits
- Krak grenades 45 crédits
- Charges explosives 45 crédits

ÉQUIPEMENT

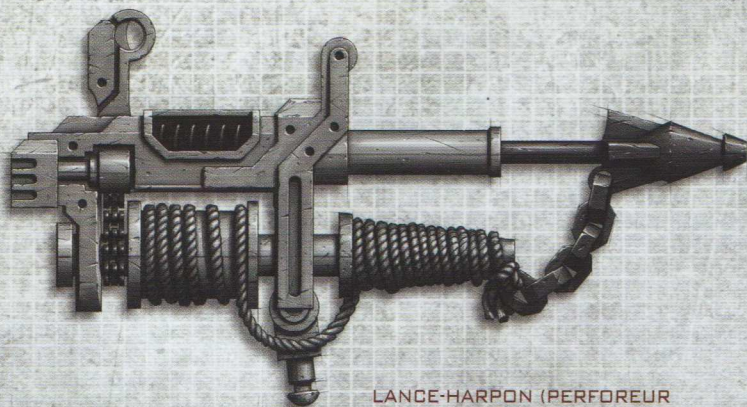
- Filtre nasal 10 crédits
- Kit de Démontage 15 crédits
- Photolunettes 30 crédits
- Respirateur 15 crédits



FUSIL DE COMBAT,
MAISON ORLOCK



PISTOLET-
MITRAILLEUR
À TAMBOUR,
MAISON ORLOCK



LANCE-HARPON (PERFOREUR
DE TORSSES), MAISON ORLOCK



COUTEAU DE COMBAT,
MAISON ORLOCK



FLINGUE,
MAISON ORLOCK
MANUFACTURE DE MASSE

NOMMER VOS ORLOCK

Bien que cela puisse paraître insignifiant, il est d'une importance cruciale de nommer chacun de vos gangers (après tout, comment rentreront-ils dans la légende si leur nom est inconnu !). Voici ci-dessous des éléments à utiliser séparément ou en combinaison pour nommer les gangers de la Maison de Fer.

- Grimm
- Ironhead
- Nark
- Groff
- Fast
- Don
- Rock
- Thorson
- Jo
- Silent
- Sour
- Fist
- Gann
- Red
- Zeke
- Lander
- Mo
- Radder
- Crow
- Duster



MERCENAIRES ET AVENTURIERS

Cette section introduit de nouveaux types de combattants pouvant être utilisés en campagne et en escarmouche, grossièrement définis en tant que Mercenaires (qui aideront le gang à court terme contre rémunération) et Aventuriers (qui s'associeront au gang en offrant leurs services plutôt que de combattre). D'autres types de Mercenaires et d'Aventuriers seront ajoutés dans de futurs suppléments pour Necromunda.

Les Mercenaires et Aventuriers peuvent beaucoup contribuer à un gang. Lorsqu'ils sont adjoints à un gang tout juste fondé, ils peuvent combler certains manques dont il peut souffrir en termes de compétences et d'équipement. Mais outre cela, ils apportent du caractère, tous en donnant aux modélistes l'opportunité de convertir et peindre des pièces correspondant à leur vision de ces personnages hautement singuliers.

MERCENAIRES

En campagne, les gangs ont la possibilité de recruter des Mercenaires en séquence d'avant-bataille (voir page 20 de *Gang War*) ; cela assure leurs services pour cette unique bataille. Ils ne sont pas ajoutés à la feuille de gang, mais il faut remplir une carte Combattant pour chacun. Ils peuvent être engagés à nouveau lors de batailles ultérieures, ainsi les joueurs ont tout intérêt à conserver une carte Combattant appropriée, déjà remplie, pour chaque figurine de Mercenaire qu'ils possèdent.

Les Mercenaires ne gagnent jamais d'Expérience, ils ne peuvent pas acheter de Progressions et ne subissent pas de Blessures Persistantes ; si un Mercenaire est mis Hors de Combat, il ne prend simplement plus part à la bataille. En outre, aucun équipement supplémentaire ne peut être ajouté à leur carte Combattant, mis à part ce qui est listé dans leur entrée, ci-après.

En bataille d'escarmouche, les Mercenaires peuvent être achetés de la même façon que n'importe quel autre combattant.

Quel que soit le mode de jeu, un Mercenaire augmente la Valeur du Gang de la même façon que tout autre combattant.

REBUT DE LA RUCHE30 CRÉDITS

Les Rebut de la Ruche, ou simplement Rebut, sont des ruchiers sans maître ou itinérants qui combattront pour quiconque les rémunère. Beaucoup sont des ivrognes et des clochards, mais peuvent s'avérer utiles, et en dépit de des apparences, ne doivent pas être sous-estimés. D'autres sont de simples vagabonds qui voyagent de zone en zone, se faisant des amis ou prenant des engagements, gagnant tout l'argent facile possible avant de poursuivre leur chemin. Les Rebut sont trop sauvages et indépendants pour se soumettre trop longtemps à l'autorité de quiconque, et ils louent leurs services comme ils le sentent. En dépit de leur style de vie inconséquent, les Rebut sont de bons combattants, aussi leurs services sont-ils constamment demandés. Beaucoup finissent par travailler pour la Guilde, mais il y en a toujours quelques-uns désireux de collaborer avec un gang pour une part de butin.

Les Rebut de la Ruche sont particulièrement utiles à un gang venant d'être fondé, surtout si ses combattants sont peu nombreux ou inexpérimentés. En général, les gangs bien établis évitent leurs services, préférant se fier à leurs propres combattants dans le feu de l'action. Néanmoins, les Rebut de la Ruche ont une valeur substantielle en tant que chair à canon...

Un gang peut recruter jusqu'à cinq Rebut de la Ruche à la fois.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	INT
5"	4+	4+	3	3	1	4+	1	8+	8+	8+	8+

ÉQUIPEMENT

Un Rebut de la Ruche peut être équipé de jusqu'à 60 crédits dépensés dans les sections Pistolets, Armes de Corps à Corps et Armes de Base du Comptoir Commercial. Il peut être équipé d'un maximum de trois armes. Il ne peut avoir qu'une seule arme avec le Trait Encombrant, qui compte pour deux choix d'arme.

"Écoute, arrête de gigoter ; ta vie est terminée... s'ils ne te tordent pas le cou, ils vont t'expédier aux gangs d'esclavagistes. Tu penses peut-être que le sous-monde c'est l'enfer, mais t'as encore rien vu."

Lodian Kreel,
Chasseur de Primes Officiel

"J'ai pas confiance en ces mecs soi-disant vertueux ou en quête de gloire, pas plus qu'en ces histoires de vengeance. Donne-moi des hommes toujours prêts à se battre pour des crédits sonnants et trébuchants, ceux-là, je les comprends !"

Jax Hammer,
Broke-knee Boys,
Maison Goliath

CHASSEUR DE PRIME.....80 CRÉDITS

Les Chasseurs de Primes sont parmi les plus coriaces et dangereux ruchiens du sous-monde. Ils survivent dans des conditions périlleuses, vivant dans les désolations, poursuivant hors-la-loi et mutants dans les tunnels et les ruines. Les Chasseurs de Primes sont des solitaires qui n'ont besoin ni ne veulent s'associer à un gang. Toutefois, ils loueront leurs services à un chef quand aucune tête mise à prix n'est intéressante ou en cas d'intérêts communs, mais de telles allégeances sont temporaires.

Les avis sont placardés sur tous les Comptoirs Commerciaux, et la récompense reviendra à quiconque ramène des chefs hors-la-loi, gangs, mutants et autres criminels. Parfois, des primes générales sont placées sur les Renégats Ratskins ou les monstres du sous-monde. Les récompenses offertes sont alléchantes, mais il s'agit toujours d'un boulot périlleux, et de nombreux Chasseurs de Primes meurent dans les désolations, tués par les hors-la-loi et les mutants qu'ils pourchassaient.

Les Chasseurs de Primes viennent de tous horizons. Certains sont d'anciens gangers qui portent encore les attributs distinctifs de leur ancienne Maison Clanique. La vie de Chasseur de Prime convient également à beaucoup d'abhumains, car le Permis de Tuer qui sert de licence et mandat leur permet d'aller où les leurs ne sont d'ordinaire pas admis. Ainsi, il n'est pas rare de voir des hommes-bêtes, des Squats et d'autres branches stables d'abhumains opérer en tant que Chasseurs de Primes loin des zones affectées à ceux de leur espèce.

Un gang ne peut pas recruter plus d'un Chasseur de Prime à la fois. Pour illustrer la grande variété des Chasseurs de Primes rencontrés à Necromunda, le joueur recruteur choisit un des profils suivant.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	INT
5"	3+	3+	3	3	2	3+	1	7+	5+	6+	6+
3"	3+	4+	3	4	2	5+	1	5+	7+	5+	5+
4"	3+	4+	3	4	1	4+	2	7+	6+	7+	8+

ÉQUIPEMENT

Un Chasseur de Prime a soit une armure Flak, soit une armure composite et peut avoir jusqu'à 150 crédits d'équipement acheté dans n'importe quelle section du Comptoir Commercial. Un Chasseur de Prime peut être équipé de jusqu'à cinq armes. Une seule arme peut avoir le trait Encombrant, et compte alors comme deux choix d'armes.

COMPÉTENCES

Un Chasseur de Prime a trois compétences. Chacune est choisie aléatoirement dans l'un des sets de compétences suivants : Agilité, Muscle, Combat, Ruse, Férocité, ou Tir. Le joueur recruteur choisit un set de compétence, jette un dé pour déterminer la compétence obtenue, puis il choisit un autre set, etc. Un Chasseur de Prime peut avoir plusieurs compétences issues du même set ; s'il obtient une compétence qu'il a déjà, relancez.

RÉCLAMER LES RÉCOMPENSES

Si le gang recruteur capture un combattant ennemi, jetez un D6 à l'étape Récolte des Récompenses de la séquence d'après-bataille. Sur 6, le Chasseur de Primes reconnaît le captif comme étant un hors-la-loi recherché. Marquez-le sur la feuille de gang qui l'a capturé. Si le captif est vendu à la Guilde (voir page 23 de *Gang War*), il rapporte D6x10 Crédits supplémentaires.

YOLANDA SKORN, CHASSEUSE DE PRIMES

Il n'y a généralement aucune pitié pour un gangster qui défie son chef et est vaincu, et la plupart finissent leurs jours à pourrir au fond du Cloaque. Parfois cependant, un rival est si impressionnant qu'une simple exécution serait un gâchis. Ce fut le cas de la Chasseuse de Prime Escher Yolanda Skorn. Le chef de son ancien gang, les Bloodmaidens, observa le regard fou de Skorn, qui souriait à travers le sang frais des blessures défigurantes marquant son exclusion, et décida que rien d'aussi magnifique et cruel ne pouvait être arraché à ce monde.

Skorn perdit une main dans le duel, qui fut remplacée par une prothèse bionique vrombissante, et elle adopta un voile pour dissimuler ses cicatrices (surtout pour quelles ne repoussent pas ses alliés), avant d'entreprendre un voyage de meurtre et de grabuge. Comme tous ceux qui l'ont rencontré le diront, Skorn est dérangée. Elle parle constamment à ses armes, aux portes, aux murs et à tout ce qui croise son chemin. Elle adore tuer à l'arme blanche, parfois en retirant son voile afin que ses ennemis voient ses cicatrices leur "sourire" avant de mourir. Comme on peut le comprendre, la réputation de Yolanda Skorn la précède où qu'elle se rende, et certains ennemis s'enfuirent à sa vue. Cela signifie qu'elle reste rarement avec le même employeur longtemps, car trop souvent un chef de gang s'est réveillé tandis que Skorn le fixait à quelques centimètres de son visage.

YOLANDA SKORN, CHASSEUSE DE PRIMES

230
CRÉDITS

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	INT
5"	3+	3+	3	3	2	3+	2	7+	5+	6+	6+
Arme	Por		Pré		For	PA	D	Mu	Traits		
	C	L	C	L							
Stylet	-	E	-	+1	F	-	1	-	Mêlée, Toxine		
Flingue	6"	12"	+2	-	3	-	1	4+	Pistolet, Abondance		
Grenades Frag	-	Fx3	-	-	3	-	1	4+	Explosion (3"), Grenade, Contrecoup		

COMPÉTENCES: Contre-attaque, Effrayant, Parade

ÉQUIPEMENT: Armure Flak, photolunettes, respirateur



AVENTURIERS

Une fois qu'un gang s'est établi, son repaire peut devenir aussi connu que tout autre lieu notable. Le repaire de certains gangs peut se changer en centre d'activités, où les ruchièrs loyaux peuvent aller et venir à loisir, tandis que d'autres sont de vraies forteresses. En tous les cas, ce sont les lieux prisés des marchands et commerçants en quête d'une base d'opération et désireux d'offrir leurs services aux gangs.

Les Aventuriers servent principalement en campagne. À l'étape Mise à Jour de la Feuille de Gang de la séquence d'après-bataille, les joueurs peuvent recruter des Aventuriers avec des crédits du Magot du gang, comme pour les nouveaux combattants. Il faut remplir une carte Combattant pour chacun de vos Aventuriers et les ajouter à la feuille du gang. Si un Aventurier a des options, vous devez les choisir lorsqu'il est recruté.

"MONO", DOCKER FOU
FURIEUX ET MERCENAIRE
OCCASIONNEL

Le nombre maximum d'Aventuriers qu'un gang peut avoir est limité par sa Réputation, comme indiqué sur le tableau ci-dessous. Si la Réputation d'un gang chute au point où elle est insuffisante pour ses Aventuriers, il doit en retirer un par un de sa feuille de gang jusqu'à être dans la limite autorisée. En outre, notez qu'il existe une limite pour chaque type d'Aventurier – un gang peut avoir jusqu'à deux Toubibs Clandestins, mais un seul Coureur de Dômes. Les Aventuriers ne comptent pas dans le nombre de combattants du gang ; par exemple, ils sont ignorés pour déterminer le nombre de Gangers que doit comprendre le gang.

Réputation	Maximum d'Aventuriers
Moins de 5	0
5-9	1
10-14	2
15-19	3
20-24	4
Par tranche de 5 supplémentaire	+1

Chaque type d'Aventurier donne au gang une règle spéciale, mais les Aventuriers eux-mêmes ne prennent normalement pas part aux batailles. Cependant, quand une bataille a lieu sur le territoire du gang (c'est-à-dire que ce gang a l'Avantage du Territoire Domiciliaire), jetez un D6 pour chacun de ses Aventuriers avant de choisir une équipe. Sur 1, 2 ou 3, l'Aventurier est assez malchanceux pour se trouver dans les parages quand la bataille éclate, et doit être inclus dans l'équipe. Un Aventurier ne gagne pas d'Expérience ni de Progressions ; s'il subit une Blessure Persistante qui devrait modifier sa carte Combattant, il décide que sa cachette n'est plus sûre et s'en va : il est retiré de la feuille du gang. Un Aventurier ne peut recevoir aucun équipement autre que celui qui lui est fourni à l'origine.

AVENTURIERS EN ESCARMOUCHES

Les Aventuriers sont destinés en priorité au jeu en campagne, mais peuvent être utilisés en batailles d'escarmouche lorsque vous jouez un scénario dans lequel le défenseur a l'Avantage du Territoire Domiciliaire (voir page 52 de *Gang War*). Ils ne coûtent aucuns crédits lorsqu'ils sont utilisés ainsi ; à la place, le défenseur jette un D3, et peut inclure jusqu'à ce nombre d'Aventuriers à son équipe.



O-2 TOUBIBS CLANDESTINS50 CRÉDITS

L'expertise médicale est très recherchée dans le sous-monde, et la plupart de ceux qui ont une telle formation ne vendent pas leurs services à un prix insignifiant. Cependant, si une tragédie touche un de ces toubibs, comme un chef de gang influent mourant sous leur scalpel ou une épidémie mise sur leur compte, ils s'acoquineront avec un gang amical, troquant leur expertise contre sa protection.

Si un gang a un Toubib Clandestin, il peut effectuer une action d'Escorte Médicale supplémentaire en séquence d'après-bataille (voir page 23 de *Gang War*) en plus de toute autre action effectuée par le Chef ou les Champions du gang. Cette visite ne coûte aucun crédit; toutefois, un résultat de 6 sur le tableau est traité comme Stabilisé et non Récupération Totale, à cause du matériel comparativement limité du Toubib et du défaut de technologie médicale. Si un gang a plus d'un Toubib Clandestin, il peut effectuer cette action une fois pour chacun d'eux.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	INT
5"	5+	5+	2	3	1	4+	1	9+	8+	7+	5+

ÉQUIPEMENT

Pistolet laser ou flingue, médikit

COMPÉTENCES

Guérisseur

O-3 CARTOUCHIERS50 CRÉDITS

À mesure que les gangs gagnent en expérience, ils découvrent l'importance d'une maintenance régulière de leurs armes. Tomber à court de munitions ou être victime d'un enrayement en pleine fusillade n'est pas acceptable pour un gang qui veut être pris au sérieux. Ainsi, beaucoup de gangs accueillent des armuriers à plein temps, installant un atelier dans leur repaire pour veiller à ce que ces incidents se fassent plus rares.

Si un gang a un Cartouchier, ses armes sont régulièrement entretenues et son stock de munitions est approvisionné avec soin. Ainsi, les combattants du gang peuvent relancer les tests de Munitions qui donnent un 1 naturel. Le Cartouchier n'a pas à prendre part à la bataille pour que le gang reçoive ce bonus, mais s'ils ne sont pas disponibles pour la bataille, par exemple, s'ils sont en Récupération ou ont été Capturés, le bonus ne s'applique pas.

