

COMPÉTENCES EXPERIMENTALES

Traduction de Cédric

Voici le tableau de compétences remanié de manière plus ou moins officielle, car l'original est présent sur le site de Specialist Games depuis...2005. Mais l'année 2008 a enfin vu sa traduction apparaître. Merci Cédric.

COMPÉTENCES D'AGILITÉ

1 Agilité Féline

Un combattant possédant Agilité Féline peut faire un test d'Initiative pour tenter d'éviter les dégâts subit lors d'une chute. Si le dé est inférieur à l'initiative du combattant, celui-ci a évité le pire. Bien qu'indemne, le combattant sera quand même bloqué. Une chute de plus de 12ps met toujours automatiquement le combattant hors de combat.

2 Esquive

Une figurine avec cette compétence bénéficie d'une sauvegarde de 6+ au tir et au corps à corps. Cette sauvegarde est non modifiable, c'est-à-dire non affectée par le modificateur d'une arme. Elle est effectuée séparément et en plus des sauvegardes d'armures. Si une figurine réussit à esquiver une attaque effectuée par une arme à gabarit ou à aire d'effet, vous pouvez la déplacez jusqu'à 2 ps. Si ce déplacement lui permet de sortir du gabarit, le combattant évite le tir. Autrement, il est susceptible d'être touché, même s'il a réussi son jet d'esquive.

3 Saut en Arrière

Au début de n'importe quelle phase de corps à corps, un combattant peut tenter de se désengager du combat. Lancez 1D6 avant que n'importe quelle autre action ou compétence ne soient utilisées. Si le résultat est inférieur à l'Initiative du combattant, il peut immédiatement sauter en arrière de 2 ps, échappant à son adversaire. Si le résultat est égal ou supérieur à son Initiative, elle doit rester sur place et combattre normalement.

4 Bond

Le combattant peut bondir d'1D6 ps, pendant sa phase de mouvement, en plus de son mouvement normal. Il peut bondir seulement une fois par tour, au début ou à la fin de son mouvement. Si avec son bond, le combattant se déplace de plus de 4ps, il est considéré comme ayant couru. Un bond permet au combattant de franchir n'importe quel obstacle de taille humaine sans pénalité, y compris les combattants ennemis. Le combattant peut aussi utiliser le bond pour sauter entre des bâtiments ou d'autres terrains, mais celui-ci doit être annoncé avant de faire le jet déterminant la longueur du saut. Si le saut n'est pas suffisant pour passer de l'autre côté, le combattant

tombera et subira les dommages de chute habituels.

5 Réflexes Foudroyants

Un combattant avec la compétence Réflexes Foudroyants doublera son Initiative dans le scénario Fusillade (se référer au scénario dans le livre de règle pour avoir plus de détails). De plus, il peut changer d'arme plus rapidement, et il est toujours considéré comme ayant deux armes de corps à corps même s'il porte une arme de base ou spéciale, et recevra donc le bonus approprié.

6 Sprint

La figurine peut tripler son déplacement quand elle court ou charge, au lieu de le doubler.

COMPÉTENCES DE COMBAT

1 Maître Combattant

Si votre figurine est attaquée par plusieurs adversaires au corps à corps, elle peut tirer avantage du nombre de ses attaquants. Pour chaque adversaire au-delà du premier, ajoutez +1 à sa Capacité de Combat.

2 Désarmer

Un combattant avec cette compétence peut essayer de désarmer un adversaire en corps à corps à chaque tour. Lancez un D6. Sur un résultat de 4+, l'adversaire perd automatiquement une arme de votre choix. Si le combattant est mis à terre ou hors de combat à l'issue du corps à corps ou que le combat a encore lieu à la fin de la partie, l'arme est définitivement détruite et doit être enlevée de la liste d'équipements du gang. Cependant, si l'adversaire met à terre ou hors de combat le combattant, il récupère automatiquement son arme, bien qu'elle ne puisse plus être utilisée durant cette partie.

3 Feinte

Un combattant avec Feinte peut échanger n'importe quelle parade qu'il possède contre un dé d'attaque supplémentaire. Le combattant peut choisir de parer ou d'utiliser Feinte à chaque tour, c'est-à-dire qu'il peut par exemple parer à un tour et utiliser feinte au suivant.

4 Parade

Une figurine possédant cette compétence peut effectuer une parade lors d'un combat au corps à corps même si elle ne possède pas d'arme qui

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

permette normalement de le faire. La figurine utilise le plat de sa main ou le côté de son arme. Si la figurine possède une arme qui permet normalement de parer, elle peut obliger son adversaire à relancer jusqu'à deux dés d'attaque, au lieu d'un seul.

