

NECROMUNDA UNDERHIVE : FICHE RECAPITULATIVE

Statuts : Paré – Actif (debout) – Engagé (au contact avec un ennemi) – Au tapis (Bloqué : sur le dos / Gravement blessé : sur le ventre)

Phases de jeu :

1. **Priorité :** les joueurs lancent 1D6, celui avec le résultat le plus haut active son premier combattant, puis à tour de rôle.
2. **Actions :** le combattant activé dispose de 2 actions (voir plus bas). Une fois ses actions terminées, un autre joueur joue.
3. **Fin :** une fois tous les combattants activés, on entre en phase de fin de tour, puis on reprend en phase de Priorité.

Actions : chaque combattant dispose de 2 actions s'il est *paré*.

Types d'actions : Simple (1 action, renouvelable), Élémentaire (1 action, exclusive), Double (2 actions)

Complexité	Action	Effets
------------	--------	--------

MOUVEMENTS

Modificateurs de déplacement :

- à travers un terrain difficile, 1" de Mouvement compte pour 2" réellement dépensés
- lors d'un mouvement vertical, un surplomb faisant plus d'1" est infranchissable

Simple	Se déplacer	On peut se déplacer de la valeur M, sans finir à moins de 1" d'un ennemi, ni sur un socle allié. Orientation gratuite à la fin du mouvement. Malus de 2" pour traverser 1 barricade.
	Monter à une échelle	Mouvement vertical, qui ne compte pas double. On ne peut s'arrêter sur une échelle.
	Escalader/Descendre	Mouvement vertical, chaque " parcouru compte double. Le mouvement ne peut pas être interrompu.
	Franchir un obstacle	Si l'obstacle fait plus d'1/2" de haut, le mouvement nécessaire pour le franchir compte double.
Élémentaire	Se relever	Un combattant Bloqué redevient Actif .
	A couvert	Bouger d'1/2 mouvement puis devient bloqué. Ne peut pas être ciblé s'il est derrière un obstacle.
	Sauter au-dessus d'une fosse	La fosse doit mesurer moins de 2" de large. Lancer 1D6 : 5-6 : saut réussi et le mouvement se poursuit. 2-4 : saut réussi, le mouvement s'arrête au bord du trou. 1 : échec et test d'I. S'il rate, mise hors combat.
Double	Charger	Déplacement de « M » + 1D3" pour engager 1 mêlée. S'il y a une mêlée, bonus de 1 dé de combat.
	Ramper	Si Bloqué ou Gravement blessé , déplacement de la moitié du Mouvement.
	Ramper dans 1 conduit	Le déplacement doit permettre de finir à 1" de la conduite et de tout ennemi.

TIRS

Simple	Recharger	Effectuer un test de munitions. S'il est réussi, l'arme est rechargée. En cas d'échec, réessayer.
Élémentaire	Tirer	Sur la cible la plus proche (sinon, tester le SF), dans le champ de vision et en vue. Si le tireur a 2 pistolets, il peut tirer deux fois avec un malus de -1 au jet de touche (cumulatif aux autres malus)
	Viser	Si l'action Tirer est effectuée dans le même tour, bonus de +1 au jet de touche
	Tirer dans 1 conduit	Contre un ennemi situé à 1" ou moins de l'autre côté. Touche sur 5+ sans modificateurs. Si c'est une arme à gabarit, touche automatiquement tous ceux à moins de 2" de la conduite, sans utiliser le gabarit
Double	Tirer à l'aveugle	Uniquement pour les combattants bloqués. Tir possible à 360° avec un malus de -2 au jet de touche

MÊLÉE

Simple	Coup de grâce	Sur un ennemi Gravement blessé à 1" ou moins. Action gratuite si l'ennemi est Gravement blessé durant la mêlée. L'ennemi est immédiatement Hors combat .
Élémentaire	Combattre	Attaquer 1 ou plusieurs ennemis au contact socle à socle (engagés).
	Se replier	Test d'I : si réussi, rompt l'engagement et peut se déplacer d'1D6" sans passer à moins de 1" de tout ennemi. Tout ennemi avec lequel il était engagé peut effectuer des attaques en réaction s'il réussit un test d'I.

