

## BUSHWACK - UN SCENARIO CHASSEUR DE PRIME

Depuis des mois un culte du Chaos ; Les Cannibales, terrorisait une région de la Ruche. Dirigé par Balok le Tueur, le culte mena de nombreux raids jusqu'aux zones techniques apportant la peur et la mort et prélevant son tribu de victimes pour ses rituels hérétiques.

L'Adeptus Arbites a mené une purge du Culte, mais pour des raisons inconnues, les Cultistes apprirent le lieu et le moment de l'attaque et purent abattre les Agents impériaux. Les équipes de secours trouvèrent les corps mutilés de leurs camarades, et déterminèrent que l'attaque fut un succès, excepté que trois membres du Culte s'étaient échappés. L'un d'eux était Balok.

Ce scénario est un scénario de chasseur de primes. Il a été conçu pour au moins quatre joueurs, chacun ayant le contrôle d'un mercenaire et de ses compagnons. Ce scénario peut aussi être joué entre plusieurs gangs. Vous trouverez des détails à ce sujet à la fin de l'article.

## LE TERRAIN

Ce scénario doit être joué sur un terrain d'au moins 90cm de côté. Vous aurez besoin de nombreux couverts, et au moins un grand décor ou un grand bâtiment qui sera un amas secret d'achéotechs, qui peut être placé n'importe où sur la table, mais de préférence au milieu ou sur un bord. Laissez un coin de la table assez ouvert, avec de bonnes lignes de vue.

## LES PERSONNAGES



### KAL JERICHO ET SCABBS

Kal était fou de joie lorsqu'il apprit que la tête de Balok valait 3000 creds. Cela couvrirait ses dettes !

Après avoir poursuivi et capturé le fugitif, Kal arrangea un rendez-vous avec l'Adeptus dans un dôme désaffecté. Mais il sentit qu'il avait été suivi.

Utilisez les règles parues dans le Nécromag 3 (ou voir ICI). Kal et Scabbs doivent rester en contact avec Balok, ou il essaiera de s'enfuir.

### BALOK LE TUEUR (CHEF DU CULTE DU CHAOS)

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Balok	4	2	2	2	4	1	2	1	7	-

**Armement :** Pas d'armes, Pieds et poings liés. Ne peut pas grimper. Tombe sur un 4+ s'il court.

Balok est étourdi et blessé, mais il est encore capable d'essayer de fuir. Si son escorte est engagée dans un corps à corps ou mis à terre, Balok peut tenter de s'échapper. Sinon il doit rester socle à socle avec Kal et Scabbs. Balok se dirige toujours vers le bord de table le plus proche s'il fuit. S'il doit courir, il trébuche sur un 4+. Lancez un D6 pour vérifier sur quelle distance il trébucha avant de tomber. Il peut se relever le tour suivant sans pénalité s'il est accompagné, ou pour 2ps s'il est seul. Il peut être blessé au cours d'un combat au corps à corps. S'il est pris pour cible et mis hors de combat, il devra être trainé à demi mouvement. S'il meurt suite à ses blessures, il ne vaudra plus que 1000 creds, car les Arbites le veulent vivant.

### MEAN GENE & CATSEYE (CHASSEURS DE PRIMES)

Kal n'est pas le seul qui ait une énorme dette, Gene a aussi besoin de cash ! Il essaiera par tous les moyens de livrer lui même Balok aux Arbites pour empocher la prime. Il veut absolument les 3000 creds, et doit garder Balok en vie. Et il n'est pas prêt de partager avec Jericho.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Mean Gene	4	4	4	3	4	2	4	1	8	-

**Armement :** Bolter, Pistolet Bolter, Pistolet laser, Respirateur

**Compétences :** Crack Shot, Marksman

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Catseye	4	4	2	3	4	1	3	1	6	-

**Armement :** Pistolet mitrailleur, Couteau

Les textes originaux et les images utilisés dans ce document sont la propriété de GAMES WORKSHOP. NECROMUNDA est une marque de Games Workshop Limited, utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.

## LES RATBOYS : LAUGHING BRAVE et GROWLING RAT (RATSKINS)

Laughing Brave et Growling Rat sont les gardiens des archeotechs. Ils ne supportent pas que des étrangers pénètrent sur le territoire sacré, et ils essaieront de tuer autant d'habitants de la ruche que possible, spécialement ceux qui s'approchent de trop près des archéotechs.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Laughing brave	4	5	5	3	4	2	4	1	8	-

**Armement** : Autopistol, Pistolet à Plasma

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Growling rat	4	3	4	3	3	1	3	1	7	-

**Armement** : Fusil à pompe, Masse, Blindsnake Pouch

**Compétences** : Sprint

## LES STEEL LORDS : 'IRON' MIKE CRELLINTH et 'SHARP' RIKK

'Iron' Mike et Rikk sont les derniers membres des Steel Lords, un gang décimé par les Cannibales.

Mike perdit un oeil au combat et fut sauvé par Rikk. Une fois remis sur pied, Mike décida que les Cannibales lui devaient quelque chose et il est prêt à tout pour trouver la peau de Balok.

