

PLUS DE BATAILLE DANS LE SOUS MONDE

Article paru dans le Gang War #
Par Carsten Heinzmann

SCENARIO 1 : COMBAT DANS LES TUNNELS

Toutes les rencontres ne prennent pas place dans les des lieux ouverts, comme cela se produit le plus souvent pour les combats classiques. Parfois deux gangs se croisent dans les nombreux tunnels du Sous Monde. Ce scénario met en scène une telle rencontre, deux gangs tombant nez à nez alors qu'ils explorent des tunnels et aucun des deux prêt à fuir.

TERRAIN

Pour jouer ce scénario, vous aurez besoin de décors pour représenter les tunnels. Vous pouvez par exemple, utiliser les dalles de Space Hulk, ou faire vous-même des dalles en utilisant du carton fin représentant les tunnels. Ensuite chaque joueur prend à tour de rôle un morceau de tunnel ou une structure (caisse, fil barbelé, réservoir...) et le place sur la table. Le tunnel peut être aussi grand que vous le souhaitez et peut accueillir plus de deux joueurs. Vous pouvez ajouter de grandes salles ou caverne à votre tunnel si vous le désirez. A chaque fin du tunnel placez un marqueur, il représente le point d'entrée d'un gang.

GANGS

Chaque joueur lance un D6. Celui qui obtient le résultat le plus haut choisi son point d'entrée. Chaque joueur relance un D6 pour connaître le nombre de gangers qu'il aura au début de la partie:

1-2 = 2 gangers,

3-4 = 3 gangers,

5-6 = 4 gangers.

Le reste du gang est utilisé en tant que renforts.

DEBUT DE LA PARTIE

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

FIN DE LA PARTIE

Ce scénario n'a pas d'autres objectifs spéciaux mis à part mettre en déroute l'autre gang. Si un gang rate son test de moral, ou qu'il fuit volontairement, la partie se termine.

REGLES SPECIALES

Renforts: Au début de chaque tour, incluant le premier tour, lancez un D6. Sur un résultat de 4+ un ganger choisit aléatoirement arrive en jeu au point d'entrée du tunnel et peut se déplacer et tirer normalement.

Armes lourdes: Si une figurine tire avec une arme lourde (exceptée la mitrailleuse lourde et le bolter lourd, mais incluant les fuseurs et les armes à plasma) ou lance/tire une grenade antichar ou à plasma durant la partie et rate son tir, lancez le dé de dispersion pour voir où il atterri. Suivez la flèche du dé jusqu'au mur le plus proche. Placez le gabarit de 2ps où le mur a été touché. Toute figurine entièrement sous le gabarit reçoit une touche de force 3, toute figurine partiellement sous le gabarit doit réussir un test d'initiative afin d'éviter le coup.

EXPERIENCE

1D6 d'expérience: Si le combattant survit à la bataille, même s'il est down ou hors de combat durant la partie,

+5 par blessure,

+10 pour le chef de gang vainqueur.

SCENARIO 2: GARDE DU CORPS

Parfois un gang reçoit la mission de devenir garde du corps d'un de ses associés. Cette personne est très importante pour la Maison du gang qu'elle doit être protégée des ennemis et des gangs rivaux. Ce scénario met en scène une de ces personnes qui doit être escortée à travers le Sous Monde par un gang. Un gang ennemi a eu vent du passage du VIP et va essayer de le descendre. Le gang garde du corps ne sais pas qui est cette personne ni pourquoi elle est si importante. Tout ce qu'il sait c'est qu'il sera bien payé si elle s'en sort.

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

TERRAIN

Chaque joueur place un élément de décor l'un après l'autre. Une fois que le terrain est en place, placez l'entrée de la mine ou un décor similaire au milieu de la table. C'est l'endroit où le VIP doit se rendre.

GANGS

Le gang défenseur lance un D6, afin de déterminer combien de gangers sont utilisées pour remplir la mission de Garde du corps.

1-2 = 2 gangers,

3-4 = 3 gangers,

5-6 = 4 gangers.

Le joueur choisit quels membres seront déployés pour la mission. Il choisit ensuite aléatoirement un côté de table et place un dé aux points d'entrée du VIP et des ses gardes du corps.

L'attaquant lance 2D6 afin de déterminer combien de gangers prendront part à la bataille. Ensuite il déploie, jusqu'à 8ps du bord, son gang du côté opposé à celui du défenseur. Le VIP a des caractéristiques d'un gang normal et il est armé d'un couteau et d'un pistolet laser.

Un gangster doit être à 4ps du VIP afin de le protéger. S'il n'y a pas de combattant à cette distance au début du tour du gang défenseur, le VIP se déplacera (en marchant) de son mouvement maximum dans une direction aléatoire. Lancez un dé de dispersion pour connaître la direction.

DEBUTER LA PARTIE

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

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque l'un des objectifs de la mission est atteint: escorter le VIP vers le point d'entrée, ou mettre hors de combat le VIP. Le gang défenseur ne peut pas fuir, car son honneur (et son futur) est en jeu. Le gang attaquant veut vraiment descendre le VIP et ne peut effectuer un test de moral que lorsque le gang a perdu 50% de son effectif au lieu des 25% habituels.