TERRAINS ET AUTRES

Simple	Porter 1 caisse	Mouvement standard, la caisse est placée au contact socle à socle avec le combattant qui la transporte.
	Actionner 1 porte	Ouvrir ou fermer 1 porte à 1" ou moins du combattant
Élémentaire	Accéder à 1 terminal	Effectuer un test d'Intelligence avec un malus de -2. S'il est réussi, le combattant peut gratuitement effectuer l'action « Actionner 1 porte »
	Forcer 1 porte	Faire 1 test d'1D6 + F (+2 pour chaque allié au contact). Si résultat de 9+, la porte est ouverte

SAUTER

CHUTER

SE BLESSER

Vers le bas : Réaliser un test d'I. S'il y a échec, il y a chute. Un 6 naturel ne compte pas. Modificateurs au test : selon la distance parcourue en " verticaux :				Risque en passant de Actif à Au tapis à 1/2" ou moins d'un bord. Test d'I. Si échec ou 1 naturel, il y a chute. Bonus de rambarde : +1 au jet d'I	Effectuer un jet de dégâts pour le combattant ayant chuté, ainsi que pour le combattant sur lequel il peut avoir chuté. En fonction de la hauteur de la chute :			
3" - 4"	5" - 6"	7" - 8"	9" et +	La chute se mesure en ligne droite, verticalement. Tomber sur un autre combattant : le combattant malchanceux subit les mêmes dégâts.	3" - 5"	6" - 7"	8" - 9"	10" et +
-1	-2	-3	-4		F3	F5	F7	F9
Au-dessus du vide : Seulement si le mouvement permet de franchir entièrement le vide. Réaliser un test d'I. S'il y a échec, il y a chute.				Le combattant est bloqué . Il doit tester son I s'il arrive, après sa chute, à 1/2" ou moins d'un bord de plate-forme. S'il y a échec, il y a nouvelle chute.	PA -	PA -1	PA -2	PA -3
					D1	D1	D2	D3

NECROMUNDA UNDERHIVE : FICHE RECAPITULATIVE

Arme	Portée		Précision		F	PA	D	Mun.	Traits
	C	L	C	L					
Bolter	12	24	+1	-	4	-1	2	6+	Tir Rapide (1)
Canon à plasma (P.Bas./Max)	18	36	+1	-	6/8	-1/-2	2/3	5+	Explosion (3"), Rareté, Encombrant
Canon de poing	9	18	-	-	5	-	1	3+	Contrecoup
Combi Bolter/Aiguilles	12/9	24/18	+1	-	4	-1	2/-	6+	Tir rapide (1)/Rareté, Toxine. Combi
Combi Plasma/Flingue	6	12	+2	-	3/5	-/-1	1/2	4+/5+	Pistolet/Pistolet, Rareté. Combi
Cribleur (Rapide/Surchauffé)	3	9	+2	-	4/6	-1/-2	2	3+	Tir Rapide (1)/Incendiaire. Encombrant
Déchiqueteuse	-	E	-	-	C+2	-1	1	-	Encombrant, Mêlée, Pulvériser
Dérouilleuse	-	E	-	-	C+1	-	1	-	Contrecoup, Mêlée
Électrofouet	E	3"	-	-	C+1	-	1	-	Choc, Mêlée, Polyvalent