Si un gang a plus d'un Cartouchier, le bonus augmente. Un gang disposant de deux Cartouchiers peut relancer les tests de Munitions ratés qui donnent 1 ou 2 naturels, et un gang qui en a trois peut relancer les tests de Munitions ratés qui donnent 1, 2 ou 3 naturels.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	INT
5"	4+	3+	3	3	1	5+	1	9+	7+	6+	7+

ÉQUIPEMENT

Bolter ou fusil de combat avec munitions à salve et nuage de grenaille; marteau énergétique ou épée énergétique; armure composite

COMPÉTENCES

Armurier



"J'ai vu des gangers Orlock traîner dans ma charcuterie des membres de leur équipe criblés de trous et à moitié morts, mais aucun de ces derniers n'a jamais crié ni ne s'est plaint de mon bistouri. On ne peut pas en dire autant de ceux qui attendent leurs camarades... ils sont parfois tellement inquiets que vos mains en tremblent."

Jaspeh "Meat" Krasp, scieur d'os des bas-fonds



EYROS SLAGMYST, CHASSEUR DE PRIMES AMÉLIORÉ

Eyros fut jadis un dômier de Cogtown, une des âmes émaciées responsables de la réparation des conduites rouillées qui alimentaient la morne colonie. Lorsque le Trachome s'abattit sur Cogtown, et que sa population commença à mourir, Eyros et un groupe de dômiers partirent dans le sous-monde en quête de technobribe capable de sauver leur ville. Dans le puits du Cloaque, presque au fond de la ruche, ils découvrirent une crypte pleine de trésors cachés, dont une merveille capable d'extraire l'eau de n'importe quelle source. Ce fut Eyros qui revêtit l'étrange archéo-tenue, dont les seringues et os-tubes plongèrent dans sa chair jusqu'à ce que ses organes pulsent en rythme avec la machine. Malheureusement pour Eyros, la force et la vitalité qui lui furent offertes alors s'accompagnèrent d'une soif brûlante.

L'eau est présente dans beaucoup de choses, mais il s'avéra rapidement qu'à Necromunda, les humains en sont une des sources les plus abondantes. Après avoir drainé ses compagnons, Eyros revint à Cogtown et ne sema que poussière et débris dans son sillage. Puis il découvrit que les fluides concoctés dans son harnais pouvaient être dispensés à ses alliés, et il commença à louer ses services et vendre son "eau" aux gangs en échange de sujets desquels s'abreuver. Il est difficile de dire ce qu'il reste d'Eyros sous les archéo-bioniques qui se sont enracinés en lui, car ses traits sont dissimulés sous des câbles qui frétille et une armure grêlée. De même, impossible de dire ce qu'il adviendra d'Eyros lorsque l'artéfact technologique en aura fini avec lui.

EYROS SLAGMYST, CHASSEUR DE PRIMES

270
CRÉDITS

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	INT
4"	3+	4+	3	4	2	5+	1	5+	7+	5+	5+
Arme	Por		Pré		For	PA	D	Mu	Traits		
	C	L	C	L							
Couteau de combat	-	E	-	-	F	-1	1	-	Coup en Traître, Mêlée		
Pistolet laser	6"	12"	+1	-	3	-	1	2+	Pistolet, Abondance		
Grenades Frag	-	Fx3	-	-	3	-	1	4+	Explosion (3"), Grenade, Contrecoup		

COMPÉTENCES: Dur à Cuire, Gueule de Fer, Nerfs d'Acier

ÉQUIPEMENT: Sous-combinaison renforcée, bio-booster, plates de fourneau, médikit, photolunettes

D-1 COUREUR DE DÔMES20 CRÉDITS

Le Territoire d'un gang est sa source principale de revenus, mais lorsqu'il s'étend, les gangers peuvent se trouver dans des zones qu'ils n'ont jamais visitées. Les guides locaux, appelés "Coureurs de Dômes", sont courants parmi les gangs souhaitant exhumer les trésors cachés de leur nouveau territoire. Leurs origines sont diverses, généralement malheureuses, mais ils ont tous une chose en commun : une connaissance exhaustive de la zone locale et un manque distinct d'autres talents à louer. Qu'il s'agisse de gamins faméliques ou d'anciens gangers ratatinés, ces vagabonds s'établiront volontiers avec un gang en échange d'un abri sûr.

Lorsqu'un gang avec un Coureur de Dôme gagne ou vole un Territoire (voir page 23 de *Gang War*), ajoutez 1 au jet pour savoir s'il gagne un Territoire Spécial. De plus, lorsqu'il gagne un Territoire Spécial, le joueur en contrôle peut s'il le souhaite inverser l'ordre du jet de D66 (par exemple, en changeant un 36 en 63).

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	INT
5"	5+	5+	3	3	1	3+	1	10+	9+	7+	8+

ÉQUIPEMENT

Pistolet laser ou flingue ; couteau de combat ou hache

COMPÉTENCES

Profil Bas

D-1 TAMBOUILLEUR20 CRÉDITS

La nourriture dans le sous-monde suscite rarement l'enthousiasme. La plupart des repas se composent de fécule de cadavre et de mucus nutritif, agrémenté de graisse de synthèse et d'injections de vitamines. Ainsi, quiconque est capable de produire de la "véritable" nourriture à partir de la faune et de la flore locales peut compter sur un flot régulier de crédits. Ces individus installent souvent leur cuisine dans le quartier général d'un gang ; ils y gagnent un endroit sûr où entreposer leurs denrées, et le gang a droit à sa part de restes.

À la fin de l'étape Achat de Progressions et Recrutement de Mercenaires de la séquence d'avant-bataille, jetez un D6 pour chaque combattant du gang se trouvant En Récupération. Sur 6, un apport régulier de nourriture de bonne qualité a aidé le combattant concerné à récupérer plus rapidement ; sa case Récupération sur la feuille de gang est effacée, et il est à présent disponible pour cette bataille.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	INT
4"	4+	4+	2	3	1	3+	1	9+	9+	5+	7+

ÉQUIPEMENT

Couteau de combat

COMPÉTENCES

Aucune



"Quoi ? Tu vau mieux qu'un bol de raclure de conduit de ventilation ? Attends un peu que ces bonnes vieilles douves éclosent, et tu me descendras vite tout ça – ce qui frétille et tout le reste !"

Oblat Three-tooth,
Tambouilleur
des+ Scrapfalls

PÉRILS DU SOUS-MONDE

Cette section propose des règles pour les dalles Zone Mortalis supplémentaires de Necromunda : Underhive, vendues séparément. Les joueurs peuvent les utiliser lorsqu'ils préparent une bataille en Zone Mortalis, en les ajoutant aux dalles disponibles. Si les joueurs souhaitent les utiliser dans des scénarios du livre de règles *Necromunda : Underhive*, ils peuvent soit créer un nouveau plateau de jeu ou échanger une dalle de Péril du Sous-monde contre une autre contenant déjà un péril (comme une fosse ou de la boue toxique).

CHAMBRE RITUELLE

Nul monde du vaste Imperium n'est à l'abri des Puissances de la Ruine, et sur Necromunda leur souillure peut être sentie aussi bien dans les salons cossus des spires-palais que sous les dômes lugubres du sous-monde ou dans les zones habitées bondées entre les deux. Les cultistes des dieux du Chaos cachent souvent leurs rituels en se réunissant dans des secteurs entravés de gravats des étages supérieurs ou accessibles uniquement par des voies secrètes. Ceux qui découvrent ces chambres sont souvent rendus fous par des murmures ou la caresse de mains invisibles. Les rares qui s'en échappent indemnes et avec toute leur santé mentale sont des veinards, qu'importe leur frayeur de voir leurs camarades lentement corrompus par le rire de dieux assoiffés...



PÉRILS DU SOUS-MONDE ET BATAILLES EN SECTOR MECHANICUS

Plusieurs périls peuvent être adaptés pour être utilisés dans des batailles en Sector Mechanicus. Généralement, il suffira de créer un élément de terrain spécifique pour les représenter ; toutefois, si des instructions complémentaires sont requises, elles seront précisées dans un encadré.

Si un combattant termine son tour à 6" ou moins du Cercle Rituel, effectuez un test de Volonté pour lui. Si le test est raté, un pion Folie est placé sur la carte du combattant (vous les trouverez sur la planche de pions des Périls du Sous-monde).

Si un combattant a un pion Folie lorsqu'il est activé, jetez un D6 :

Sur 1 ou 2, il est immédiatement Démoralisé – ou, s'il était déjà Démoralisé, il fuit le champ de bataille (même si son gang n'a pas raté de test de Cran).

Sur 3 ou 4, le joueur adverse peut contrôler ce combattant à ce tour, en le considérant comme faisant partie de son gang. Par exemple, il peut charger ou tirer sur un autre combattant du gang du combattant fou, en le considérant comme un ennemi. Une fois le tour fini, le combattant ne compte plus comme faisant partie du gang adverse.

Sur 5 ou 6, le combattant peut agir normalement. Une fois son tour terminé, effectuez un test de Volonté pour lui ; en cas de réussite, il perd son pion Folie.

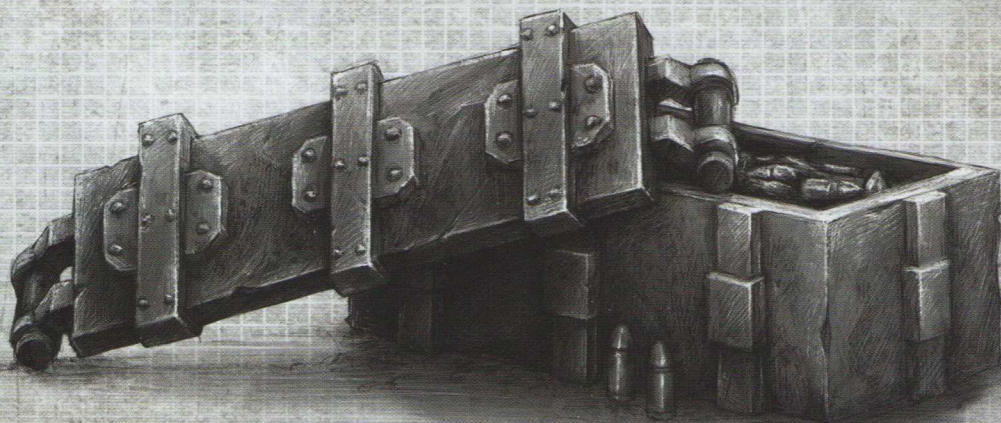
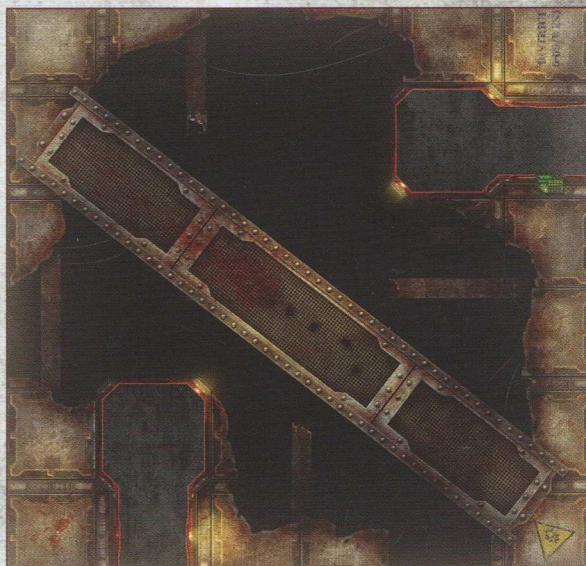
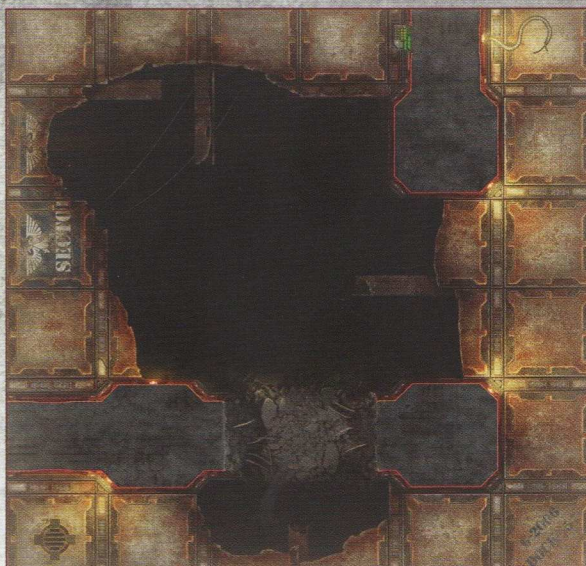
EN SECTOR MECHANICUS...

Quand vous disposez le terrain d'une bataille en Sector Mechanicus, un élément de décor adapté (une idole ou un autel) peut servir de Cercle Rituel.

SECTIONS EFFONDREES

Si les dalles de sol de plusieurs mètres d'épaisseur de la ruche sont bâties pour durer des milliers d'années, certaines sections sont souvent exposées à des agents chimiques hautement corrosifs, au trafic courant d'un carrefour commercial ou d'une installation de détente ou, particulièrement dans les niveaux inférieurs, aux cataclysmiques secousses de ruche. De tels phénomènes peuvent forcer des secteurs entiers à être abandonnés, ce qui poussera la croissance verticale de la ruche. Quelle que soit la façon dont s'est effondrée la section, le fleuve de déchet des niveaux supérieurs de la ruche commence déjà à combler la section désertée et à se solidifier autour des ruines, dans ce qui s'apparente à un abject processus de régénération de la ruche. Si ces sections abandonnées peuvent s'avérer utiles aux divers gangs qui pillent les profondeurs de la ruche, les niveaux effondrés ont causé la perte de gangs entiers lorsque le sol déjà affaibli cède et les précipitent à une mort ignoble.

Une Section Effondrée présente une ou plusieurs larges Fosses, qui suivent les règles du livre de règles *Necromunda: Underhive*. De plus, si une arme avec le trait Explosion est utilisée et que le centre du gabarit d'Explosion arrive sur une dalle de Section Effondrée, effectuez un test d'Initiative pour chaque combattant sur cette dalle. Si le test est raté, le sol bascule et le combattant est déplacé de D3" vers la Fosse la plus proche (ce qui le fera tomber dedans s'il se déplace dessus).

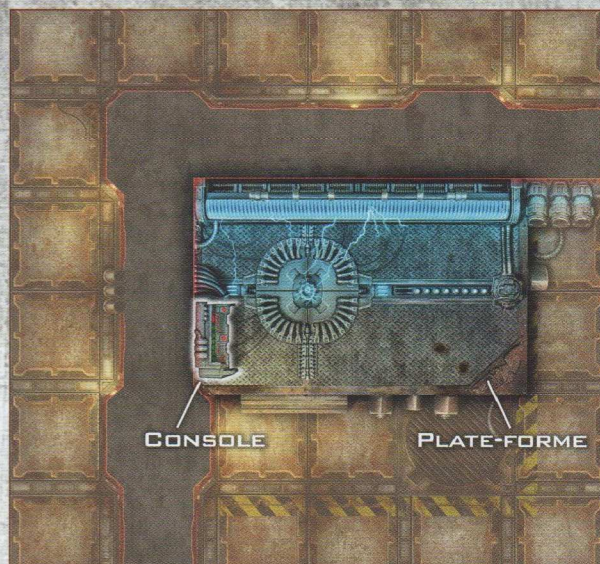


APPAREIL ARCHÉOTECHNOLOGIQUE

Le dédale de tunnels qui court en travers du sous-monde est jonché d'échantillons de technologie antique, dont certains fonctionnent toujours. Souvent découvertes dans des salles ornées d'icônes et de symboles inconnus de tous excepté des adeptes du Mechanicus, ces reliques constituent des ressources précieuses pour tout gang manifestant un intérêt pour la technologie, ou un intérêt dans l'extorsion de crédits grâce à la technologie. Dans la plupart des cas, ces salles auront été cachées par de multiples mesures de sécurité, et accessible uniquement au Mechanicus ou à d'autres apprentis suffisamment doués pour y pénétrer, mais dans les tréfonds de la ruche, de telles mesures ont depuis longtemps été délaissées. Par miracle, certains appareils fonctionnent encore, signe de la bénédiction de l'Omnimessie, ou plus vraisemblablement, d'une source d'énergie cachée.