Leur mission est de mettre hors de combat Balok au corps à corps, pour s'assurer que le travail sera bien fait !

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
'Iron' Mike Crellinth	4	4	5	3	3	2	4	1	9	-

**Armement** : Epée tronçonneuse, Pistolet laser, Fuseur

**Compétences** : Crack Shot, Oeil gauche aveugle

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
'Sharp' Rikk	4	2	2	3	4	1	3	1	6	-

**Armement** : Pistolet laser

**Compétences** : Rapid Fire (Pistolet laser), Berserk Charge

## LES CANNIBALES : MARLEK LE SILENCIEUX et L'IL PHIL

Marlek est le Sniper hors pair des Cannibales. Lui et Phil essaient de délivrer Balok, et ils se fichent de qui sera blessé, particulièrement des Arbitres.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Marlek le silencieux	4	4	4	3	3	2	5	1	8	-

**Armement** : Pistolet à aiguille de maître

**Compétences** : Nerfs d'acier, Crack Shot Pistolet Bolter, Infrared Sight,

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
L'IL Phil	4	2	4	3	3	1	3	1	6	-

**Armement** : Autopistol

**Compétences** : Rapid Fire (Autopistol)

## LES ARBITES

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Proctor	4	4	4	3	3	1	4	1	8	-

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Trooper	4	3	3	3	3	1	3	1	7	-

**Armement** : Pistolet Bolter. Fusil à pompe Arbitres

**Armure** : Carapace (4+). Le casque inclus un respirateur, un viseur et des lunettes infrarouges. Les Arbitres ne subissent pas la pénalité habituelle liés à l'armure carapace, ils sont spécialement entraînés pour combattre avec.

**Compétences** : Nerfs d'acier, True Grit and Iron Will.

**Peur** : Ils causent la peur aux Gangers, et la terreur aux Kids.

Les textes originaux et les images utilisés dans ce document sont la propriété de GAMES WORKSHOP. NECROMUNDA est une marque de Games Workshop Limited, utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.

## NECROMUNDA : Les Chroniques du Sous-Monde

**Equipement** : L'escouade entière peut être équipée de grenades à fragmentation ou antichar à la discrétion de l'Arbitrator.

**Special** : Les figurines de l'escouade doivent être déployées à 2ps les unes des autres, et n'effectuent jamais de jet de munitions (Leurs équipements sont bien meilleurs que ceux des gangs). L'escouade est sous le contrôle de l'Arbitrator ou d'un autre joueur si vous ne jouez pas en campagne. L'escouade se déploie dans le coin libre de la table comme décrit précédemment. Ils attendent que Balok leur soit livré. Ils n'attaqueront pas les autres joueurs à moins qu'ils ne fassent quelque chose d'illégal. Ceci inclus les tirs volontaires ou involontaires vers l'escouade, l'utilisation de Wirds, d'aliens ou d'entités du Chaos et bien sur n'importe quel type d'agression envers les personnes qui escortent le prisonnier.

Le gagnant est celui qui réussit sa mission. Pour prendre le contrôle de Balok, vous devez vous déplacer en contact avec son socle et lui infliger une blessure au corps à corps. Bien sur vous devrez avoir vaincu son escorte ou l'attraper alors qu'il fuit. Tous les coups portés contre Balok et son escorte sont répartis aléatoirement entre les différents membres. Marlek et Phil ont seulement besoin de garder les autres joueurs loin de Balok, et il essaiera de s'enfuir par le bord le plus proche de la table.

### UTILISER DES GANGS

Vous pouvez utiliser ce scénario, comme une rencontre entre plusieurs gangs (je recommande un maximum de 4, plus les Arbites). Le gang qui défend contrôle Balok, et commence dans le coin opposé de celui des Arbites. L'aire de déploiement est de 12ps dans les coins. Les gangs ne peuvent pas utiliser "les tunnels et les aérations". Les gangs attaquant se déploient en dernier et doivent être à couvert. Ils doivent être au moins à 12ps de l'ennemi le plus proche. Les Arbites ajoutent un 5<sup>ème</sup> homme, armé d'un lance grenades chargé de grenades à fragmentation, antichar et cauchemar.

Celui qui délivre Balok reçoit 5D6x10 creds ajouté au magot, ou 3D6x10 et un D6 sur le tableau des objets rares. Si deux gangs ou plus sont attaquants, ce total augmente à 7D6x10 creds ou 5d6x10 et 1D6+1D3 sur le tableau des objets rares. Après le scénario, si le gagnant est Hors-la-Loi, il a 50% de chance d'être gracié gratuitement. Chaque gang qui combat les Arbites a 50% de chance d'être déclaré Hors-la-Loi.



Les textes originaux et les images utilisés dans ce document sont la propriété de GAMES WORKSHOP. NECROMUNDA est une marque de Games Workshop Limited, utilisées sans autorisation et sans volonté de préjudice ou comme opposition à leur copyright.