Épée	-	E	-	+1	C	-1	1	-	Mêlée, Parade
Épée énergétique	-	E	-	-	C+1	-2	1	-	Mêlée, Parade, Énergétique
Épée tronçonneuse	-	E	-	+1	C	-	1	-	Mêlée, Parade, Perforant
Fléau	-	E	-	+1	C+1	-	1	-	Empêtlement, Mêlée
Flingue (Normal/Dum-Dum)	6/5	12/10	+2/+1	-	3/4	-	1	4+	Abondance, Pistolet/Limité
Fusil laser	12	24	+1	-	3	-	1	2+	Abondance
Fuseur	6	12	+1	-	8	-4	3	4+	Fusion, Rareté
Fusil à canon scié	4	8	+2	-	3	-	1	6+	Abondance, Mitraille
Fusil à Plasma (P. Basse/Max)	12	24	+2/+1	-	5/7	-1/-2	2/3	5+	Tir rapide (1)/Instable. Rareté
Fusil à pompe (Bal./Gren.)	8/4	16/8	+1/+2	-	4/2	-	2/1	4+	Contrecoup/Mitraille
Fusil à pompe (Exec./Inferno)	4	16	-1/+1	+1/-	4/3	-2/-	2/1	6+/5+	Contrecoup/Incendiaire. Limité
Fusil d'assaut	9	24	+1	-	3	-	1	4+	Tir rapide (1)
Fusil de combat (Firestorm)	-	S	-	-	5	-1	1	6+	Souffle, Incendiaire, Limité
Fusil de combat (Salve/Gren.)	4/-	12/S	+1/-	-	4/2	-	2/1	4+	Contrecoup, Tir rapide(1)/Mitraille, Souffle
Hache	-	E	-	-	C+1	-	1	-	Désarmement, Mêlée
Hache à 2 mains	-	E	-	-1	C+2	-	2	-	Mêlée, Encombrant
Hache énergétique	-	E	-	-	C+2	-2	1	-	Désarmement, Mêlée, Énergétique
Hachoir de brute	-	E	-	+1	C	-1	1	-	Désarmement, Mêlée
Lance-flammes	-	S	-	-	4	-1	1	5+	Souffle, Incendiaire
Lance-flammes léger	-	S	-	-	3	-	1	5+	Souffle, Incendiaire
Lance-flammes lourd	-	S	-	-	5	-2	1	5+	Souffle, Incendiaire, Encombrant
Lance-grenades	6	24	-1	-	G	G	G	G	G : selon grenade, voir page 31 de Gang War 2
Lance-harpon	6	18	+2	-	5	-3	1	5+	Traction, Empalement, Rareté
Marteau à deux mains	-	E	-	-1	C+1	-	3	-	Contrecoup, Mêlée, Encombrant
Masse, Marteau, Matraque	-	E	-	-	C	-	2	-	Mêlée
Marteau énergétique	-	E	-	-	C+1	-1	2	-	Mêlée, Énergétique
Mitrailleuse	20	40	-	-1	4	-1	1	4+	Tir rapide (2), Encombrant
Multi-fuseur	12	24	+1	-	8	-4	3	4+	Explosion (3"), Fusion, Encombrant
Pistoler Bolter	6	12	+2	-	4	-1	2	6+	Pistolet
Pistolet à Plasma (P. Bs/Mx)	6	12	+2/+1	-	5/7	-1/-2	2/3	5+	-/Instable. Pistolet, Rareté
Pistolet Laser	8	12	+1	-	3	-	1	5+	Abondance, Pistolet
Pistolet mitrailleur	4	12	+1	-	3	-	1	4+	Pistolet, Tir rapide (1)
Poignard énergétique	-	E	-	-	C+1	-2	1	-	Coup en traître, Mêlée, Énergétique
Proprojecteur Chimique	-	S	-	-	-	-	-	5+	Gaz, Souffle
Rapière	-	E	-	-	C	-1	1	-	Mêlée, Parade, Toxine
Servopince	-	E	-	-	C+2	-	2	-	Mêlée
Styilet	-	E	-	+1	C	-	1	-	Mêlée, Toxine