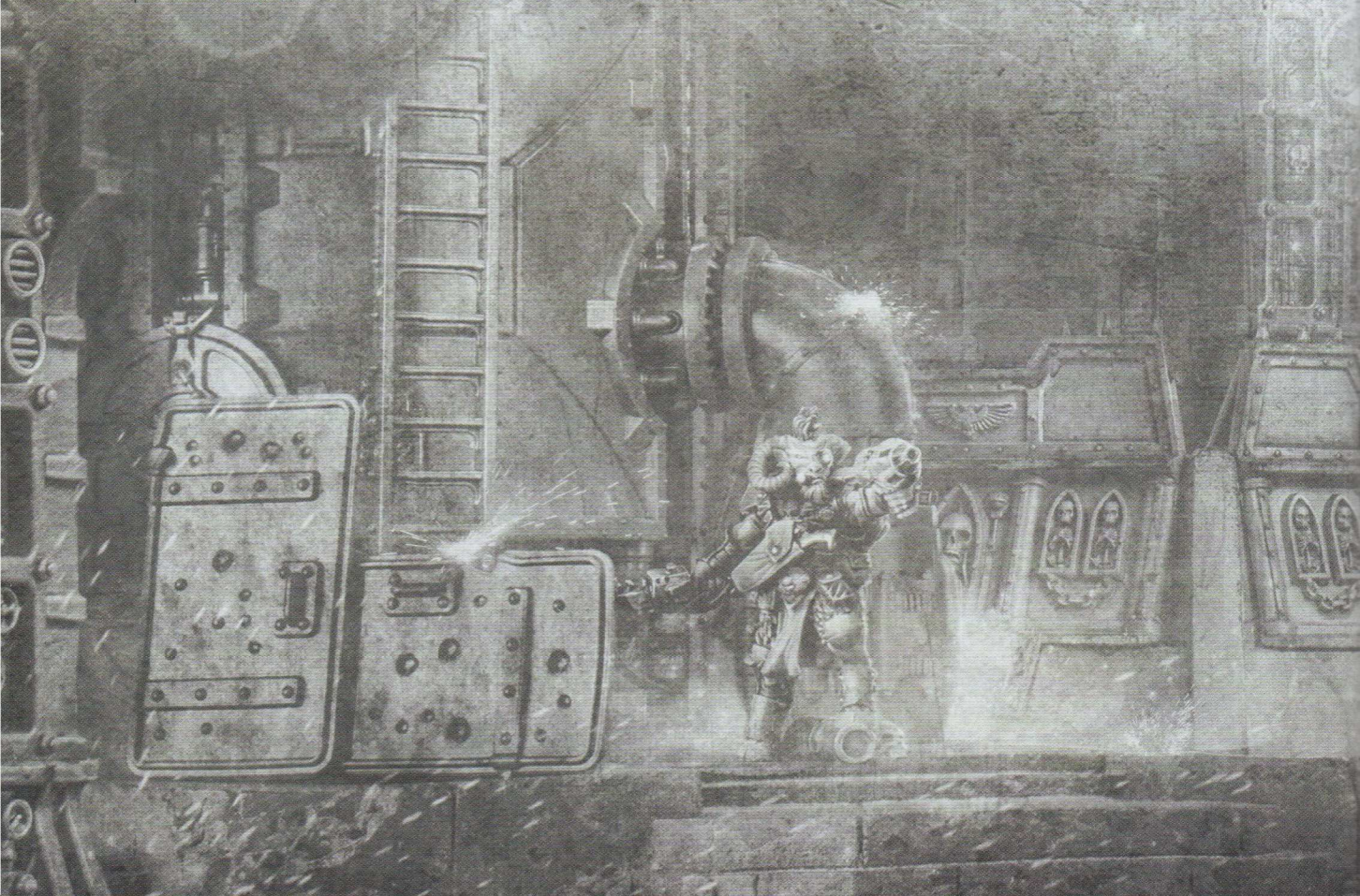
Un combattant Actif à 1" ou moins de la Console peut effectuer l'action suivante :

ACTIVER L'APPAREIL (ÉLÉMENTAIRE) – Effectuez un test d'Intelligence pour le combattant. En cas de réussite, les armes portées par tout combattant actuellement au moins partiellement sur la Plate-forme gagnent le trait Choc jusqu'à la fin de la bataille. Si le test est raté, tout combattant se trouvant actuellement au moins partiellement sur la Plate-forme est Bloqué, puis subit D6 touches de Force 2 avec le trait Choc.



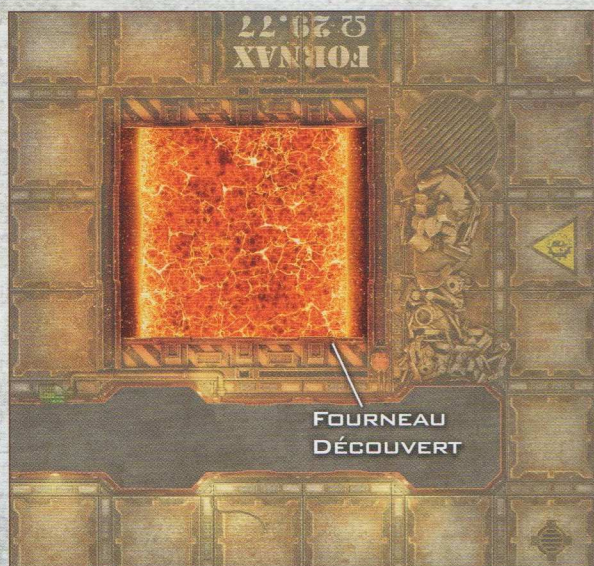
EN SECTOR MECHANICUS...

L'élément de terrain représentant l'Appareil Archéotechnologique doit comprendre une Console ; sinon, un Terminal peut être placé adjacent à l'appareil pour servir de Console. Si l'Appareil n'a pas de "Plate-forme" ou autre chose de similaire, l'action the Activer l'Appareil affecte tous les combattants à 3" ou moins de l'Appareil.



FOURNEAU

Un fourneau pleinement fonctionnel est une rare commodité dans le sous-monde, plus encore s'il n'est pas revendiqué par l'un des nombreux gangs de la Maison Goliath. Ainsi, ces installations sont les objectifs prisés tout gang cherchant à obtenir un accord avec la Maison Goliath. Même contaminés avec des restes humains, des effluents ou des déchets du haut de la ruche, ces fourneaux sont devenus le point central de bien des luttes de pouvoir entre gangs, en tant que chambre de torture, incinérateur, voire pour obtenir les faveurs de la Maison Goliath ou de ceux qui servent au sein de la Grande Maison.



Le Fourneau Découvert est traité de la même qu'une Fosse. Toutefois, si un combattant est déplacé dans le Fourneau Découvert, aucun test d'initiative n'a lieu pour lui ; il est immédiatement mis Hors de Combat. Les combattants mis au Tapis à 1" ou moins du Fourneau Découvert peuvent tout de même effectuer un test d'Initiative. Dans une bataille en campagne, aucun jet de Blessure Persistante n'est effectué ; cela compte automatiquement comme un résultat 61-65 (Blessure Critique).

De plus, la brume de chaleur dégagée est telle que toute attaque de tir qui traverse le Fourneau Découvert impose un modificateur supplémentaire de -1 au jet de touche.

TUNNEL DE VENTILATION

Même lorsque le sous-monde était habité et fonctionnel, l'air des niveaux les moins toxiques de l'atmosphère devait être acheminé jusqu'aux niveaux inférieurs de la ruche. Comme ces tunnels et conduites de ventilation étaient conçus pour fonctionner en environnement pauvre en énergie, en cas de catastrophe naturelle, de sabotage ou de défaillance industrielle, la plupart de ces systèmes demeurent fonctionnels, même au sein de secteurs qui se sont complètement effondrés. Toutefois, compte tenu de leur taille, ces tunnels peuvent interdire le passage d'un couloir entier ; plus d'un ganger ou fousseur a été pris dans le flux d'air et attiré dans les pales, et à présent, rares sont ceux à se rapprocher d'un pas plus que nécessaire pour passer.



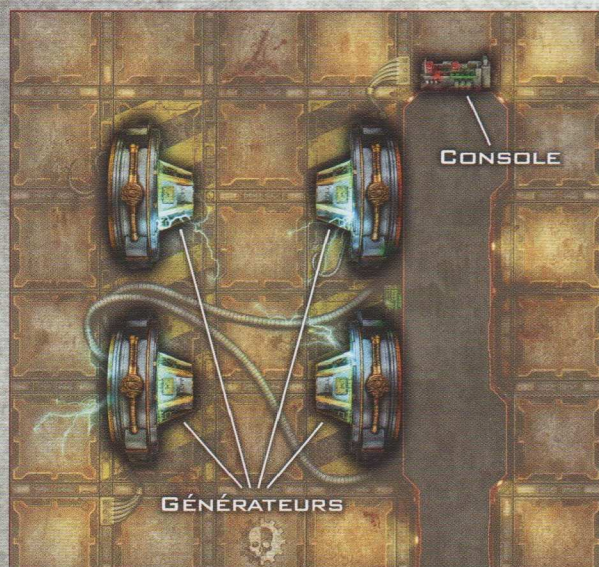
Si un combattant termine une action à 6" ou moins de la Turbine, jetez un D6 pour lui et ajoutez sa Force. Si le résultat est supérieur ou égal à 7, son tour prend fin tandis qu'il lutte contre l'aspiration. Si le résultat est inférieur à 7, il est déplacé de D3" vers le centre de la Turbine et son tour prend fin.

Si un combattant se déplace sur la Turbine, il est aussitôt mis Hors de Combat. Dans une bataille en campagne, effectuez D3 jet de Blessure Persistante au lieu d'un pour un combattant mis Hors de Combat par la Turbine.

De plus, si un dé de Déviation doit être jeté pour un gabarit d'Explosion dont le centre est à 6" ou moins de la Turbine, ne jetez pas le dé de Déviation ; à la place, le gabarit se déplace vers le centre de la Turbine.

GÉNÉRATORIUM DÉFECTUEUX

Les ruches de Necromunda sont toujours avides d'énergie pour alimenter leur industrie incessante, et une fois activé, un générateur est rarement mis hors fonction, et fonctionne ainsi jusqu'au moment de tomber en panne et qu'un autre soit construit pour pallier le manque occasionné par sa défaillance. Abandonnés par ses gardiens du culte de la Machine, certains générateurs peuvent encore servir à un gang assez courageux pour tenter d'exploiter l'énergie débridée qu'il produit encore.



Les Générateurs sur cette dalle bloquent les lignes de vue de la même façon que des obstacles. Tant que les Générateurs sont actifs (c'est-à-dire, qu'ils n'ont pas été désactivés comme décrit ci-dessous), si un combattant se déplace entre deux Générateurs, ou termine une action à 1" ou moins d'un Générateur, il est Bloqué, son tour prend fin et il subit D3 touches de Force 4 avec le trait Choc.

Un combattant à 1" ou moins de la Console peut effectuer l'action suivante :

DÉSACTIVER LES GÉNÉRATEURS (ÉLÉMENTAIRE) –

Effectuez un test d'Intelligence pour le combattant. En cas de réussite, les Générateurs sont désactivés jusqu'à la fin du round.

FERME À BOURBE

Titre péjoratif employé par les ruchiers du sous-monde pour décrire une zone de rejets biologiques de nature indéterminée et déplaisante issus d'un processus aussi vital que la confection de féculé de cadavre, le raffinage d'effluents ou la culture de mycoprotéines, la zone est aussi nauséabonde que périlleuse. Ou bien, comme la plupart des choses du sous-monde, d'une valeur potentielle proportionnelle à sa dangerosité.



Les Cuves de Bourbe suivent les règles des Fosses ; toutefois, une figurine qui tombe dans une Cuve de Bourbe n'est pas mise Hors de Combat. À la place, elle est Bloquée et déplacée dans la Cuve de Bourbe, et s'il s'agit de son tour, il prend fin immédiatement. La prochaine fois que le combattant prend un tour, il doit le passer entièrement à sortir de la Cuve de Bourbe (déplacez-le de la plus courte distance possible) ; puis il est Bloqué.

Notez que les Cuves de Bourbe sur cette dalle sont creusées dans le sol, et ne bloquent pas la ligne de vue.

PASSAGE INONDÉ

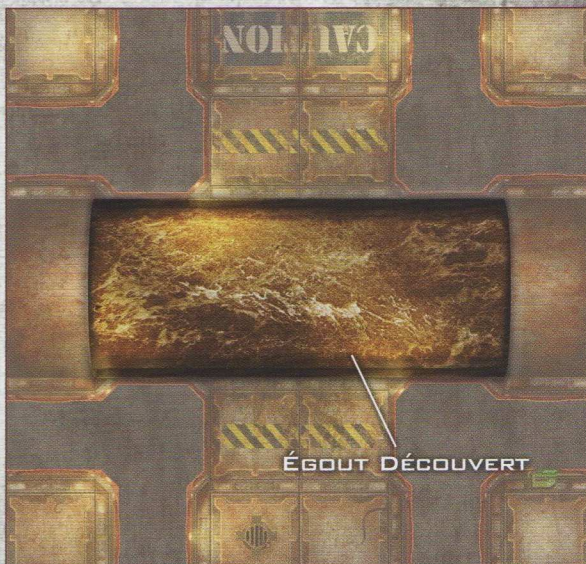
Tandis que les nobles de la spire sirotent de l'eau importée à grands frais de sources dispersées dans la galaxie, les modestes ruchiers doivent se contenter de liquides recyclés des milliers de fois. La valeur d'une seule flûte d'eau des glaces Cthelliennes transportée jusqu'ici peut payer assez de liquide pour subvenir à une force ouvrière d'une zone de fourneaux complète pendant une journée de travail entière. Toutefois, même l'eau recyclée a de la valeur dans le sous-monde, et certains gangs sabotent des conduites et des infrastructures vitales aux vastes gangs et aux Maisons Claniques rivales, ou élaborent des pièges à l'aide de câbles électriques ou des composés acides.



Si un combattant Gravement Blessé termine une action dans la Zone Inondée, jetez un D6. Sur 1, ses blessures sont trop graves pour garder la tête hors de l'eau : le combattant est aussitôt mis Hors de Combat.

CANAL D'ÉPURATION

Un des produits de base du régime des serfs de l'industrie des Maisons Claniques est la mycoprotéine brute, une nourriture dérivée de champignons qui prolifèrent grâce à la seule source de protéine disponible dans les ruches. Un flot constant de cette source s'écoule depuis les hauteurs pour alimenter les usines à mycoprotéines, et de nombreux gangs utilisent ces canaux comme lieu d'embuscade ou comme moyen pratique de se débarrasser du corps d'un rival étranglé.



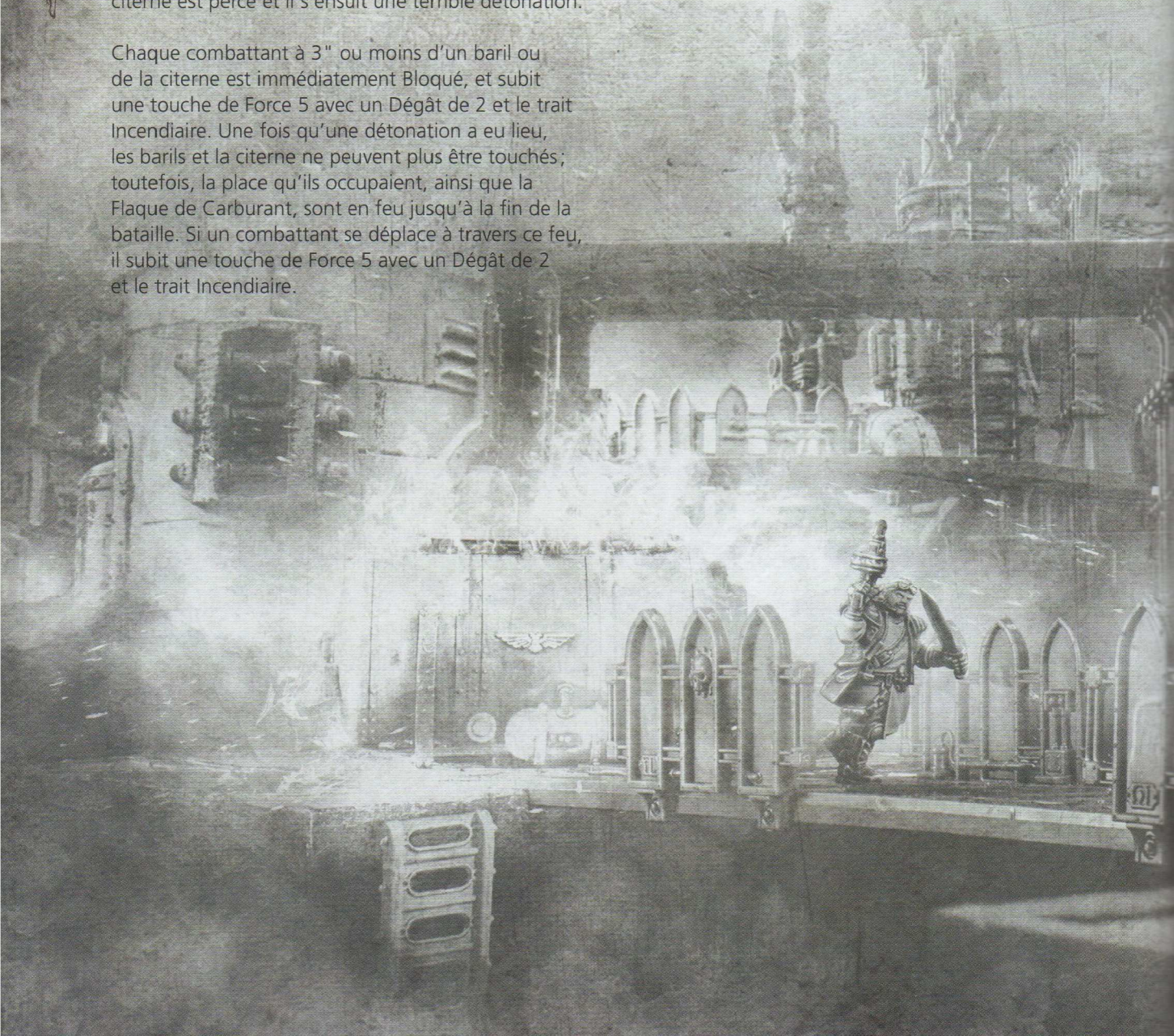
Si un combattant se déplace dans l'Égout Découvert, ou commence une action dans l'Égout Découvert, jetez un D6 et ajoutez sa Force. Si le résultat est supérieur ou égal à 7, le combattant reste sur ses appuis. Si le résultat est inférieur à 7, il est Bloqué – ou, s'il est déjà au Tapis, il est emporté par le courant et mis Hors de Combat.

CACHE DE PROMÉTHIUM

La plupart des gangs du sous-monde entreposent du matériel de récupération dans des coins dissimulés. Ces caches peuvent contenir de tout allant de la nourriture à des munitions, mais si une fusillade éclate autour d'une réserve de prométhium, ce n'est qu'une question de temps avant qu'une balle perdue n'engendre une énorme boule de feu.