5 Contre-attaque

Si une figurine possède une épée, elle est normalement capable de parer (forcer son adversaire à relancer son meilleur dé d'attaque). Cependant, une parade est annulée si l'adversaire possède lui aussi une épée ou s'il possède la compétence *Parade* décrite plus haut. Si un combattant possède la compétence *Contre-Attaque* et que sa parade est annulée pour une raison quelconque, il peut alors effectuer une attaque supplémentaire.

6 Saut de Côté

La figurine possède la faculté inhabituelle de sauter de côté et d'esquiver un coup au corps à corps. Si une figurine est touchée au corps à corps, lancez 1D6. Sur un résultat de 4+, la figurine saute de côté et, évitant le coup, s'en sort indemne.

COMPÉTENCES DE FÉROCITÉ

1 Charge Berserk

Un combattant avec cette compétence lance le double du nombre de dés d'attaque marqués sur son profil le tour où il charge, mais ne peut effectuer de Parade par aucun moyen à ce tour.

2 Solide comme un roc

Le combattant est si solide et résistant qu'il bénéficie d'une sauvegarde d'armure de 6+. Si le combattant possède une armure, il augmente son jet de sauvegarde d'armure de 1.

3 Impétuosité

Si une figurine possède cette compétence, elle peut augmenter la distance de son mouvement de poursuite lors d'un corps à corps de 2 ps à 4 ps.

4 Réputation de Tueur

Le combattant avec cette compétence a une réputation de tueur vicieux et dépravé telle que ses ennemis perdent courage lorsqu'il les charge. Le combattant cause la Peur, comme définit dans le livre de règle de Nécromunda.

5 Nerfs d'Acier

Un combattant possédant cette capacité peut essayer de se relever d'un blocage même s'il n'a pas de combattant ami dans les 2ps. Si le combattant a un combattant ami dans les 2ps, il peut relancer un test pour se relever raté.

6 Vrai Brave

Un résultat de 1 ou 2 sur le Tableau des Dommages donne une blessure légère. Un résultat de 3 à 5 provoque la mise au tapis, et un résultat de 6 provoque la mise hors de combat. De même, quand vous effectuez un jet sur le Tableau des Blessures Spéciales (pistolet à aiguilles par exemple), ajoutez 1 au résultat le plus bas du tableau (1-2 devient 1-3 par exemple).

COMPÉTENCES DE MUSCLE

1 Bulldozer

La figurine ajoute +2 à son RC pendant le tour où elle charge, au lieu de +1.

2 Coup Fatal

Une figurine qui possède cette compétence bénéficie d'un bonus de Force de +1 au corps à corps. La Force d'un combattant est utilisée pour calculer l'efficacité des armes de corps à corps, ce bonus s'applique donc à toutes les armes de ce type.

3 Coup d'Boule

Si le combattant inflige 2 touches ou plus lors d'un combat au corps à corps, il peut alors décider d'échanger toutes les touches par une seule bénéficiant d'un bonus de Force. Ce bonus est de +1 pour chaque touche cumulée, vous pouvez donc échanger 2 touches de Force 4 contre une seule de Force 5, ou 3 touches de Force 4 contre une seule de Force 6, etc. La puissance du Coup d'Boule est telle que, si elle survit, la victime se battra avec sa CC réduite de moitié, arrondie à l'inférieur, lors du round de combat suivant.

4 Projection

Si le combattant gagne un round de combat, au lieu de blesser son adversaire, il peut le projeter d'1D6ps dans la direction de son choix. Quand il atterrit, l'adversaire subit une touche de force égale à la moitié de la distance parcourue. S'il heurte un objet solide avant d'atteindre la distance prévue, il s'arrête là mais prend tout de même les dégâts comme expliqués auparavant. S'il heurte une autre figurine, les deux subissent une touche de force égale à la moitié du résultat. Notez qu'un combattant peut jeter un adversaire du haut d'un bâtiment, au fond d'un trou où n'importe où il le désire. Jeter un adversaire rapporte une expérience équivalente à une seule blessure.

5 Dur à cuire

Si une figurine possédant cette compétence subit des touches au corps à corps, elle peut réduire la Force de chacune de 1.

6 Force inouïe

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

Un combattant possédant cette compétence est si baraqué qu'il peut porter les plus grosses armes d'une seule et ferme main, privilégiant la force à l'agilité dans le combat. Le combattant peut utiliser une seule arme à deux mains au corps à corps comme si c'était une arme à une main, lui permettant de se servir d'une arme à deux mains et d'un pistolet par exemple.