NECROMUNDA UNDERHIVE : FICHE RECAPITULATIVE

Explosifs	Portée		Précision		F	PA	D	Mun.	Traits
	C	L	C	L					
Charges explosives	-	Fx2	-	-	5	-1	2	5+	Grenade, Explosion (5"), Contrecoup
Grenade Asphyxiante	-	Fx3	-	-	-	-	-	5+	Grenade, Explosion (3"), Gaz
Grenade Frag	-	Fx3	-	-	3	-	1	4+	Grenade, Explosion (3"), Contrecoup
Grenade Krak	-	Fx3	-	-1	6	-2	2	4+	Grenade, Démolition
Grenade Photonique	-	Fx3	-	-	-	-	-	5+	Grenade, Explosion (5"), Aveuglant
Grenade Cauchemar	-	Fx3	-	-	-	-	-	6+	Grenade, Explosion (3"), Gaz, Peur
Grenade Fumigène	-	Fx3	-	-	-	-	-	4+	Grenade, Fumée

TRAIT	EFFETS
Abondance	Pas besoin de jet de munitions, l'arme se recharge automatiquement.
Aveuglant	A la place du jet de blessure, la cible doit tester son I. En cas d'échec, elle perd son prochain tour d'action. Elle ne peut effectuer que des attaques en réaction, qui ne toucheront que sur un 6 naturel.
Choc	Sur un jet de touche donnant un 6 naturel, le coup blesse automatiquement.
Combi	On choisit un des deux profils pour tirer. Pour les tests de munitions, on lance deux dés et on choisit le pire. Si une arme est à court de munitions, on peut continuer à utiliser l'autre.
Contrecoup	Si la Force de l'arme est \geq à la Force de la cible, elle est repoussé d'1" à l'opposé. Si elle heurte un obstacle, Dégât +1. Si l'arme est à Explosion , lancer 1D6 pour chaque combattant concerné. Si le jet est \geq à la Force de la cible, elle subit le Contrecoup . En mêlée, l'attaquant peut se déplacer en ligne droite pour rester au contact de sa cible, sauf s'il y a une barricade.
Coup en traître	+1 à la Force de l'attaque si l'attaquant n'est pas dans le champ de vision de la cible.
Démolition	Cette arme peut s'utiliser contre des éléments de décor. 1 seule attaque, qui touche automatiquement.
Désarmement	Si une attaque de mêlée donne un 6 naturel, la cible ne pourra pas utiliser ses armes en Réaction , il fera des attaques désarmées .
Empalement	Si le projectile touche et blesse la cible sans être sauvegardée, le projectile peut toucher des cibles supplémentaires au-delà de la première cible, en ligne droite et à portée de tir. Si une cible se trouve à 1" de cette ligne, elle peut être touchée sur 3+. La Force est diminuée de 1 point à chaque nouvelle victime, jusqu'à atteindre 0 ou être hors de sa portée longue.
Empêchement	L'arme ne peut pas être parée. Obtenir un 6 naturel au jet de touche impose un malus de -2 aux attaques en réaction.
Encombrant	Tirer compte comme une action Double . En mêlée, le combattant ne peut pas manier une seconde arme.
Énergétique	Ne peut être paré que par une autre arme énergétique. Si un jet de touche donne 6 naturel, annuler la sauvegarde et Dégâts +1
Explosion	L'arme utilise un gabarit d'explosion de 3" ou 5" de diamètre.
Fumée	Ne bloque pas et n'inflige pas de blessures. Crée une zone de 5" de diamètre qui bloque les lignes de vue. En phase de fin, reste en place sur un 5+
Fusion	A courte portée, ne jetez pas de jet de Trauma . A la place, la cible est Hors de combat .
Gaz	Jeter 1D6. Si 6 ou résultat \geq à l'E de la cible, effectuer un jet de Trauma immédiat. Pas de sauvegarde , ni de blocage , ni de blessure .
Grenade	Jet de munitions à chaque tir.
Incendiaire	Après résolution du tir, la cible prend feu sur un jet de 4+. Voir page 79
Instable	Sur un jet de munitions, lancer 1D6 de surchauffe. Sur 1-3, l'arme surchauffe et le tireur est mis hors combat . Le tir est résolu.
Limité	En cas d'échec au test de munitions, ces munitions sont effacées de l'équipement du combattant.
Mêlée	Cette arme peut servir au corps-à-corps.
Mitraille	Lancer D6 jets de blessures plutôt qu'1 seul.
Parade	L'utilisateur peut forcer son adversaire à relancer 1 attaque réussie. S'il a 2 armes avec ce trait, il peut faire relancer 2 attaques.
Peur	Effectuez un jet de SF avec un malus de -2 au lieu du jet de Trauma . En cas d'échec, la cible est démoralisée immédiatement.
Pistolet	Peut servir en Tir et en Mêlée. Le bonus de Précision ne sert qu'au Tir.
Polyvalent	Compte comme une arme de mêlée si le combattant est engagé . Sinon, comme une arme de tir.
Pulvériser	Jeter 1D6 après un jet de Trauma . Si le jet est 6 naturel ou \geq à l'E de la cible, change en
Rareté	Ne peut pas être rechargée. Les tests de munitions sont forcément des échecs.
Souffle	Utilise le gabarit de souffle. Touche tous ceux au contact ou sous le gabarit.
Tir rapide (X)	Un jet de touche réussi inflige 1 touche pour chaque symbole impact sur le dé de Puissance de Feu. On peut lancer jusqu'à (X) dés de Puissance de Feu. S'il y a plusieurs symboles munitions, un test de munitions pour chaque. Si deux sont ratés, l'arme est inutilisable pour le reste de la partie. On peut répartir les touches dans un rayon de 3" de la cible initiale sur des cibles à portée, en vue et aussi exposées.
Toxine	Remplacer le jet de Trauma par 2D6. La cible lance 1D6+E. Si les deux jets sont égaux, la cible est Grièvement Blessé . Si les 2D6 donnent un score $>$ au D6+E, la cible est Hors Combat .
Traction	Sur un jet \geq F de la cible, elle peut être tractée d'1D3" en ligne droite vers le tireur.