Les barils et la citerne de prométhium sur cette dalle peuvent être ciblés par des attaques de tir comme s'il s'agissait de combattants (ils peuvent également être touchés par des gabarits de Souffle ou d'Explosion et les balles perdues – voir page 58 du livre de règles de *Necromunda: Underhive*). Si les barils et la citerne sont touchés, jetez un D6 et appliquez la Pénétration d'Armure de l'arme attaquante. Si le résultat est supérieur ou égal à 4, le tir est dévié sans heurt, mais si le résultat est inférieur à 4, un baril ou la citerne est percé et il s'ensuit une terrible détonation.

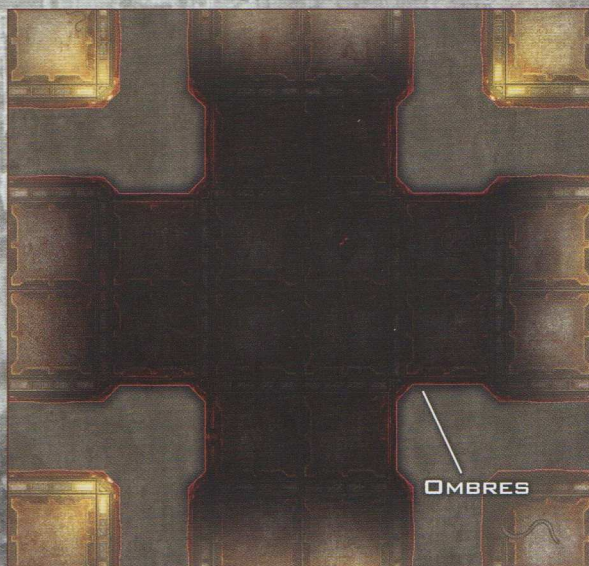
Chaque combattant à 3" ou moins d'un baril ou de la citerne est immédiatement Bloqué, et subit une touche de Force 5 avec un Dégât de 2 et le trait Incendiaire. Une fois qu'une détonation a eu lieu, les barils et la citerne ne peuvent plus être touchés; toutefois, la place qu'ils occupaient, ainsi que la Flaque de Carburant, sont en feu jusqu'à la fin de la bataille. Si un combattant se déplace à travers ce feu, il subit une touche de Force 5 avec un Dégât de 2 et le trait Incendiaire.



CORRIDORS ÉTEINTS

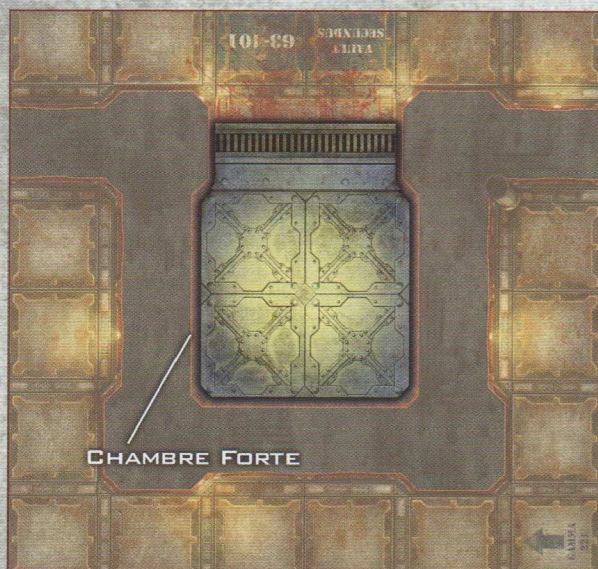
Inévitablement, les générateurs tombent en panne et les câbles se corrodent, plongeant des sections entières dans l'obscurité. Des corridors éteints peuvent constituer à la fois un bienfait et une malédiction pour les gangs de n'importe quel secteur. Tandis que certains embrassent les ténèbres et les mettent à profit pour tendre des embuscades élaborées, dissimiler des pièges ou s'échapper, d'autres, en particulier les gangs peu expérimentés tombent bêtement dans les pièges tendus dans le noir à leur intention.

Si un combattant se trouve dans les Ombres, il ne peut pas être pris pour cible par les attaques de tir ni détecté par les sentinelles à plus de 3" de lui à moins d'avoir un pion Incendie, ou que l'attaquant/sentinelle utilise des photolunettes ou une lunette infrarouge. De plus, ajoutez 1 au jet de dé pour voir si un piège est déclenché s'il se trouve dans les Ombres.



CHAMBRE FORTE

À mesure que croît la ruche, des éléments autrefois inestimables sont abandonnés et revendiqués par autrui. Une chambre forte peut avoir jadis abrité assez de richesse pour acheter une planète entière, et un exemplaire encore en état est d'une grande valeur pour n'importe quel gang du sous-monde capable d'en assurer la garde. Elle peut servir de cachot, de chambre de torture, de refuge ou d'arsenal, car une fois enfermé à l'intérieur, elle est presque inviolable.



Lorsque vous placez la dalle de Chambre Forte, il faut placer une porte à l'entrée de la Chambre Forte et un terminal à l'extérieur de celle-ci. La porte de la Chambre Forte a une Endurance de 8 et 4 Points de Vie. Une Conduite ne peut jamais être placée de sorte à mener à l'intérieur de la Chambre Forte.

Pour tenter d'ouvrir la porte de la Chambre Forte, l'action Forcer une Porte réussit sur un résultat supérieur ou égal à 11 (au lieu de 9), et l'action Accéder au Terminal impose un modificateur de -4 au lieu de -2 au test d'Intelligence.

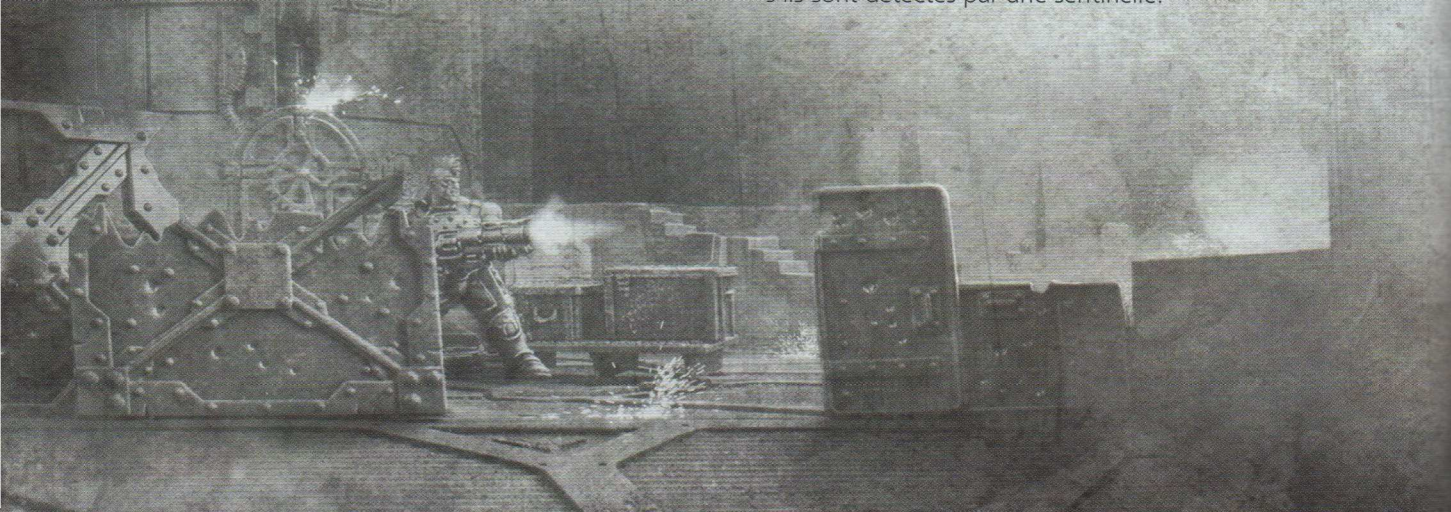
PROLIFÉRATION FONGIQUE

Le sous-monde de Necromunda abrite toute sorte d'étrange flore mutante. Les dômes abandonnés depuis longtemps se recouvrent entièrement d'une forêt repoussante de formes fongiques lumineuses, et l'air est empli de nuages étouffant de spores en suspension. Nul ne connaît l'origine de cette espèce, mais comme beaucoup de choses dans le sous-monde, elle est souvent utilisée par ceux qui vivent là, comme nourriture, soin ou poison mortel.



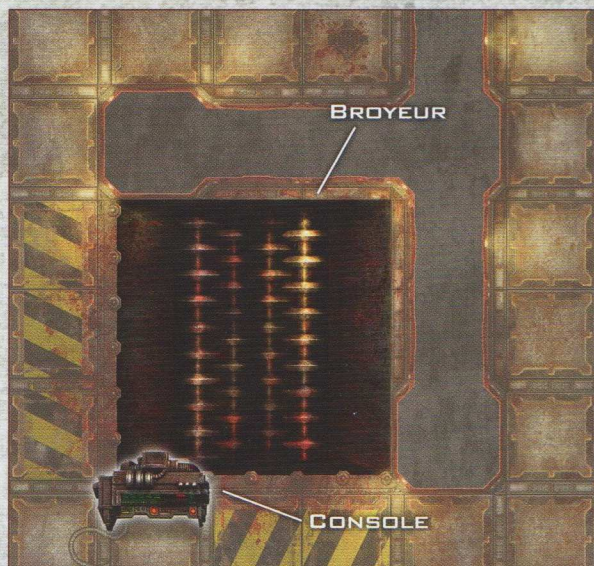
Si un combattant termine une action à 2" ou moins de Fongus Luminescent, jetez un D6. Si le résultat est supérieur à son Endurance, ou en cas de 6 naturel, le combattant succombe aux effets des spores toxiques : effectuez un jet de Trauma pour lui (quelle que soit sa caractéristique Points de Vie). Si un combattant a un équipement le protégeant contre les attaques à Gaz (comme un respirateur ou un filtre nasal), il peut l'utiliser contre les spores toxiques.

De plus, dans les scénarios utilisant la règle spéciale Sentinelles, les attaquants se trouvant à 2" ou moins du Fongus Luminescent sont plus faciles à voir. Ajoutez 1 au résultat du dé pour savoir s'ils sont détectés par une sentinelle.



BROYEUR DE DÉCHETS

Bien que rien ne soit jamais vraiment éliminé dans les ruches de Necromunda, les déchets indésirables sont souvent broyés puis compactés pour être recyclés plus tard. Les mécanismes avec lesquels ces débris sont traités sont souvent utilisés par les gangs du sous-monde pour torturer ou exécuter des rivaux capturés, et fort pratiques pour se débarrasser des corps ensuite.



Le Broyeur est traité comme une Fosse ; toutefois, si un combattant tombe dedans, il n'est pas mis Hors de Combat ; il est placé dans le Broyeur, aussi près que possible de l'endroit d'où il est tombé, et est Bloqué. Les combattants dans le Broyeur n'ont pas de ligne de vue sur les combattants à l'extérieur à moins d'être à 1" ou moins du bord, et vice versa.

Un combattant Actif dans le Broyeur peut effectuer une action Élémentaire pour en sortir ; déplacez-le combattant hors du Broyeur, en le plaçant le plus près possible du Broyeur ; il est Bloqué (sans effectuer de test pour voir s'il tombe dans le Broyeur).

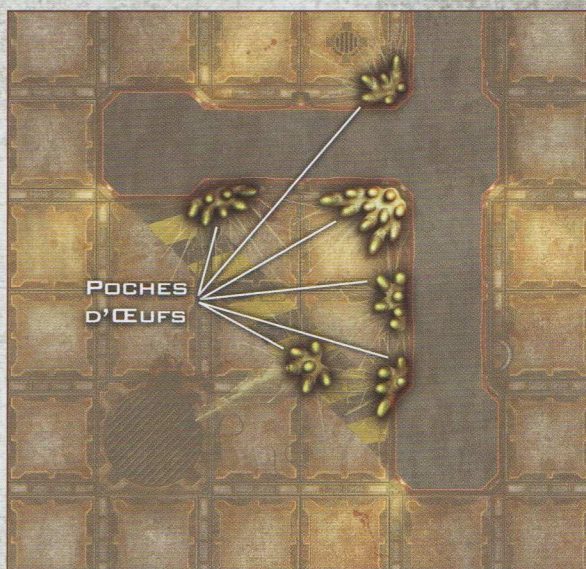
Les combattants Actifs à 1" ou moins de la Console (sans se trouver dans le Broyeur !) peuvent effectuer l'action suivante :

DÉCLENCHER UN CYCLE DE BROYAGE (ÉLÉMENTAIRE)

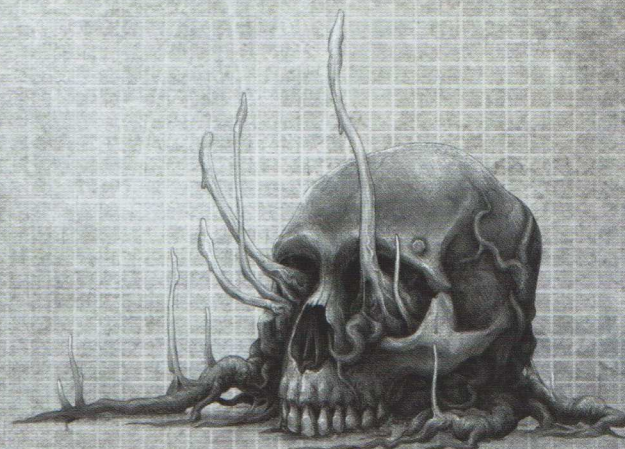
– Effectuer un test d'Intelligence pour le combattant. En cas de réussite, tous les combattants dans le Broyeur sont mis Hors de Combat. Dans une bataille en campagne, aucun jet de Blessure Persistante n'est effectué ; cela compte automatiquement comme un résultat 61-65 (Blessure Critique).

CHAMBRE DE NIDIFICATION XENOS

Que ce soit dû à l'introduction volontaire de faune d'autre monde ou la mutation d'organismes locaux, le sous-monde de Necromunda abrite toute sorte de formes de vie étranges et souvent mortelles, dont beaucoup cachent leurs Œufs dans les coins les plus sombres possible. Ces lieux sont extrêmement périlleux pour l'intrus insouciant, car mis à part les dangers biologiques liés au contact de spores xenos, ce qui les a déposées là peut revenir à tout moment...



Si un combattant termine une action à 1" ou moins d'une Poche d'Œufs, jetez un D6. Sur 1-3, il est attaqué par des rejetons xenos : il est Bloqué et subit D6 touches de Force 1.



ARSENAL DU SOUS-MONDE

Cette section contient les règles de toutes les armes, armures et équipements disponibles à Necromunda, y compris les objets du chapitre Comptoir Commercial de *Gang War*, et les listes d'équipement des Maisons, dont celles de *Necromunda: Underhive*. Elle contient en outre une liste de Traits d'Arme mise à jour.

Les listes présentées jusqu'ici fournissent les règles de toutes les armes accompagnant les figurines sorties à cette date. Au fur et à mesure que d'autres gangs et personnages seront disponibles, les règles de leurs éventuelles nouvelles armes seront ajoutées au récapitulatif et au Comptoir Commercial dans de futurs suppléments.