COMPÉTENCES DE TIR

1 Tir d'Expert

La figurine peut relancer le jet de blessures lors de la détermination des blessures qu'elle inflige sur un tir. Vous devez accepter le résultat de ce second jet.

2 Tir Éclair

Le combattant doté de cette compétence peut tirer plusieurs fois pendant la Phase de Tir. Il peut tirer autant de fois que sa caractéristique d'attaque. Il peut aussi bien tirer sur une seule cible que sur des cibles différentes, en respectant les règles normales de tir.

Cette compétence ne peut être utilisée qu'avec des pistolets et des armes de base, les armes spéciales et les armes lourdes étant beaucoup trop encombrantes. Tir Éclair peut être combiné avec Pistolero mais pas avec Tir Rapide.

3 Pistolero

Le combattant peut viser et tirer avec un pistolet dans chaque main. Cela lui permet de faire deux tirs durant la Phase de Tir s'il est armé de deux pistolets. Si le combattant est équipé d'une arme de base, spéciale ou lourde, il ne pourra pas se servir en même temps de ses deux pistolets et ne pourra donc pas utiliser cette compétence. Pistolero peut être combiné avec Tir Éclair mais pas avec Tir Rapide.

4 Tir au Jugé

Le combattant peut tirer même s'il vient de courir durant ce tour. Cependant, il subit un malus pour toucher de 1 et ne peut bénéficier d'aucun bonus d'arme. Notez qu'il est impossible même avec cette compétence de courir et tirer dans le même tour avec une arme soumise à la règle « Mouvement ou Tir ».

5 Œil de Lynx

Un combattant doté de cette compétence peut ignorer les règles obligeant un tireur à faire feu sur la cible la plus proche. Au lieu de ça, il peut tirer sur n'importe quelle cible qu'il voit. De plus, il peut tirer sur une cible à très longue portée, correspondant à une fois et demie la portée maximale de l'arme. Par exemple, un combattant utilisant un fusil laser, ayant une portée maximale de 24ps, pourra tirer jusqu'à 36ps. Les tirs à très longue portée subissent les mêmes pénalités que ceux à longue portée. Cette compétence ne peut être utilisée qu'avec des armes de base. Œil de Lynx ne peut être utilisé qu'avec les armes suivantes : fusil d'assaut, bolter, fusil laser,

fusil à aiguilles et fusil long.

6 Tir Rapide

Si le combattant ne s'est pas déplacé durant ce tour, il peut tirer deux fois pendant la phase de tir. Cette compétence ne fonctionne qu'avec une arme spécifique de type pistolet ou arme de base, choisie au moment où la compétence est obtenue (notez-le sur la feuille de gang). Un combattant peut acquérir plusieurs fois cette compétence, en choisissant une arme différente à chaque fois.

COMPÉTENCES DE DISCRÉTION

1 Embuscade

La figurine peut se mettre en alerte et se cacher dans le même tour. Normalement, un combattant qui se met en alerte ne rien faire d'autre pendant son tour. Toutefois, s'il possède cette compétence, il peut faire les deux.

2 Plongeon

La figurine peut courir et se cacher dans le même tour. Normalement, un combattant qui court ne peut pas se cacher dans le même tour. Toutefois, s'il possède cette compétence, il peut faire les deux.

3 Roi de l'Évasion

Cette figurine ne peut pas être capturée après une bataille. Si vous obtenez le résultat *Capturé* sur le Tableau des Blessures Graves, alors la figurine s'échappe indemne avec tout son équipement.

4 Zigzag

La figurine se déplace en faisant des zigzags qui la rendent très difficile à toucher. Tout ennemi lui tirant dessus à courte portée subit un malus pour toucher de -2, alors qu'un tir à longue portée ne subit qu'un malus de -1. Ceci ne s'applique que si la figurine est à découvert, pas si elle est à couvert.

5 Infiltration

Une figurine avec cette compétence est toujours placée sur le champ de bataille après le camp adverse et n'importe où pourvu qu'elle soit hors de vue de l'adversaire. Si les deux joueurs possèdent des figurines avec cette compétence, ils lancent tous les deux 1D6, le résultat le plus bas se place en premier.

6 Dissimulation

Tout ennemi tentant de localiser cette figurine doit réduire de moitié sa distance normale de localisation.

COMPÉTENCES DE TECHNO

1 Chimiste

Un combattant doté de cette compétence et qui n'a pas été mis hors de combat lors de la bataille peut, à la place d'exploiter un territoire et de se rendre aux Comptoirs Commerciaux, essayer de créer une

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

dose de produits chimiques. Lancez un D6. Sur un résultat de 6, le Chimiste a réussi à créer une dose. Relancez un D6 pour voir ce qu'il a obtenu : 1 - Blade Venom, 2 - Wild Snake, 3 - Kalma, 4 - Slaughter, 5 - Spook et 6 - Spur.

