

Scénario : Boues toxiques

Traduction de *The Gunk Flood*, *Necromunda Magazine* n°1

Par Simon Hughes

LA BOUE TOXIQUE

« *Ca pue ici non ?*

- *Oh pas plus que dans la distillerie clandestine de l'oncle Dude... »*

Le combat se déroule dans une section très dangereuse du Sous-Monde. Des explosions et des ruptures de conduites de déchets ont commencé à remplir la zone d'une sorte d'eau très visqueuse et boueuse, mais ce liquide toxique est mortel, si un malheureux s'y retrouve plongé de la tête aux pieds. Toutes les galeries du Sous-Monde commencent à déborder, menaçant votre gang et qui plus est vous avez de la compagnie...

Ce scénario ne doit être joué qu'avec l'accord des deux joueurs.

TERRAIN

Le scénario se joue sur une surface encombrée de. Chacun son tour, chaque joueur place un élément de terrain sur la table.

Il est préférable de placer l'élément le plus haut au centre de la table afin de faciliter le déroulement du scénario.

DEPLOIEMENT

Chaque joueur lance un D6, celui qui obtient le résultat le plus faible choisit son côté de table de départ et y déploie son gang dans une zone de à partir du bord.

COMMENCER LA PARTIE

Chaque joueur lance un D6, celui qui obtient le résultat le plus haut commence la partie.

LA MAREE MONTE

Les conduites et les tuyaux sont en train de remplir cette section du Sous-Monde. Les épurateurs d'air et les pompes ne peuvent pas endiguer la montée du liquide toxique.

Au début de chaque tour à partir du second, la marée toxique monte de 1D6-2 pouces.

- Si un combattant est dans 1" de boue au début de son tour, il se déplacera de la moitié de sa valeur de déplacement.
- Si un combattant est dans 2" de boue au début de son tour, il subit une blessure légère et se déplace au quart de sa valeur de mouvement.
- Si un combattant est dans 3" de boue au début de son tour, le combattant est automatiquement hors de combat.
- Si un combattant qui est à terre est submergé par la boue toxique (même 1") il est automatiquement hors de combat.
- Les combattants bloqués sont automatiquement débloqués lorsqu'ils sont submergés de boue.
- Les figurines tombant dans la boue d'une hauteur élevée, subissent les dégâts normalement.

- La boue ne compte pas comme un couvert et n'affecte pas les jet pour toucher.
- Le niveau de la boue ne peut pas dépasser 10". La montée du niveau s'arrête une fois arrivé à 10".

OBJECTIF

L'objectif de ce scénario est d'éliminer le gang adverse avant que votre propre gang succombe aux effets de la boue toxique. N'oubliez pas de noter les blessures légères car il y en aura souvent.

FIN DE LA PARTIE

Si un gang rate son test de déroute, ou si un joueur décide de dérouter, le jeu se termine immédiatement. Le gang mis en déroute perd et l'autre gagne automatiquement.

EXPERIENCE

Les combattants qui participent à ce scénario gagnent les points d'expérience suivants.

D6+2 Survie. Si le combattant survit à la bataille, il gagne 1D6+2 points. Même les guerriers blessés et mis hors de combat reçoivent ces points pour leur participation.

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

+10 Chef du gang vainqueur. Le chef du gang vainqueur marque 10 points d'expérience supplémentaires.