NECROMUNDA UNDERHIVE : FICHE RECAPITULATIVE

PROCÉDURES

TIR	MÊLÉE	RÉSOLUTIONS
Déclarer la cible et vérifier la portée	Pivoter (optionnel) et choisir les armes	Jet de Blessures
Faire le jet de CT avec les modificateurs : - couvert partiel (-1) ou total (-2) - précision de l'arme - cible engagée (-1) - cible au tapis (-1 à portée longue)	Calculer les dés d'Attaque : Valeur « A » du profil +1 dé si 2 armes de mêlée +1 dé si le combattant <i>a chargé</i> Puis répartir les dés équitablement entre les armes (1 pistolet ne peut avoir qu'1 dé d'attaque)	Si $F \times 2 < E$: blessure sur 6+ Si $F < E$: blessure sur 5+ Si $F = E$: blessure sur 4+ Si $F > E$: blessure sur 3+ Si $F \times 2 > E$: blessure sur 2+
<i>Si tir à 7+, obtenir un 6 avant le jet de CT</i>	Les dés restants sont des <i>attaques désarmées</i>	Jet de Sauvegarde
Si arme à gabarit, touche automatiquement	Déclarer les cibles	Valeur de Svg – PA de l'arme
Si la cible est touchée, elle est <i>bloquée</i>	Effectuer les jets de touche	Dégâts et traumas
Si le tir ne touche pas, risque de <i>balle perdue</i> : effectuer un jet pour chaque figurine à 1" de la trajectoire initiale. La première qui obtient 1 à 3 est touché comme si elle était la cible.	Résoudre les touches (blessures, sauvegarde, traumas) Les ennemis survivants peuvent effectuer leurs attaques de réaction	PV – D de l'arme. Si PV = 0 → Trauma Lancer autant de dés de traumas = D de l'arme
Effectuer les jets de blessure et sauvegarde, puis les traumas si besoin.	S'il n'y a plus d'ennemi au contact, le combattant peut consolider sur un rayon de 2"	Blessure Légère Blessure Grave Hors de Combat Si Blessure légère : E -1. Si E = 0, Hors de combat.

NERVOSITÉ, MORAL ET RALLIEMENT

SITUATION ?	QUAND ?	COMMENT ?	EFFETS ?
Nervosité	Quand un allié <i>actif</i> subit une <i>Blessure grave</i> ou est mis <i>hors de combat</i> dans un rayon de 3"	Test de <i>SF</i> , bonus de +1 pour chaque allié <i>actif</i> à 3"	En cas d'échec, le combattant est <i>démoralisé</i>
Démoralisé	En cas d'échec à un test de <i>nervosité</i>	auto	Ne peut rien faire sauf des <i>attaques en réaction</i> en mêlée, avec un malus de -2. Si un ennemi le voit, il doit <i>courir à couvert</i> .
Courir à couvert	Quand le combattant <i>démoralisé</i> est en ligne de vue de l'ennemi	Mouvement de 2D6"	Se déplacer pour être hors de vue, ou à plus de 3", ou derrière un couvert ou le plus loin possible de l'ennemi.

FIN DE TOUR

SITUATION ?	QUAND ?	COMMENT ?	EFFETS ?
Test de cran	Si, à la fin du tour, 1 combattant ou plus est <i>Grièvement blessé</i> ou <i>Hors combat</i> .	Jet d'1D6 + le nombre de combattants <i>Grièvement blessé</i> ou <i>Hors combat</i> .	Si le résultat est supérieur au nombre de combattants <i>actifs</i> , le gang se <i>dégonfle</i> . Au début de la phase d'action, faire un test de <i>SF</i> pour chaque combattant (avec un seul dé s'il est <i>démoralisé</i>). Succès ? → le combattant est <i>paré</i> Échec ? → le combattant fuit et est retiré de la table Succès auto si le chef (à 12") ou un chamion (à 6") a déjà réussi le test.
Récupération	Quand un combattant est <i>Grièvement blessé</i>	Lancer 1 dé de <i>Trauma</i>	Blessure légère Reste Au Tapis Hors de Combat
Assistance	Si un combattant <i>Actif</i> est à 1" ou moins d'un combattant en <i>Récupération</i> .	Lancer 2 dés de <i>Trauma</i>	Choisissez le résultat à prendre en compte entre les 2.
Ralliement	Si un combattant est <i>démoralisé</i> en fin de tour	Test de <i>SF</i> , bonus de +1 pour chaque allié <i>actif</i> à 3"	Réussite : le combattant est <i>paré</i> pour le prochain tour Échec : le combattant doit <i>courir à couvert</i> de suite