EXPERIENCE

1D6 d'expérience: Si le combattant survit à la bataille, même s'il est down ou hors de combat durant la partie,

+5 par blessure,

+10 pour le chef de gang vainqueur.

REGLES SPECIALES

Renforts: Au début de chaque tour, incluant le premier tour, le défenseur peut recevoir des renforts. Lancez un D6:

1-3 = 1 gangster,

4-6 = 2 gangsters.

Tous les combattants arrivent par le même côté de table déterminé aléatoirement.

RECOMPENSE

Quiconque remporte la partie, reçoit un bonus de 2D6 x 10 crédits de la part de leur associé ou de son chef de gang. De plus le gang vainqueur reçoit un territoire gratuitement (faites un jet sur la table des territoires). Ce territoire représente une partie de l'arrangement pour la réussite de la mission.

Quiconque perd la partie, voit son revenu des territoires diminuer de moitié et ne peut plus commercer (plus de lancer sur le tableau des objets rares ou même acheter un simple pistolet laser) pendant 1D3 parties, pour représenter la déception des contacts commerciaux du gang.

SCENARIO 3 : UN PONT TROP LOIN

Parfois un gang réussit à prendre le contrôle d'un point vital du Sous Monde, comme un pont ou un tunnel. Ceci dans le but d'étendre son territoire ou de renforcer les contrôles d'accès d'une zone du Sous Monde. Il instaurera des frais de passage pour quiconque voudra entrer dans la zone. Ces péages sont souvent le lieu d'âpres disputes territoriales. Ce scénario met en scène un gang cupide qui essaie de détruire le péage d'un gang rival.

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

TERRAIN

Un pont ou un passage doit être placé pour représenter le péage. Après, chaque joueur doit placer l'un après l'autre un élément de décor et le place sur la table en essayant de créer une route reliant le pont aux deux cotés de la table.

GANGS

Le défenseur déploie 1D6 combattants sur ou près du pont. Le joueur choisit quelles figurines il déploie. Elles doivent se trouver dans un rayon de 6ps autour du pont. L'attaquant choisit alors de quel côté du pont il déploie son gang entier. Les combattants doivent être à moins de 4ps du bord de la table. Le défenseur sépare le reste de son gang en groupes de 2 à 3 figurines chacun. Lancez un D6 pour chaque groupe. Si le résultat est égal ou supérieur au nombre de figurine sur le pont, alors il peut déployer ce groupe, sur le côté opposé de la table à celui de l'attaquant. Le groupe doit être déployé à au moins 8ps du pont ou de n'importe quel autre combattant. Les figurines d'un même groupe de doivent pas être à plus de 4ps l'une de l'autre lors du déploiement.

COMMENCER LA PARTIE

L'attaquant commence la partie.

TERMINER LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'au moins 50% des attaquants survivants quitte la table par le bord du défenseur. Elle se termine aussi lorsque tous les attaquants sont à terre ou hors de combat, ou qu'ils ratent leur jet de moral. Les attaquants sont si déterminés qu'ils ont à effectuer un jet de moral seulement si le gang perd 50% de son effectif au lieu de 25%. Les défenseurs protègent une installation vitale et ne peuvent pas rater de jet de moral et ne peuvent pas fuir délibérément.

EQUIPEMENTS SPECIAUX

FIL BARBELE

Voici les règles pour utiliser des fils barbelés sur vos tables.

Pour passer au dessus d'un fil barbelé, la figurine doit réussir un test d'initiative. Si elle le rate, elle reçoit une touche de force 1 et est coincée. Tant qu'elle est coincée, elle prend une touche de force 1. Le combattant peut essayer de s'en sortir en réussissant un test sur sa valeur de force durant sa phase de mouvement. Il ne pourra pas se déplacer lors de ce tour même s'il se débloque.

MINES EXPLOSIVES

Les mines sont des objets courants et peuvent être achetées pour 50 + 2D6 crédits durant la phase d'achat. Chaque lot de mine couvre une surface de 5ps x 5ps. Le joueur peut acheter autant de mines qu'il le souhaite. Avant que l'attaquant de se déploie, le défenseur place secrètement ses mines sur la table. Notez leurs emplacements sur une feuille de papier. Si un combattant ennemi marche dans la zone minée, lancez un D6 pour chaque ps qu'il fait dans la zone. Sur un résultat de 4+, il marche sur une mine et encaisse une touche de force 3. Les figurines à terre peuvent aussi déclencher une mine en rampant au dessus d'elle. Si une figurine amie choisie ou est obligée de traverser un champ de mine, elle déclenche les mines sur un résultat de 6 sur 1D6. Lancez aussi 1D6 pour chaque ps passé dans le champ de mine. Après chaque partie, lancez un D6, sur un résultat de 4+ les mines peuvent être réutilisées, même pour les champs qui ont eu des mines activées.

MUNITIONS PERFORANTES

Si vous voulez bénéficier des meilleures armes sans avoir les moyens d'équiper chaque combattant avec un bolter, acheter des munitions perforantes, ou X-Ammo, qui s'utilisent dans les pistolets automatiques et les armes automatiques.

Les X-Ammo coutent 20 crédits et donnent aux armes automatiques les mêmes caractéristiques que les armes à bolts. Ce sont des objets communs.

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.