PISTOLETS

Arme	Por		Pré		For	PA	D	Mu	Traits
	C	L	C	L					
Pistolet-mitrailleur	4"	12"	+1	-	3	-	1	4+	Pistolet, Tir Rapide (1)
Pistolet bolter	6"	12"	+2	-	4	-1	2	6+	Pistolet
Lance-flammes léger	-	S	-	-	3	-	1	5+	Incendiaire, Souffle
Pistolet laser	8"	12"	+1	-	3	-	1	2+	Pistolet, Abondance
Pistolet à plasma									
– basse puissance	6"	12"	+2	-	5	-1	2	5+	Pistolet, Rareté
Pistolet à plasma									
– puissance maximale	6"	12"	+1	-	7	-2	3	5+	Pistolet, Rareté, Instable
Flingue	6"	12"	+2	-	3	-	1	4+	Pistolet, Abondance
– avec balles dum-dum	5"	10"	+1	-	4	-	1	4+	Pistolet, Limité

ARMES DE BASE

Arme	Por		Pré		For	PA	D	Mu	Traits
	C	L	C	L					
Fusil d'assaut	8"	24"	+1	-	3	-	1	4+	Tir Rapide (1)
Bolter	12"	24"	+1	-	4	-1	2	6+	Tir Rapide (1)
Fusil de combat – salve	4"	12"	+1	-	4	-	2	4+	Contrecoup, Tir Rapide (1)
Fusil de combat									
– nuage de grenaille	-	S	-	-	2	-	1	4+	Mitraille, Souffle
Fusil de combat – Firestorm	-	S	-	-	5	-1	1	6+	Incendiaire, Limité, Souffle
Fusil laser	18"	24"	+1	-	3	-	1	2+	Abondance
Fusil à canon scié	4"	8"	+2	-	3	-	1	6+	Abondance, Mitraille
Fusil à pompe – balle	8"	16"	+1	-	4	-	2	4+	Contrecoup
Fusil à pompe – grenaille	4"	8"	+2	-	2	-	1	4+	Mitraille
Fusil à pompe – Executioner	4"	16"	-1	+1	4	-2	2	6+	Contrecoup, Limité
Fusil à pompe – Inferno	4"	16"	+1	-	3	-	1	5+	Incendiaire, Limité
Canon de poing	9"	18"	-	-	5	-	1	3+	Contrecoup

GRENADES

Arme	Por		Pré		For	PA	D	Mu	Traits
	C	L	C	L					
Charges explosives	-	Fx2	-	-	5	-1	2	5+	Explosion (5"), Grenade, Contrecoup
Grenade asphyxiante	-	Fx3	-	-	-	-	-	5+	Explosion (3"), Gaz, Grenade
Grenade Frag	-	Fx3	-	-	3	-	1	4+	Explosion (3"), Grenade, Contrecoup
Grenade Krak	-	Fx3	-	-1	6	-2	2	4+	Démolition, Grenade
Grenade photonique	-	Fx3	-	-	-	-	-	5+	Explosion (5"), Aveuglant, Grenade
Grenade cauchemar	-	Fx3	-	-	-	-	-	6+	Explosion (3"), Peur, Gaz, Grenade
Grenade fumigène	-	Fx3	-	-	-	-	-	4+	Grenade, Fumée

ARMES SPÉCIALES

Arme	Por		Pré		For	PA	D	Mu	Traits
	C	L	C	L					
Lance-flammes	-	S	-	-	4	-1	1	5+	Incendiaire, Souffle
Lance-grenades									
- grenade Frag	6"	24"	-1	-	3	-	1	6+	Explosion (3"), Contrecoup
- grenade Krak	6"	24"	-1	-	6	-2	2	6+	-
- grenade asphyxiante	6"	24"	-1	-	-	-	-	5+	Explosion (3"), Gaz, Limité
- grenade cauchemar	6"	24"	-1	-	-	-	-	6+	Explosion (3"), Peur, Gaz, Limité
- grenade fumigène	6"	24"	-1	-	-	-	-	4+	Fumée
Fuseur	6"	12"	+1	-	8	-4	3	4+	Fusion, Rareté
Fusil à aiguilles	9"	18"	-	-	5	-1	1	6+	Rareté, Toxine
Projecteur chimique "Belladone"	-	S	-	-	-	-	-	5+	Gaz, Souffle
Fusil à plasma									
- basse puissance	12"	24"	+2	-	5	-1	2	5+	Tir Rapide (1), Rareté
Fusil à plasma									
- puissance maximale	12"	24"	+1	-	7	-2	3	5+	Rareté, Instable

ARMES LOURDES

Arme	Por		Pré		For	PA	D	Mu	Traits
	C	L	C	L					
Lance-harpon	6"	18"	+2	-	5	-3	1	5+	Traction, Empalement, Rareté
Lance-flammes lourd	-	S	-	-	5	-2	1	5+	Incendiaire, Souffle
Mitrailleuse	20"	40"	-	-1	4	-1	1	4+	Tir Rapide (2), Encombrant
Canon à rivet "Cribleur"									
- tir rapide	3"	9"	+2	-	4	-1	2	3+	Tir Rapide (1), Encombrant
- rivet surchauffé	3"	9"	+2	-	6	-2	2	3+	Incendiaire, Encombrant
Multi-fuseur	12"	24"	+1	-	8	-4	3	4+	Explosion (3"), Fusion, Encombrant
Canon à plasma									
- basse puissance	18"	36"	+1	-	6	-1	2	5+	Tir Rapide (1), Rareté, Encombrant
Canon à plasma									
- puissance maximale	18"	36"	+1	-	8	-2	3	5+	Explosion (3"), Rareté, Encombrant

ARMES DE CORPS À CORPS

Arme	Por		Pré		For	PA	D	Mu	Traits
	C	L	C	L					
Hache	-	E	-	-	+1	-	1	-	Désarmement, Mêlée
Épée tronçonneuse	-	E	-	+1	F	-1	1	-	Mêlée, Parade, Perforant
Couteau de combat	-	E	-	-	F	-1	1	-	Coup en Traître, Mêlée
Fléau	-	E	-	+1	+1	-	1	-	Empêchement, Mêlée
Masse	-	E	-	-	F	-	2	-	Mêlée
Hache énergétique	-	E	-	-	+2	-2	1	-	Désarmement, Mêlée, Énergétique
Marteau énergétique	-	E	-	-	+1	-1	2	-	Mêlée, Énergétique
Poignard énergétique	-	E	-	-	+1	-2	1	-	Coup en Traître, Mêlée, Énergétique
Épée énergétique	-	E	-	-	+1	-2	1	-	Mêlée, Parade, Énergétique
Hache dentelée "déchiqueteuse"	-	E	-	-	+2	-1	2	-	Mêlée, Pulvériser, Encombrant
Servopince	-	E	-	-	+2	-	2	-	Mêlée
Électrofouet	E	3"	-	-	+1	-	1	-	Mêlée, Choc
Stylet	-	E	-	+1	F	-	1	-	Mêlée, Toxine
Rapière	-	E	-	-	F	-1	1	-	Mêlée, Parade, Toxine
Épée	-	E	-	+1	F	-1	1	-	Mêlée, Parade
Hache à deux mains	-	E	-	-1	+2	-	2	-	Mêlée, Encombrant
Marteau à deux mains	-	E	-	-1	+1	-	3	-	Contrecoup, Mêlée, Encombrant

KROTOS HARK, CHASSEUR DE PRIMES

220
CRÉDITS

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	INT
4"	3+	4+	3	4	2	4+	2	7+	4+	7+	4+
Arme	Por		Pré		For	PA	D	Mu	Traits		
	C	L	C	L							
Canon de poing	9"	18"	-	-	5	-	1	3+	Contrecoup		
Couteau de combat	-	E	-	-	F	-1	1	-	Coup en Traître, Mêlée		

COMPÉTENCES: Armurier, Coup d'Boule, Galvanisant

ÉQUIPEMENT: Plats de fourneau, sous-combinaison renforcée

KROTOS HARK, CHASSEUR DE PRIMES GOLIATH

Tous les Goliath n'émergent pas des cuves disciplinées et soumises. Une fois par millier de cycles, quelque chose va de travers et une aberration naît. En général, ces gestations ratées sont promptement éliminées, mais la mutation est parfois trop subtile. Krotos Hark est né avec le plus dangereux des dons : l'intelligence. Il fut assez malin pour dissimuler son esprit vif, et parvint à survivre assez longtemps pour se faire enrôler dans un gang de la Maison. Or, au lieu de se frayer un chemin à sa tête, ce qu'il aurait certainement pu accomplir, il visa un destin plus grand.

Hark est un armurier doué, prisé parmi les gangs pour sa capacité à améliorer les armes et l'équipement de ceux qui sont prêts à payer. Sa propre plate de fourneau est à l'épreuve de toutes sortes d'armes, tandis que son masque cache certes son identité à ses anciens maîtres, mais peut dévier les balles. Bien que Hark soit peu bavard sur ses ambitions, on le voit glaner alliés et contacts chaque fois qu'il travaille sous contrat ou traque une tête mise à prix. Il semble en outre nourrir un intérêt particulier pour les boulots l'opposant à la Maison Goliath. Tout ceci engendre des spéculations comme quoi Hark cherche à opérer un changement de direction durable auprès de ses seigneurs d'origine.

ARMURES

Un combattant ne peut être équipé que d'une sorte d'armure à la fois.

ARMURE COMPOSITE

Constituée de thermoplastique agrégé utilisé seul ou comme renfort sur un autre vêtement, l'armure composite se rigidifie à l'impact, absorbant l'énergie cinétique et calorique en la dissipant sur une large zone.

Une armure composite accorde un jet de sauvegarde de 5+.

ARMURE FLAK

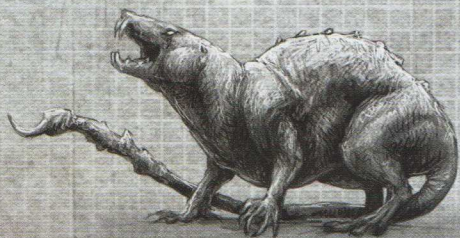
L'armure Flak est faite de textile rembourré doué d'une grande résistance à la traction, souvent sous la forme d'un gilet assorti de protections pour les membres. Elle est assez efficace contre les armes légères et plus particulièrement contre les effets des explosions.

L'armure Flak accorde un jet de sauvegarde de 6+. Contre les armes qui utilisent un gabarit d'Explosion, ce jet de sauvegarde passe à 5+.

PLATES DE FOURNEAU

Les gangers Goliath livrent souvent bataille revêtus d'une armure supplémentaire prévue à l'origine pour protéger les ouvriers des fourneaux à plasma de la maison, et qui offrent une excellente protection contre les armes adverses.

Les plates de fourneau donnent un jet de sauvegarde de 6+. Le jet de sauvegarde passe à 5+ contre les attaques effectuées par des combattants qui se trouvent dans le champ de vision du combattant (son arc frontal de 90°); vérifiez cela avant que la cible soit Bloquée. S'il n'est pas évident que l'attaquant se trouve dans l'arc frontal de la cible, vérifiez à l'aide d'un gabarit de Champ de Vision – si le centre du socle de l'attaquant est dans cet arc, utilisez le jet de sauvegarde de 5+. Contre les armes qui ont le trait Explosion, référez-vous au centre du gabarit d'Explosion en lieu et place de l'attaquant. Si la cible n'a pas d'orientation (par exemple, si elle est au Tapis), utilisez le jet de sauvegarde de 6+.



ÉQUIPEMENT BIO-BOOSTER

À chaque partie, la première fois qu'un jet de Trauma est effectué pour un combattant avec un bio-booster, jetez un dé de Trauma de moins. Si un seul dé doit être jeté, deux dés sont jetés et le joueur contrôlant le combattant avec bio-booster peut en défausser un.

BIO-SCANNER

Si un combattant avec un bio-scanner sert de sentinelle dans un scénario utilisant la règle spéciale Sentinelle, il peut tenter de détecter des attaquants même s'ils ne sont pas dans son champ de vision. De plus, le D6 jeté pour voir si un combattant est détecté a un modificateur de +1 (1 naturel reste un échec).

CACHE DE MUNITIONS

Les caches de munitions sont ajoutées au Magot du gang, au lieu d'être portées par un combattant donné. Juste après que le dernier des combattants de l'équipe est placé au début de la bataille, le joueur en contrôle peut choisir de placer une ou plusieurs caches de munition issues de son Magot. Si le scénario a un attaquant et un défenseur, et que ce gang défend, jetez un D6 pour chacune de ses caches de munitions. Sur 1-4, l'attaquant l'a pris au dépourvu et les caches ne peuvent pas être utilisées; sur 5 ou 6, il est assez chanceux pour les avoir à portée de main. Chaque cache de munitions doit être placée à 1" ou moins d'un de ses combattants, et dans leur zone de déploiement si le scénario en donne une. Elle est alors effacée du Magot du gang. Pendant la bataille, les caches de munitions suivent les règles page 66 du livre de règles de *Necromunda: Underhive*.

CHIMIOSYNTH

Un combattant Actif ou Engagé doté d'un chimiosynth peut effectuer l'action suivante:

SYNTHÉTISER DU POISON (ÉLÉMENTAIRE) – Si le combattant est Engagé, effectuez un test de Sang-Froid. En cas de réussite, ou si le combattant n'est pas Engagé, toutes les armes à Gaz ou à Toxine qu'il utilise jusqu'à la fin de son activation sont empoisonnées et l'Endurance de la cible est réduite de 1 quand on résout ces attaques.

FILIN

Un combattant Actif avec filin peut effectuer l'action suivante s'il est à 1" ou moins du bord d'une plate-forme:

DESCENTE EN RAPPEL (ÉLÉMENTAIRE) – Le combattant effectue un mouvement de jusqu'à 3" horizontalement et 12" verticalement. Tout mouvement vertical doit être descendant, c'est-à-dire, dirigé vers le sol.



GOR HALF-HORN, CHASSEUR DE PRIMES HOMME-BÊTE

Gor Half-horn est un homme-bête, un mutant de la branche Homo Sapiens Variatus, et possède ainsi des traits horriblement animaux et un tempérament aussi violent qu'imprévisible. Ces caractéristiques font de Gor un individu redouté dans le sous-monde, mais de même, elles le désignent comme cible du moindre dévot qu'il rencontre. En tant que Chasseur de Primes officiel, Gor peut, en théorie du moins, aller où bon lui semble à la poursuite de ses cibles ; en réalité, il s'est plus d'une fois retrouvé traqué, bien que nul ne l'ait vaincu jusqu'ici.

Puisqu'il est rare pour un homme-bête d'être Chasseur de Primes officiel, Gor fait l'objet de nombreuses légendes à travers le sous-monde. Certains disent qu'il était autrefois membre d'un Abhuman Auxilia rattaché à un régiment de l'Astra Militarum, et qu'il fut l'unique survivant d'une bataille aux proportions apocalyptiques. D'autres murmurent qu'il fut jadis employé par un inquisiteur, dont il avait fui le service pour mener une vie parmi les damnés. D'aucuns affirment enfin qu'il n'est pas né en tant qu'abhumain, qu'il était un jeune noble ayant développé de hideuses mutations à l'adolescence et s'était enfui dans le sous-monde plutôt que d'être tué par les siens. Nul n'ose demander la vérité à Gor, car tous savent que la réponse serait aussi rapide que fatale.

GOR HALF-HORN, CHASSEUR DE PRIMES

235
CRÉDITS

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	INT
4"	3+	4+	4	4	2	4+	1	5+	6+	6+	6+
Arme	Por		Pré		For	PA	D	Mu	Traits		
	C	L	C	L							
Épée tronçonneuse	-	E	-	+1	F	-1	1	-	Mêlée, Parade		
Pistolet à Plasma (basse puissance)	6"	12"	+2	-	5"	-1	2	5+	Pistolet, Rareté		
Pistolet à Plasma (puissance max.)	6"	12"	+1	-	7	-2	3	5+	Pistolet, Rareté, Instable		
Fusil à pompe (balle)	8"	16"	+1	-	4	-	2	4+	Contrecoup		
Fusil à pompe (grenaille)	4"	8"	+2	-	2	-	1	4+	Mitraille		

COMPÉTENCES: Berserk, Charge Buffle, Effrayant

ÉQUIPEMENT: Armure Flak

FILTRE NASAL

Si un combattant avec Filtre Nasal est touché par une arme avec le trait Gaz, son Endurance est augmentée de 1 en ce qui concerne le jet qui détermine s'il est affecté. Un Filtre Nasal est à usage unique ; si un combattant l'utilise pendant une bataille, il est effacé de sa carte Combattant à la fin de la bataille.

GRAV-CHUTE

Si le combattant chute ou saute vers le bas sur un niveau inférieur, il ne subit aucun dégât ; il se déplace vers le bas sans qu'aucun jet de dé ne soit effectué.

KIT DE DÉMONTAGE

Quand un combattant avec un kit de démontage effectue un test d'Intelligence pour accéder au terminal d'une porte ou crocheter la serrure d'une caisse de butin, ajoutez 2 au résultat.

LAME SOUS-CUTANÉE

Si le combattant est capturé à la fin d'une bataille, il peut tenter de s'échapper. En ce cas, jetez un D6. Sur 1 ou 2, sa tentative échoue. Sur 3 ou 4, il s'échappe mais est blessé, effectuez un jet de Blessure Persistante pour lui. Sur 5 ou 6, il s'échappe. Un combattant qui s'échappe n'est plus capturé, mais sa lame sous-cutanée est perdue et effacée de sa carte Combattant.

LANCE-GRAPPIN

Un combattant Actif avec un lance-grappin peut effectuer l'action suivante :

LANCER UN GRAPPIN (DOUBLE) – Le combattant peut se déplacer de jusqu'à 12" en ligne droite, dans n'importe quelle direction. Ce mouvement peut l'amener à un étage différent, tant qu'il ne se déplace pas à travers le moindre élément de terrain.

MÉDIKIT

Quand un combattant avec un MédiKit assiste un combattant pour son test de Récupération, jetez un dé de Trauma supplémentaire et défaussez-en un au choix.

PHOTOLUNETTES

Un combattant avec photolunettes peut attaquer à travers les nuages de fumée (voir page 37), et n'est pas affecté par la faible luminosité. De plus, s'il est touché par une arme Aveuglante, ajoutez 1 au résultat du test d'Initiative pour voir s'il est Bloqué.

PLANQUE DE STIM'

Un combattant muni d'une planque de stim' peut l'utiliser au début de son tour, quand on le choisit pour effectuer une action. Défaussez immédiatement

une Blessure Légère de la carte du combattant, s'il y en a au moins une. Jusqu'à la fin du round, les caractéristiques Mouvement, Force et Endurance du combattant sont chacune augmentée de 2. Au début de la phase de Fin, jetez un D6. Sur 1 ou 2, l'influx de stimulants est trop fort – jetez un dé de Trauma et appliquez le résultat au combattant.

RESPIRATEUR

Si un combattant portant un respirateur est touché par une arme avec le trait Gaz, son Endurance est augmentée de 2 en ce qui concerne le jet qui détermine s'il est affecté.

SOUS-COMBINAISON RENFORCÉE

Si un combattant porte une sous-combinaison renforcée, son jet de sauvegarde est amélioré de 1. Par exemple, s'il porte une armure Flak et une sous-combinaison renforcée, il a une sauvegarde de 5+, qui devient une sauvegarde de 4+ contre les explosions. Si un combattant n'a aucun jet de sauvegarde, une sous-combinaison renforcée lui confère une sauvegarde de 6+.



SCRAPJACK KARL
SONS OF IRON
MAISON ORLOCK

ATTACHEMENTS D'ARME

LUNETTE INFRAROUGE (PISTOLETS, ARMES DE BASE, SPÉCIALES ET LOURDES)

Les armes avec le Trait Tir Rapide ne peuvent pas recevoir de lunette infrarouge. Une arme avec lunette infrarouge peut attaquer à travers les nuages de fumée (voir page 39), et n'est pas affectée par la faible luminosité. De plus, il n'y a aucun modificateur pour toucher lorsque l'arme cible un combattant à couvert partiel, et un modificateur de -1 (au lieu de -2) lorsqu'elle cible un combattant à couvert total.

SILENCIEUX (PISTOLETS ET ARMES DE BASE)

Dans les scénarios qui utilisent les règles spéciales de Sentinelles, une arme avec silencieux qui tire n'engendre aucun test pour voir si l'alarme est donnée.

POINTEUR LASER (PISTOLETS, ARMES DE BASE ET SPÉCIALES)

Le bonus de précision à Courte portée de l'arme est amélioré de 1 (par exemple, +1 devient +2 ; - devient +1 ; -1 devient -).

LUNETTE (ARMES DE BASE, SPÉCIALES ET LOURDES)

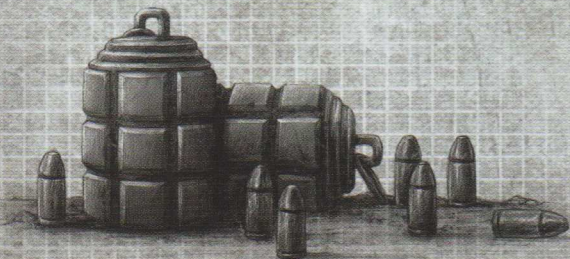
Si le combattant attaque avec cette arme après avoir effectué une action Viser, ajoutez 2 au lieu de 1 au résultat du jet de touche.

SUSPENSEUR (ARMES LOURDES)

Une arme avec Suspenseur perd le Trait Encombrant au regard des restrictions décrites dans ce Trait.

LUNETTE TÉLESCOPIQUE (PISTOLETS, ARMES DE BASE ET SPÉCIALES)

Si un combattant attaque avec cette arme après avoir effectué une action Viser, le bonus de précision à Courte portée de l'arme est utilisé, même si la cible se situe à Longue portée de l'arme.



TRAITS D'ARME

ABONDANCE

Cette arme emploie des munitions on ne peut plus courantes. Quand on la recharge, nul besoin de test de Munitions – elle est automatiquement rechargée.

AVEUGLANT

Quand une arme Aveuglante touche un combattant, aucun jet de blessure n'est fait. À la place, effectuez un test d'Initiative pour la cible. S'il est raté, elle est aveuglée. Un combattant aveuglé perd son pion Paré ; s'il n'a pas de pion Paré, il n'en gagne pas un au début du round suivant. Jusqu'à la prochaine fois que le combattant est activé, il ne peut pas effectuer d'attaque autre que des attaques de réaction, pour lesquels les jets de touche ne réussiront que sur un 6 naturel.

CHOC

Si le jet de touche d'une arme à Choc donne un 6 naturel, on considère que le jet de blessure réussit automatiquement (nul besoin de jeter le dé).

COMBI

Une arme dite Combi a deux profils. Quand on tire avec elle, on choisit un des deux profils, que l'on utilise pour l'attaque. De par leur nature compacte, ces armes contiennent souvent moins de munitions, et sont plus susceptibles de s'enrayer. Quand on effectue un test de Munitions pour l'une ou l'autre des armes combinées, on effectue deux jets et on applique le pire résultat. Or, à la différence des armes qui ont deux profils, on fait séparément le suivi des munitions des deux parties de l'arme Combi – si une des parties est à Court de Munitions, l'autre peut encore tirer à moins qu'elle soit elle aussi à Court de Munitions.

CONTRECOUP

Si le jet de touche pour une arme avec le trait Contrecoup est supérieur ou égal à la Force de la cible (avant tout modificateur), cette dernière est aussitôt déplacée de 1" à l'opposé du combattant attaquant. Si le combattant visé ne peut pas être déplacé de la totalité de 1" à cause d'un mur, d'un obstacle ou d'un autre combattant, il se déplace le plus loin possible et le Dégât de l'attaque est augmenté de 1.

Si une arme à Explosion a le trait Contrecoup, jetez un D6 pour chaque combattant touché. Si le résultat est supérieur ou égal à sa Force, il subit le Contrecoup décrit ci-dessus, mais en étant déplacé à l'opposé du centre du gabarit d'Explosion. Si le gabarit d'Explosion est centré sur son socle, jetez un dé de Déviation pour voir la direction du déplacement (relancez les "Hit").

Si une arme de Mêlée a le trait Contrecoup, l'attaquant peut suivre la cible, en se déplaçant droit vers elle après le Contrecoup de sorte à rester en contact socle à socle. Si l'attaque a été portée à travers une barricade, l'attaquant ne peut pas le faire.

COUP EN TRAÎTRE

Si l'attaquant n'est pas dans le champ de vision de la cible, ajoutez 1 à la Force de l'attaque.

DÉMOLITION

Les grenades avec le trait Démolition peuvent servir à effectuer des attaques de corps à corps contre les cibles de décor (comme les portes verrouillées ou les objectifs de scénario). Un combattant qui utilise une grenade de la sorte effectue une seule attaque (quel que soit le nombre de dés d'Attaque qu'il jette normalement), qui touche automatiquement.

DÉSARMEMENT

Si le jet de touche pour une attaque effectuée avec une arme ayant Désarmement donne un 6 naturel, la cible ne peut pas utiliser d'armes quand elle effectue des attaques de Réaction au cours de ce combat – elle effectue à la place des attaques désarmées.

EMPALEMENT

Si une attaque effectuée par cette arme touche et blesse la cible, et que le jet de sauvegarde rate (ou qu'il n'a pas lieu), le projectile poursuit sa course et peut toucher un autre combattant ! Tracez une ligne droite depuis la cible à l'opposé de l'attaquant. S'il y a le moindre combattant à 1" ou moins de cette ligne, et à Longue Portée ou moins de cette arme, celui qui est le plus proche de la cible risque d'être touché. Jetez un D6 – sur 3 ou plus, résolvez l'attaque de l'arme contre ce combattant, en soustrayant 1 à la Force. Le projectile peut poursuivre sa course de la sorte à travers plusieurs combattants, mais si sa Force est réduite à 0, il ne peut plus toucher de combattants supplémentaires.

EMPÊTREMENT

Les touches obtenues par des armes avec le trait Empêchement ne peuvent pas être annulées par le trait Parade. De plus, si le jet de touche pour une arme avec Empêchement est un 6 naturel, les éventuelles attaques de réactions effectuées par la cible ont un modificateur supplémentaire de -2 au jet de touche.

ENCOMBRANT

Une action Tirer effectuée avec cette arme compte comme une action Double au lieu d'une action Simple. En outre, un combattant qui utilise une arme de Mêlée Encombrante au corps à corps ne peut pas manier une seconde arme en même temps, car l'arme Encombrante nécessite les deux mains.

ÉNERGÉTIQUE

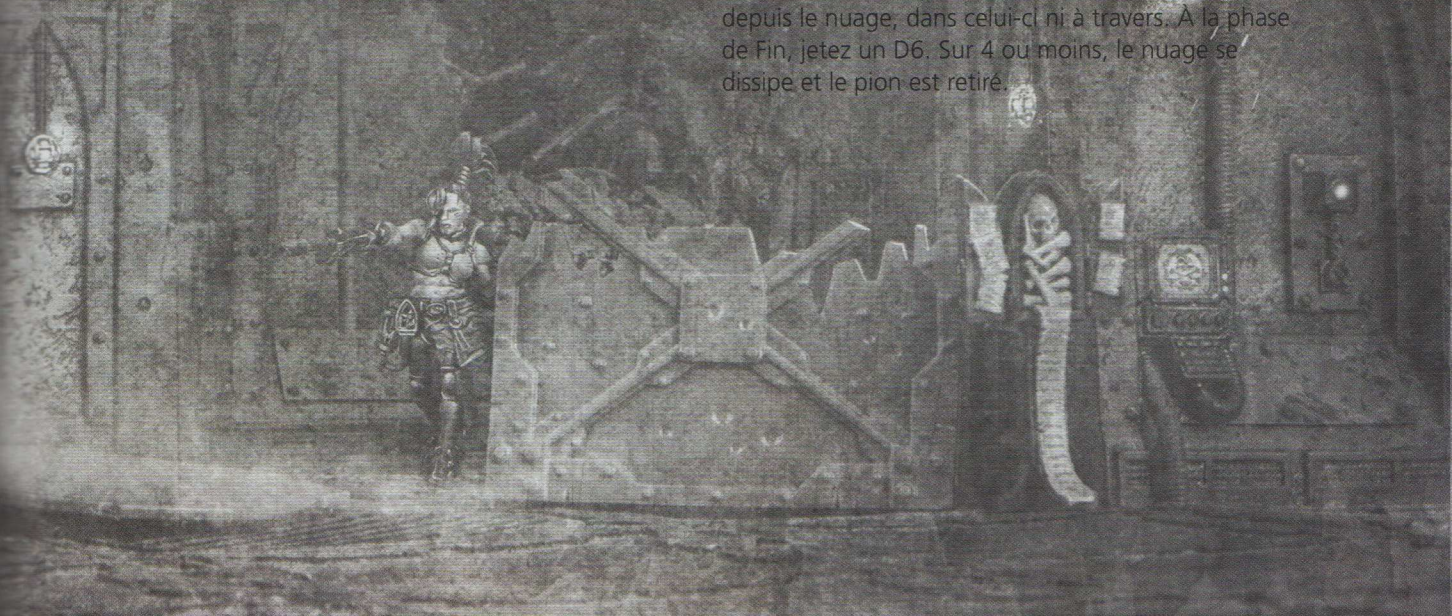
L'arme est nimbée d'un champ énergétique crépitant. Les attaques effectuées avec des armes Énergétiques ne peuvent être parées que par d'autres armes Énergétiques. En outre, si le jet de touche pour une arme Énergétique donne 6 naturel, l'attaque interdit tout jet de sauvegarde et ses Dégâts sont augmentés de 1.

EXPLOSION (3"/5")

L'arme utilise un gabarit d'Explosion, comme décrit dans le livre de règles de *Necromunda : Underhive*.

FUMÉE

Les armes à Fumée n'infligent pas de touche aux combattants ; elles ne peuvent pas les Bloquer ni leur infliger de blessures. À la place, signalez l'emplacement touché par un pion. Elles génèrent une zone de fumée dense, qui s'étend de 2,5" à partir du centre du pion ; un Gabarit d'Explosion de 5" peut délimiter cette zone, qui s'étend à la verticale comme à l'horizontale. Les combattants peuvent se déplacer à travers la fumée, mais celle-ci bloque la ligne de vue, donc il n'est pas possible d'effectuer des attaques depuis le nuage, dans celui-ci ni à travers. À la phase de Fin, jetez un D6. Sur 4 ou moins, le nuage se dissipe et le pion est retiré.



FUSION

Si cette arme tire à Courte Portée, aucun jet de Trauma n'est effectué ; à la place, la cible est automatiquement mise Hors de Combat.

GAZ

Quand un combattant est touché par une attaque effectuée par une arme à Gaz, il n'est pas Bloqué et on n'effectue pas de jet de blessure. À la place, jetez un D6. Si le résultat est supérieur ou égal à l'Endurance de la cible, ou si c'est un 6 naturel, effectuez un jet de Trauma (quelle que soit sa caractéristique Points de Vie) – on ne peut pas effectuer de jet de sauvegarde.

GRENADE

L'arme utilise les règles de Grenades, décrites dans le livre de règles de *Necromunda: Underhive*.

INCENDIAIRE

Une fois qu'une attaque avec le trait Incendiaire est résolue, jetez un D6 si la cible a été touchée mais pas mise Hors de Combat. Sur 4, 5 ou 6 elle prend feu – placez un pion Incendie sur sa carte Combattant. Quand un combattant avec un pion Incendie est activé, jetez un D6, en ajoutant 1 au résultat pour chaque combattant ami Actif à 1" ou moins. Sur 6 ou plus, les flammes s'éteignent, on retire le pion Incendie et le combattant peut agir normalement. Sinon, il subit immédiatement une touche de Force 3, PA -1, Dégât 1 ; s'il est debout, il se déplace de 2D6" dans une direction aléatoire (indiquée par un jet de dé de Déviation, en s'arrêtant s'il arrive à 1" d'un ennemi), et son action prend fin.

Un combattant avec un pion Incendie ne peut jamais accomplir d'autres actions, et ne peut en aucun cas porter des attaques (y compris des attaques de Réaction). Sinon, quand un combattant Actif ou bloqué est activé, il peut effectuer une action Double et devenir Bloqué (s'il ne l'était pas déjà) pour ajouter 4 au résultat du jet pour savoir si les flammes s'éteignent.

INSTABLE

Si on obtient le symbole de Munitions sur le dé de Puissance de Feu quand on attaque avec cette arme, celle-ci risque de surchauffer en plus de nécessiter un test de Munitions. Jetez un D6. Sur 1, 2 ou 3, l'arme souffre d'une surcharge catastrophique et l'attaquant est mis Hors de Combat. L'attaque est malgré tout résolue contre la cible.

LIMITÉ

Cette règle spéciale est appliquée à certains types de munitions pouvant être achetées pour des armes. Si une arme rate un test de Munitions alors qu'elle utilise une munition Limitée, elle est épuisée ; ce type de munitions est effacé de sa carte Combattant, et ne peut pas être utilisé de nouveau jusqu'à ce que d'autres munitions spéciales de cette nature soient achetées au Comptoir Commercial. C'est un ajout aux règles normales des armes tombant à Court de Munitions. L'arme peut être rechargée normalement, en utilisant son ou ses profil(s) restants.

MÊLÉE

Cette arme peut servir à attaquer au corps à corps.

MITRAILLE

Lorsqu'une cible est touchée par une attaque de Mitraile, effectuer D6 jets de blessure au lieu de 1.

PARADE

Quand un ennemi effectue ses attaques de corps à corps contre un combattant muni d'une arme de Parade, ce combattant peut forcer l'attaquant à relancer une attaque réussie. Si le combattant est muni de deux armes de Parade, il peut à la place forcer l'attaquant à relancer deux attaques réussies.

PEUR

Au lieu d'effectuer un jet de Trauma pour une attaque avec le trait Peur, le joueur adverse effectue un test de Nervosité pour la cible, en soustrayant 2 au résultat. Si le test rate, la cible est immédiatement Démoralisée et court à couvert.

PISTOLET

Les Pistolets peuvent servir à effectuer des attaques de tir, et aussi de corps à corps comme décrit dans le livre de règle de *Necromunda: Underhive*. Leur bonus de Précision ne s'applique qu'au tir.

POLYVALENT

Si l'utilisateur d'une arme Polyvalente est Engagé, elle compte comme une arme de Mêlée. Sinon, elle compte comme une arme de tir.

PULVÉRISER

Après avoir effectué un jet de Trauma pour une attaque de cette arme, l'attaquant peut jeter un D6. Si le résultat est supérieur ou égal à l'Endurance de la cible, ou si c'est un 6 naturel, il peut changer un résultat Blessure Légère en résultat Blessure Grave sur un dé de Trauma.

RARETÉ

Les armes avec le trait Rareté ont des munitions si difficiles à se procurer qu'on ne peut pas les recharger quand elles tombent à Court de Munitions. En ce cas, on ne peut plus les utiliser de la bataille.

SOUFFLE

Les armes à Souffle utilisent le gabarit de souffle pour déterminer combien de cibles sont touchées, comme décrit le livre de règles de *Necromunda: Underhive*.

TIR RAPIDE (X)

Quand une arme à Tir Rapide fait feu, un jet de touche réussi inflige un nombre de touches égal au nombre d'impacts de balles sur le dé de Puissance de Feu. En outre, le joueur en contrôle peut jeter plus d'un dé de Puissance de Feu, jusqu'au nombre entre parenthèses (ainsi, pour une arme à Tir Rapide (2), on peut lancer jusqu'à deux dés de Puissance de Feu). Effectuez un test de Munitions pour chaque symbole Munitions obtenu. Si au moins un test est raté, l'arme est à Court de Munitions. Si au moins deux tests sont ratés, l'arme est enrayée et ne peut plus servir pour le reste de la bataille.

Si une arme à Tir Rapide inflige plus d'une touche, on peut les répartir entre plusieurs cibles. La première doit être allouée à la cible d'origine, mais le reste peut être alloué à d'autres combattants à 3" ou moins du premier, et qui sont à portée et en ligne de vue. Ils ne doivent pas être plus difficiles à toucher que la cible d'origine : si on touche une cible à découvert, on ne peut pas allouer de touche à une cible à couvert. Allouez toutes les touches avant d'effectuer le moindre jet de blessure.

TOXINE

Pour une attaque de Toxine, au lieu d'effectuer un jet de Trauma, jetez 2D6. Le joueur en contrôle de la cible jette un D6 et lui ajoute l'Endurance de la cible. Si le total de la cible est le plus élevé, elle échappe aux effets de la toxine. Si les totaux sont égaux, la cible est Gravement Blessée. Si le jet de 2D6 donne le total le plus élevé, la cible est Hors de Combat.

TRACTION

Si un combattant est touché par une arme avec le trait Traction sans être mis Hors de Combat, l'attaquant peut tenter de tracter la cible plus près de lui une fois l'attaque résolue. Jetez alors un D6. Si le résultat est supérieur ou égal à la Force de la cible, la cible est tractée de D3" droit vers l'attaquant, en s'arrêtant si elle touche un quelconque terrain. Si elle se déplace contre un autre combattant (autre que l'attaquant), les deux combattants sont déplacés de la distance restante vers l'attaquant.

Si l'arme a également le trait Empalement et qu'elle touche plus d'un combattant, seul le dernier combattant touché peut être tracté.

HANDSOME DRAK
SUMP DOGS
MAISON ORLOCK





THE DESERTER, CHASSEUR DE PRIMES HUMAIN

Nul ne connaît le véritable nom du Deserter, seul ses tatouages trahissent qu'il a jadis servi dans le légendaire 8^e Necromundien. Le vieux soldat fou vit dans le sous-monde dans un terrier piégé qu'il est mortel d'approcher d'où qu'on vienne. Les Chefs doivent souvent envoyer quelques Novices pour contacter le Deserter, car il a la détente facile quand on vient toquer à sa porte. Toutefois, les compétences qu'il apporte au combat en valent la peine, et rares sont les individus plus habiles dans la pose de pièges et la mise en place d'embuscades.

Les gangs du sous-monde ignorent la raison qui pousse les autorités à tolérer le Deserter. Certains pensent qu'il s'agit d'un général déchu qui perdit son régiment lors d'une guerre hors-monde, et eut à choisir entre l'exécution ou l'exil dans les tréfonds de la ruche. D'autres estiment que c'est un héros de guerre gravement blessé (comme sa plaque au crâne semble l'attester), qui erra hors de la spire après avoir perdu la mémoire. Enfin, d'aucuns prétendent qu'il est appelé le Deserter car c'est ce qu'il est, et que les acolytes de Helmawr ont juste cessé de tenter de le ramener à force de ne jamais voir revenir leurs agents. Quoi qu'il en soit, le Deserter est un vieux guerrier irascible à ne jamais sous-estimer !

THE DESERTER, CHASSEUR DE PRIMES

225
CRÉDITS

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	INT
4"	3+	4+	3	4	2	4+	2	7+	6+	7+	8+
Arme	Por		Pré		For	PA	D	Mu	Traits		
	C	L	C	L							
Fusil à pompe (balle)	8"	16"	+1	-	4	-	2	4+	Contrecoup		
Fusil à pompe (grenaille)	4"	8"	+2	-	2	-	1	4+	Mitraille		
Grenades Frag	-	Fx3	-	-	3	-	1	4+	Explosion (3"), Grenade, Contrecoup		
Couteau de combat	-	E	-	-	F	-1	1	-	Coup en Traître, Mêlée		

COMPÉTENCES: Guérisseur, Mentor, Superviseur

ÉQUIPEMENT: Armure Flak, sous-combinaison renforcée

COMPÉTENCES

Cette section liste toutes les compétences disponibles pour les combattants. Chaque article de cette section donne le nom de la compétence, son set (entre parenthèses), puis ses règles.

Le tableau suivant récapitule tous les sets de compétences, et peut être utilisé (en jetant un D6) pour déterminer aléatoirement une compétence de l'un des sets.

D6	Agilité	Muscle	Combat	Ruse	Férocity	Autorité	Tir	Savoir
1	Réception Féline	Charge Buffle	Maître Combattant	Coup en Traître	Berserk	Présence Autoritaire	Tir Éclair	Expert en Balistique
2	Escalade	Biceps Saillants	Contre-attaque	Roi de l'Évasion	Impétuosité	Galvanisant	As du Pistolet	Relations
3	Esquive	Coup Destructeur	Désarmement	Zigzag	Effrayant	Volonté de Fer	Tir au Jugé	Débrouillard
4	Grand Bond	Coup d'Boule	Parade	Infiltration	Nerfs d'Acier	Mentor	Tireur d'Élite	Guérisseur
5	Sursaut	Projection	Saut de Côté	Profil Bas	Dur à Cuire	Superviseur	Tir Précis	Armurier
6	Sprint	Gueule de Fer	Pluie de Coups	État d'Alerte	Inexorable	Regroupement	Tir Roublard	Négociateur

COMPÉTENCES

ARMURIER (SAVOIR)

Chaque fois qu'un test de Munition échoue pour ce combattant, ou un autre combattant du même gang à 6" ou moins de lui, il peut être relancé.

AS DU PISTOLET (TIR)

Si le combattant attaque avec deux pistolets (voir page 58 du livre de règles de *Necromunda: Underhive*), il ne subit pas de malus de -1 sur ses jets de touche et peut cibler un ennemi différent avec chaque pistolet.

BERSERK (FÉROCITÉ)

Lorsque ce combattant effectue ses attaques de corps à corps dans le cadre d'une action Charger, il jette un dé d'Attaque supplémentaire.

BICEPS SAILLANTS (MUSCLE)

Ignorez le trait Encombrant de toute arme portée par le combattant.

CHARGE BUFFLE (MUSCLE)

Lorsque le combattant effectue des attaques de corps à corps dans le cadre d'une action Charger, toute arme de Mêlée qu'il utilise gagne le Trait Contrecoup et un bonus de +1 en Force.

CONTRE-ATTAQUE (COMBAT)

Quand ce combattant effectue des attaques de Réaction au corps à corps, il jette un dé d'Attaque supplémentaire pour chaque attaque de l'attaquant qui n'a pas touché (parce qu'elle a raté, qu'elle a été parée, etc.).

COUP D'BOULE (MUSCLE)

Si le combattant est Engagé, il peut effectuer l'action suivante :

COUP D'BOULE (ÉLÉMENTAIRE) – Choisissez un combattant ennemi et jetez deux D6. Si l'un ou l'autre des résultats est supérieur ou égal à son Endurance, il subit une touche de Force égale à la Force de ce combattant +2, avec un Dégât de 2. Toutefois, si les deux dés ont donné un résultat inférieur à l'Endurance du combattant ennemi, ce combattant subit à la place une touche résolue avec sa propre Force.

COUP DESTRUCTEUR (MUSCLE)

Avant d'effectuer les jets de touche des attaques au corps à corps du combattant, le joueur en contrôle peut choisir un dé qui délivrera un Coup Destructeur. Il ne peut pas s'agir d'un dé pour toucher avec un pistolet. Si ce dé touche, la Force et les Dégâts de l'attaque sont chacun augmentés de 1.

COUP EN TRAÎTRE (RUSE)

Toutes les armes de corps à corps utilisées par ce combattant ont le Trait Coup en Traître. Si elles possédaient déjà ce Trait, ajoutez 2 au lieu de 1 à la Force de l'attaquant quand le Trait est utilisé.

DÉBROUILLARD (SAVOIR)

À l'étape Récolte des Récompenses de la séquence d'après-bataille, tant que ce combattant n'est pas Capturé ou En Récupération, son gang gagne D3x10 crédits en plus, que ce combattant ait pris part à la bataille ou non.

DÉSARMEMENT (COMBAT)

Toute arme de Mêlée utilisée par le combattant gagne le trait Désarmement. Si l'arme a déjà ce Trait, la cible sera désarmée sur résultat naturel de 5 ou 6 au lieu de 6.

DUR À CUIRE (FÉROCITÉ)

Lorsque vous effectuez un jet de Trauma pour le combattant, jetez un dé de Trauma de moins (par exemple, une arme Dégâts 2 ne jette qu'un dé). Contre une attaque de Dégâts 1, jetez deux dés, et le joueur contrôlant le combattant Dur à Cuire en défausse un au choix avant d'appliquer les effets du dé restant.

EFFRAYANT (FÉROCITÉ)

Si un ennemi effectue une action Charger contre ce combattant, il doit faire un test de Volonté avant de se déplacer. En cas d'échec, il ne peut pas se déplacer et son action prend fin immédiatement.

ESCALADE (AGILITÉ)

Lorsque ce combattant escalade ou descend, sa distance de mouvement n'est pas divisée par deux. En d'autres termes, il compte toujours comme escaladant ou descendant une échelle.

ESQUIVE (AGILITÉ)

Si ce combattant subit une blessure à cause d'une attaque de tir ou de corps à corps, jetez un D6. Sur un 6, il esquivé l'attaque, qui n'a aucun effet. Sinon, continuez la procédure normale, en effectuant un jet de sauvegarde, etc.

Si la figurine esquivé une arme utilisant un gabarit d'Explosion ou de Souffle, un jet de 6 n'annule pas l'attaque, mais permet au combattant de se déplacer de jusqu'à 2" avant de déterminer s'il est touché. Il ne peut pas se déplacer à 1" ou moins d'un combattant ennemi.

ÉTAT D'ALERTE (RUSE)

Si ce combattant est Actif et Préparé, il peut interrompre l'action d'un combattant ennemi visible dès qu'elle est déclarée, mais avant qu'elle soit effectuée. Ce combattant perd son pion Paré, puis effectue aussitôt une action Tirer, en ciblant le combattant ennemi dont l'action a été déclarée. Si l'ennemi est Bloqué ou Gravement Blessé, son tour prend fin aussitôt, et l'action n'est pas effectuée.

EXPERT EN BALISTIQUE (SAVOIR)

Lorsque ce combattant effectue une action Viser, faites un test d'Intelligence pour lui. S'il le réussit, il gagne un modificateur de +1 supplémentaire à son jet de touche.

GALVANISANT (AUTORITÉ)

Si un combattant ami à 6" ou moins de ce combattant rate un test de Sang-froid, effectuez un test de Commandement pour ce combattant. S'il est réussi, le test de Sang-froid est également considéré comme réussi.



OLD JON GREYSON
ASH RUNNERS
MAISON ORLOCK

GRAND BOND (AGILITÉ)

Ce combattant peut tenter de sauter (voir page 10 de *Gang War*) par-dessus le vide si ce vide ne dépasse pas sa caractéristique de Mouvement. Si le vide dépasse la moitié de sa caractéristique de Mouvement, le test d'Initiative à un modificateur de -1.

GUÉRISSEUR (SAVOIR)

Lorsque ce combattant assiste un combattant ami qui effectue un test de Récupération, relancez les résultats Hors de Combat. Si le résultat d'un dé relancé est à nouveau Hors de Combat, ce résultat est maintenu.

GUEULE DE FER (MUSCLE)

L'Endurance de ce combattant est traitée comme étant supérieure de 2 à la normale lorsqu'un autre combattant effectue des attaques désarmées contre lui au corps à corps.

IMPÉTUOSITÉ (FÉROCITÉ)

Lorsque ce combattant Consolide à la fin d'un corps à corps, il peut se déplacer de jusqu'à 4" au lieu de 2".

INEXORABLE (FÉROCITÉ)

Avant d'effectuer un test de Récupération pour ce combattant à la phase de Fin, jetez un D6. Sur un résultat de 4 ou plus, 1 Blessure Légère qu'il a subi est défaussée. S'il n'a aucune Blessure Légère et que le résultat est 4 ou plus, jetez un dé supplémentaire pour le test de Récupération.

INFILTRATION (RUSE)

Si ce combattant doit être placé au début de la bataille, il peut à la place être mis de côté. Puis, juste avant le début du premier round, le joueur qui le contrôle le

YAR UMBRA,

CHASSEUR DE PRIMES HORS-MONDE

De nombreuses marchandises transitent depuis l'espace par Necromunda via l'Œil de Sélène. Les navires qui les transportent sont de diverses provenances, leurs équipages constitués de matelots nés hors-monde, passant leur vie à traverser l'étendue galactique. Yar Umbra se rendit à la Ruche Primus sur le cargo *Halcyon Dawn*. Malheureusement pour lui, lorsque son vaisseau appareilla, il n'était pas à bord, car il fut volontairement laissé par le capitaine pour un manquement inconnu, dont certains avancent qu'il serait lié à ce qu'il cache sous sa cagoule.

Aigri par son abandon, Yar se languit se retourner parmi les étoiles, et a consacré ses talents à réclamer des récompenses, dans l'espoir un jour d'obtenir un billet sur un vaisseau et de traquer le *Halcyon Dawn*. Dans l'interim, Yar a découvert qu'en dépit du rejet de son existence sur une planète, il se sent à l'aise dans les tunnels exigus de Necromunda. Les tréfonds puants d'une ruche sont les mêmes que ceux d'un vaisseau spatial (en plus cléments), et équipé de filtres environnementaux et réserves d'air, Yar est protégé des dangers locaux. Les ténèbres sont également une chose familière pour lui, et avec son fusil laser personnalisé modèle Maw, le moindre mouvement de sa cible suffit au sniper hors-monde pour l'abattre.



YAR UMBRA, CHASSEUR DE PRIMES

220
CRÉDITS

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	INT
4"	4+	2+	3	4	2	3+	1	7+	5+	7+	7+
Arme	Por		Pré		For	PA	D	Mu	Traits		
	C	L	C	L							
Fusil laser	18"	24"	+1	-	3	-	1	2+	Abondance, Lunette Télescopique		
Couteau de combat	-	E	-	-	F	-1	1	-	Coup en Traître, Mêlée		

COMPÉTENCES: Infiltration, Tireur d'Élite, État d'Alerte

ÉQUIPEMENT: Armure Flak, photolunettes, respirateur

place n'importe où sur le champ de bataille à condition qu'aucun combattant ennemi ne puisse le voir, et qu'il soit à plus de 6" du moindre d'entre eux. Si les deux joueurs ont des combattants avec cette compétence, placez-les un par un à tour de rôle, en commençant par le gagnant d'un tir au dé.

MAÎTRE COMBATTANT (COMBAT)

Le combattant ne subit jamais de malus à ses jets de touche à cause des interférences, et peut toujours prêter assistance, sans tenir compte du nombre de combattants ennemis engagés avec lui.

MENTOR (AUTORITÉ)

Effectuez un test de Commandement pour ce combattant chaque fois qu'un autre combattant de son gang à 6" ou moins gagne un point d'Expérience. En cas de réussite, l'autre combattant gagne 2 en Expérience au lieu de 1.

NÉGOCIATEUR (SAVOIR)

Lorsque ce combattant cherche des Objets Rares lors de la séquence d'après-bataille, ajoutez 1 au résultat du jet pour voir si l'objet est disponible et réduisez le coût de l'objet de 20 crédits (jusqu'à un minimum de 10).

NERFS D'ACIER (FÉROCITÉ)

Lorsque le combattant est touché par une attaque de tir, effectuez un test de Sang-froid pour lui. En cas de réussite, il n'est pas Bloqué.

PARADE (COMBAT)

Le combattant peut parer les attaques comme s'il portait une arme avec le trait Parade. S'il possède déjà au moins une arme avec ce Trait, il peut parer une attaque supplémentaire.

PLUIE DE COUPS (COMBAT)

Ce combattant traite l'action Combattre comme Simple au lieu d'Élémentaire.

PRÉSENCE AUTORITAIRE (AUTORITÉ)

Si un groupe est activé, et que ce combattant est choisi pour mener le groupe, il peut inclure un combattant de plus que la normale (c'est-à-dire qu'un Champion peut activer deux autres combattants au lieu d'un, et qu'un Chef peut en activer trois).

PROFIL BAS (RUSE)

Tant que ce combattant est au Tapis, les combattants ennemis ne peuvent pas le cibler avec des attaques de tir à moins de se trouver à Portée Courte de l'arme de l'attaquant. Les armes qui n'ont pas de Portée Courte ne sont pas affectées par cette règle.

PROJECTION (MUSCLE)

Si le combattant est Actif ou Engagé, il peut effectuer l'action suivante :

PROJETER UN ADVERSAIRE (ÉLÉMENTAIRE) – Choisissez un combattant ennemi Engagé ou un combattant ennemi Gravement Blessé en contact socle à socle. Si ce combattant-là est debout, le joueur adverse peut effectuer un test d'Initiative pour lui ; en cas d'échec, ou si le combattant était Gravement Blessé, le combattant ennemi est projeté. Choisissez une direction, puis déplacez le combattant ennemi de D3" dans cette direction ; s'il était debout, il est Bloqué après le déplacement. S'il touche un combattant debout ou un élément de terrain (autre qu'un obstacle), le déplacement s'arrête et le combattant subit une touche de Force 3. S'il touche un autre combattant, ce combattant subit également une touche de Force 3 et est Bloqué.



JO CHANGE
SUMP DOGS
MAISON ORLOCK

RÉCEPTION FÉLINE (AGILITÉ)

Lorsque ce combattant chute ou saute vers le bas, il compte comme s'étant déplacé de la moitié de la distance verticale réelle. De plus, s'il n'est pas Gravement Blessé ou mis Hors de Combat par une chute, effectuez un test d'Initiative pour lui; en cas de réussite, il reste debout au lieu d'être Bloqué.

REGROUPEMENT (AUTORITÉ)

Si ce combattant est Actif à la fin de son tour, faites un test de Commandement pour lui. En cas de réussite, chaque combattant ami Démoralisé à 6" ou moins n'est plus Démoralisé.

RELATIONS (SAVOIR)

Ce combattant peut faire une Visite au Comptoir Commercial gratuite à la séquence d'après-bataille en plus de toute autre action (il peut donc faire deux actions de Visite au Comptoir Commercial). Il ne peut pas faire cela s'il n'est pas en mesure d'effectuer la moindre action.

ROI DE L'ÉVASION (RUSE)

Lorsque ce combattant effectue une action Se Replier, ajoutez 2 au résultat du test d'Initiative (1 naturel reste un échec). De plus, si ce combattant est Capturé à la fin d'une bataille, jetez un D6. Sur un résultat de 2 ou plus, il s'éclipse et n'est pas Capturé.

SAUT DE CÔTÉ (COMBAT)

Si le combattant est touché en corps à corps, il peut tenter de sauter de côté. Faites un test d'Initiative pour lui. En cas de réussite, l'attaque rate. Cette compétence ne peut servir qu'une fois à chaque round de corps à corps; en d'autres termes, si un ennemi effectue plus d'une attaque, le combattant ne peut tenter un saut de côté que contre l'une d'elles.

SPRINT (AGILITÉ)

Si ce combattant effectue deux actions Se Déplacer en un tour, il peut utiliser la seconde pour Sprinter. Cela lui permet d'effectuer un Double Mouvement au lieu d'un Mouvement Standard pour cette action.

SUPERVISEUR (AUTORITÉ)

Si le combattant est Actif, il peut tenter d'effectuer l'action suivante:

ORDONNER (DOUBLE) – Choisissez un combattant ami à 12" ou moins. Ce combattant peut aussitôt effectuer deux actions comme si c'était son tour, même s'il n'est pas Préparé. S'il est Préparé, ces actions ne lui retirent pas son statut Préparé.

SURSAUT (AGILITÉ)

Si ce combattant est Bloqué lorsqu'il est activé, faites un test d'Initiative pour lui. En cas de réussite, il peut effectuer gratuitement une action Se Relever.

TIR AU JUGÉ (TIR)

Si le combattant est Actif, il peut effectuer l'action suivante:

COURIR ET TIRER (DOUBLE) – Le combattant effectue un Double Mouvement puis une attaque avec une arme de Tir. Le jet de touche subit un modificateur de -1 supplémentaire, et les armes avec le trait Encombrant ne peuvent pas être utilisées.

TIR ÉCLAIR (TIR)

Ce combattant traite l'action Tirer comme Simple au lieu d'Élémentaire tant qu'il n'attaque pas avec une arme ayant le trait Encombrant.

TIR PRÉCIS (TIR)

Si ce combattant obtient un 6 naturel sur le jet de touche d'une attaque de tir (en utilisant une arme qui n'a pas le trait Explosion), le tir touche une zone exposée et l'adversaire n'a pas droit à un jet de sauvegarde.

TIR ROUBLARD (TIR)

Quand ce combattant effectue des attaques de tir, il ne subit pas de malus au jet de touche si la cible est Engagée ou à Couvert Partiel. De plus, si la cible est à Couvert Total, il subit un malus de -1 au lieu de -2.

TIREUR D'ÉLITE (TIR)

Le combattant n'est pas affecté par la règle de Cible Prioritaire (voir page 58 du livre de règles de *Necromunda: Underhive*). De plus, s'il obtient un 6 naturel sur le jet de touche d'une attaque de tir (en utilisant une arme qui n'a pas le trait Explosion), il inflige une touche critique et les Dégâts de l'attaque sont doublés (s'il utilise une arme à Tir Rapide, seuls les Dégâts de la première touche sont doublés).

VOLONTÉ DE FER (AUTORITÉ)

Soustrayez 1 au résultat de tous vos tests de Cran tant que ce combattant est sur le champ de bataille et n'est pas Gravement Blessé.

ZIGZAG (RUSE)

Si un ennemi cible ce combattant avec une attaque de tir, et que ce combattant est Actif et ni à couvert partiel ni à couvert total, le jet de touche subit un modificateur supplémentaire de -1, ou -2 s'il est à Longue Portée.

RÉFÉRENCES

Cette section de *Gang War 2* fournit un résumé utile des tableaux auquel les joueurs sont les plus susceptibles de se référer en jeu, ainsi qu'une liste de références de pages où se trouvent les règles les plus utilisées.

PROGRESSIONS (VOIR PAGE 16 DE GANG WAR)

Coût	Progression – Chefs, Champions, Novices, Spécialistes	Valeur
3 EXP	+1 en Volonté ou Intelligence	+5 crédits
4 EXP	+1 en Commandement ou en Sang-Froid	+10 crédits
5 EXP	+1 en Initiative	+10 crédits
5 EXP	+1 en Mouvement	+10 crédits
6 EXP	+1 en Capacité de Combat ou en Capacité de Tir	+20 crédits
6 EXP	Compétence Primaire aléatoire	+20 crédits
8 EXP	+1 en Force ou en Endurance	+30 crédits
9 EXP	Choisissez une compétence Primaire	+20 crédits
9 EXP	Compétence Secondaire aléatoire	+35 crédits
12 EXP	+1 en Points de Vie ou en Attaques	+45 crédits
12 EXP	Promouvoir un Spécialiste en Champion, compétence Primaire aléatoire.	+40 crédits
15 EXP	Compétence aléatoire (n'importe quel set)	+50 crédits

2D6	Progression – Gangers (sauf les Spécialistes)	Valeur
2	Le combattant devient un Spécialiste.	–
3-4	+1 en Capacité de Combat ou en Capacité de Tir	+5 crédits
5-6	+1 en Force ou en Endurance	+30 crédits
7	+1 en Mouvement ou en Initiative	+10 crédits
8-9	+1 en Volonté ou en Intelligence	+20 crédits
10-11	+1 en Commandement ou en Sang-froid	+10 crédits
12	Le combattant devient un Spécialiste.	–

COMPÉTENCES ALÉATOIRES

D6	Agilité	Muscle	Combat	Ruse	Férocité	Autorité	Tir	Savoir
1	Réception Féline	Charge Buffle	Maître Combattant	Coup en Traître	Berserk	Présence Autoritaire	Tir Éclair	Expert en Balistique
2	Escalade	Biceps Saillants	Contre-attaque	Roi de l'Évasion	Impétuosité	Galvanisant	As du Pistolet	Relations
3	Esquive	Coup Destructeur	Désarmement	Zigzag	Effrayant	Volonté de Fer	Tir au Jugé	Débrouillard
4	Grand Bond	Coup d'Boule	Parade	Infiltration	Nerfs d'Acier	Mentor	Tireur d'Élite	Guérisseur
5	Sursaut	Projection	Saut de Côté	Profil Bas	Dur à Cuire	Superviseur	Tir Précis	Armurier
6	Sprint	Gueule de Fer	Pluie de Coups	État d'Alerte	Inexorable	Regroupement	Tir Roublard	Négociateur

TABLEAU DE SCÉNARIO

2D6	Résultat
2-3	Le joueur avec la Valeur du Gang la plus haute choisit le scénario. Si les deux joueurs ont la même Valeur du Gang, le gagnant d'un tir au dé choisit le scénario. S'il y a un attaquant et un défenseur, le joueur qui a choisi le scénario est l'attaquant.
4-6	Jouez le scénario Empoignade (voir page 55 de <i>Gang War</i>).
7-12	Le joueur avec la Valeur du Gang la plus basse choisit le scénario. Si les deux joueurs ont la même Valeur du Gang, le gagnant d'un tir au dé choisit le scénario. S'il y a un attaquant et un défenseur, le joueur qui a choisi le scénario est l'attaquant.

CHUTE ET SAUT VERS LE BAS (VOIR PAGES 9-10 DE GANG WAR)

Distance	Saut vers le Bas Modificateur	Force	Chute PA	Dégâts
1"-2"	-	-	-	-
3"-5"	-1	3	-	1
6"-8"	-2	5	-1	1
7"-9"	-3	7	-2	2
10"+	-4	9	-3	3

BLESSURES PERSISTANTES (VOIR PAGE 18 DE GANG WAR)

D66	Blessure Persistante
11	Leçon Retenue. En récupération, +D3 en Expérience.
12-26	Dans les Vapes. Aucun effet.
31-45	Blessure Sérieuse. En récupération.
46	Humilié. En récupération, -1 en Commandement et en Sang-froid.
51	Blessure à la Tête. En récupération, -1 en Intelligence et en Volonté.
52	Borgne. En récupération, -1 en Capacité de Tir.
53	Blessure à la Main. En récupération, -1 en Capacité de Combat.
54	Boiteux. En récupération, -1 Mouvement.
55	Lésion Vertébrale. En récupération, -1 en Force.
56	Affaiblissement. En récupération, -1 en Endurance.
61-65	Blessure Critique. Mort, à moins d'être sauvé par un Toubib.
66	Mort Mémorable. Mort – l'attaquant gagne 1 en Expérience.

SÉQUENCE D'AVANT-BATAILLE (VOIR PAGE 20 DE GANG WAR)

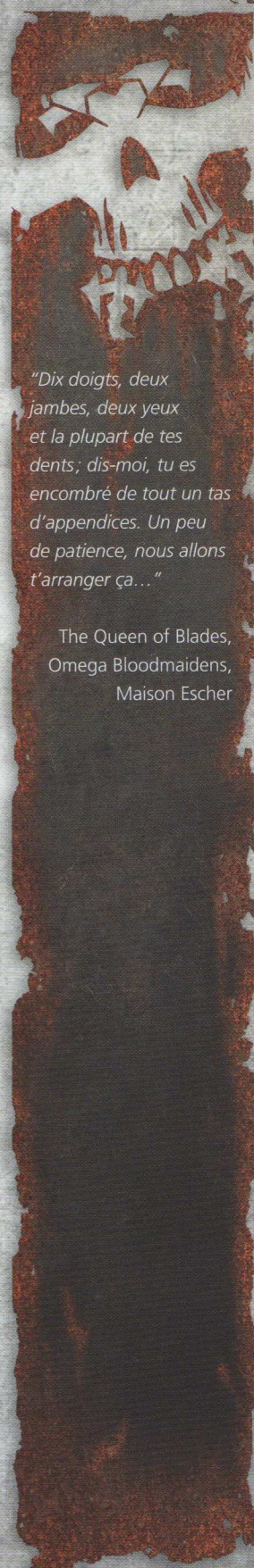
1. Achat de Progressions et Recrutement de Mercenaires
2. Détermination du Scénario
3. Disposition du Champ de Bataille
4. Tirage des Cartes Tactiques
5. Choix des Équipes
6. Déploiement

SÉQUENCE D'APRÈS-BATAILLE (VOIR PAGE 22 DE GANG WAR)

1. Conclusion
2. Collecte des Revenus (uniquement pour la première bataille du cycle)
3. Récolte des Récompenses
4. Actions d'Après-bataille
5. Mise à jour de la Feuille de Gang
6. Remise des Résultats

RÉFÉRENCES DE PAGES UTILES

Tableau de Territoires Spéciaux – page 28 de *Gang War*
 Comptoir Commercial – page 30 de *Gang War*
 Arsenal du Sous-monde – page 30
 Traits d'Arme – page 36
 Compétences – page 41
 Liste de la Maison Goliath – page 45 de *Gang War*
 Liste de la Maison Escher – page 49 de *Gang War*
 Liste de la Maison Orlock – page 9
 Mercenaires – page 13
 Aventuriers – page 16



*"Dix doigts, deux
jambes, deux yeux
et la plupart de tes
dents; dis-moi, tu es
encombré de tout un tas
d'appendices. Un peu
de patience, nous allons
t'arranger ça..."*

The Queen of Blades,
Omega Bloodmaidens,
Maison Escher

"Le butin va au vainqueur – ne laissez rien derrière les gars, je me fous que ça ait l'air de camelote, vous le fourrez dans le sac. Si c'est cloué, vous le déchaussez, si ça tient bien vous l'arrachez, et si ça couine se tortille ou se plaint, vous lui mettez un bon coup dessus et vous l'embarquez quand même !"

Hurn Hardfist,
Scraphammer Warriors,
Maison Goliath

PROFILS DES MERCENAIRES ET AVENTURIERS

Ci-dessous sont résumés les profils des Mercenaires et Aventuriers décrits dans ce livre, y compris les Chasseurs de Primes nommés. S'ils le souhaitent, les joueurs peuvent recopier ces caractéristiques, compétences, équipement, etc. sur une carte Combattant de Necromunda vierge pour s'y référer rapidement en jeu. Notez que si les Chasseurs de Primes nommés restent grosso modo dans les standards permis par les règles des Mercenaires, ils possèdent des compétences de l'équipement et des caractéristiques uniques, comme il sied à ces dangereux individus !

REBUT DE LA RUCHE30 CRÉDITS

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	INT
5"	4+	4+	3	3	1	4+	1	8+	8+	8+	8+

Équipement: Jusqu'à 60 crédits d'équipement; pas plus de trois armes.

Compétences: Aucune

CHASSEUR DE PRIMES80 CRÉDITS

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	INT
5"	3+	3+	3	3	2	3+	1	7+	5+	6+	6+
3"	3+	4+	3	4	2	5+	1	5+	7+	5+	5+
4"	3+	4+	3	4	1	4+	2	7+	6+	7+	8+

Équipement: Jusqu'à 150 crédits d'équipement; pas plus de cinq armes.

Compétences: Choisissez trois compétences aléatoires parmi: Agilité, Muscle, Combat, Ruse, Férocité, ou Tir.

TOUBIB CLANDESTIN50 CRÉDITS

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	INT
5"	5+	5+	2	3	1	4+	1	9+	8+	7+	5+

Équipement: Pistolet laser ou flingue; médikit

Compétences: Guérisseur

CARTOUCHER50 CRÉDITS

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	INT
5"	4+	3+	3	3	1	5+	1	9+	7+	6+	7+

Équipement: Bolter ou fusil de combat avec munitions à salve et nuage de grenaille; épée énergétique ou marteau énergétique; armure composite

Compétences: Armurier

GOUREUR DE DÔME20 CRÉDITS

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	INT
5"	5+	5+	3	3	1	3+	1	10+	9+	7+	8+

Équipement: Pistolet laser ou flingue; couteau de combat ou hache

Compétences: Profil Bas

TAMBOUILLEUR20 CRÉDITS

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	INT
4"	4+	4+	2	3	1	3+	1	9+	9+	5+	7+

Équipement: Couteau de combat

Compétences: Aucune

YOLANDA SKORN, CHASSEUSE DE PRIMES ESCHER.....230 CRÉDITS

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	INT
5"	3+	3+	3	3	2	3+	2	7+	5+	6+	6+

Équipement: Armure Flak ; grenades Frag ; photolunettes ; respirateur ; stylet ; flingue**Compétences:** Contre-attaque, Effrayant, Parade**THE DESERTER, CHASSEUR DE PRIMES HUMAIN.....225 CRÉDITS**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	INT
4"	3+	4+	3	4	2	4+	2	7+	6+	7+	8+

Équipement: Sous-combinaison renforcée ; couteau de combat ; armure Flak ; grenades Frag ; fusil à pompe avec balles et grenaille**Compétences:** Guérisseur, Mentor, Superviseur**KROTOS HARK, CHASSEUR DE PRIMES GOLIATH.....220 CRÉDITS**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	INT
4"	3+	4+	3	4	2	4+	2	7+	4+	7+	4+

Équipement: Sous-combinaison renforcée ; couteau de combat ; plates de fourneau ; canon de poing**Compétences:** Armurier, Coup d'Boule, Galvanisant**YAR UMBRA, CHASSEUR DE PRIMES HORS-MONDE.....220 CRÉDITS**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	INT
4"	4+	2+	3	4	2	3+	1	7+	5+	7+	7+

Équipement: Couteau de combat ; armure Flak ; fusil laser (lunette télescopique) ; photolunettes ; respirateur**Compétences:** État d'Alerte, Infiltration, Tireur d'Élite**EYROS SLAGMYST, CHASSEUR DE PRIMES AMÉLIORÉ.....270 CRÉDITS**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	INT
4"	3+	4+	3	4	2	5+	1	5+	7+	5+	5+

Équipement: Sous-combinaison renforcée ; bio-booster ; couteau de combat ; grenades Frag ; plates de fourneau ; pistolet laser ; médikit ; photolunettes**Compétences:** Dur à Cuire, Gueule de Fer, Nerfs d'Acier**GOR HALF-HORN, CHASSEUR DE PRIMES HOMME-BÊTE....235 CRÉDITS**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	INT
4"	3+	4+	4	4	2	4+	1	5+	6+	6+	6+

Équipement: Épée tronçonneuse ; couteau de combat ; armure Flak ; pistolet à plasma ; fusil à pompe avec balles et grenaille ; flingue**Compétences:** Berserk, Charge Buffle, Effrayant**GRENDL GRENDLSEN, CHASSEUR DE PRIMES SQUAT.....280 CRÉDITS**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	INT
3"	3+	4+	3	4	3	5+	1	5+	7+	5+	5+

Équipement: Sous-combinaison renforcée ; bolter ; armure Flak ; grenades Frag ; marteau énergétique**Compétences:** Gueule de Fer, Maître Combattant, Nerfs d'Acier

*"Regardez-les tâtonner
comme une bande de
recrues, le regard effrayé
et pointant leurs armes
en tous sens. Une bonne
vieille Frag suffira. Encore
quelques pas mes p'tits
gars et ça va péter !"*

The Deserter,
Chasseur de Primes Humain

NECROMUNDA®



NECROMUNDA: GANG WAR 2

Necromunda est le jeu d'escarmouche d'anarchie et de violence, où les joueurs contrôlent des gangs de rivaux, dont les combattants s'affrontent pour la suprématie dans les tréfonds cauchemardesques du sous-monde.

Necromunda: Gang War 2 fournit encore plus de règles pour le jeu de guerre de gangs dans le sous-monde de Necromunda.

AU SOMMAIRE:

Gangs de la Maison Orlock: Les règles ainsi que l'historique des gangers individualistes et taciturnes de la Maison de Fer.

Mercenaires et Aventuriers: Ajoutez une gamme de personnages à votre gang, allant de chasseurs de primes endurcis aux toubibs hors-la-loi.

Périls du Sous-monde: Livrez vos parties dans les zones les plus dangereuses du sous-monde, avec les règles permettant d'utiliser le set de dalles Badzone Delta-7.

Dramatis Personae: Les profils prédéterminés d'une distribution de personnages qui offrent une nouvelle consistance au sous-monde !

ISBN 978-1-78826-195-1



FRENCH
LANGUAGE
IMPRIMÉ AU
ROYAUME-UNI
PAR WESTDALE
01040599013

Supplément.
Un exemplaire de
Necromunda: Underhive
est nécessaire pour
utiliser le contenu
de ce livre.



**GAMES
WORKSHOP®**
games-workshop.com