2 Débrouillard

Gangers seulement. Si le combattant exploite un territoire générant un revenu aléatoire, vous pouvez relancer le dé si vous n'aimez pas le premier résultat. Vous devez cependant accepter le résultat du second jet.

3 Inventeur

Lancez 1D6 après chaque bataille. Sur un résultat de 6, la figurine a inventé un objet rare déterminé aléatoirement dans le tableau des prix des Comptoirs Commerciaux: la figurine l'a fabriqué !

4 Guérisseur

La figurine a une certaine expérience qui lui permet de soigner ses camarades. Si votre gang comprend un combattant possédant cette compétence, vous pouvez relancer un jet sur le Tableau des Blessures Graves pour un combattant après la bataille. Cependant vous devez garder le résultat du deuxième dé. Les gangs possédant plusieurs Guérisseurs ne peuvent en utiliser qu'un par combattant blessé. Les combattant ayant des capacités spéciales ou une résistance naturelle aux blessures doivent choisir entre celles-ci et l'intervention du Guérisseur, mais ne peuvent pas bénéficier des deux.

5 Spécialiste

Kids et Gangers seulement. Elle permet à la figurine d'être équipée d'une arme spéciale.

6 Expert en Armement

Sur un résultat de 4+ sur 1D6, la figurine peut ignorer un jet de munitions ou d'explosion d'arme raté.

COMPÉTENCES DE BALAISE

1 Précision

Le Balaise est particulièrement habile avec des armes à explosion. N'importe quelle arme à gabarit utilisée par le Balaise ne dévira que de la moitié de la distance indiquée par le dé de dispersion.

2 Armurier

L'Armurier vérifie toutes les armes utilisées par le gang avant le début de la bataille. Tous les combattants peuvent ajouter +1 à chaque jet de munition, y compris le jet d'explosion d'arme. Un résultat de 1 reste cependant toujours un échec. Cette compétence est cumulative, jusqu'à deux armuriers par gang.

3 Gros Bras

Cette compétence peut uniquement être prise par un balaise. Le balaise peut se déplacer et tirer avec une

arme qui normalement ne le permet pas. Cependant si la figurine se déplace et tire dans le même tour, elle subit un malus de -1 pour toucher.

4 Tireur d'Élite

Le Balaise est un tireur hors paire une arme lourde à la main. A chaque fois qu'il effectue un tir simple avec une arme de ce type, il bénéficie d'un modificateur de +1 au tir. Cette compétence ne peut pas être utilisée avec des armes à gabarits.

5 Poigne de Fer

Le Balaise a une prise assez sûre sur son arme pour s'en servir au corps à corps. Il ne compte pas comme étant encombré au corps à corps avec une arme lourde et pourra s'en servir comme un Gourdin à deux mains.

6 Tir en rafale

Un Balaise doté de cette compétence peut répartir ses Tirs Soutenus jusqu'à 6ps de la cible initiale, au lieu de 4ps. Les conditions de Tir Soutenu s'appliquent toujours comme décrites dans le livre de règles Necromunda.

COMPÉTENCES DE CHEF

1 Troc

Un chef avec cette compétence a la réputation d'être un client fidèle dans beaucoup de Comptoirs Commerciaux locaux. Lorsqu'il se rend dans un Comptoir Commercial, le chef reçoit toujours 1D3+1 offres d'objets rares, comme s'il avait un Ganger avec lui. Les chefs dotés de cette compétence peuvent toujours être accompagnés de Gangers pour recevoir plus d'offres.

2 Première Main

Le chef est connu comme étant très pointilleux sur l'entretien de l'équipement de son gang. Que ce soit vrai ou non, le chef peut facturer plus cher son équipement d'occasion. Lorsqu'il vend ses objets, le chef doté de cette compétence récupère 75% du prix de base au lieu des 50% habituels.

3 Marchandage

Le chef de gang est du en affaire. Lorsque vous achetez un objet rare, vous pouvez relancer le jet déterminant le coût aléatoire de celui-ci. Vous devrez alors garder le second jet, même s'il est moins avantageux que le premier.

4 Informateur

Le chef a gagné un ami de confiance lui donnant de solides informations sur les ressources du secteur. Pendant la séquence d'après bataille, le chef peut entrer en contact avec son Informateur s'il ne visite pas les Comptoirs Commerciaux, en faisant un test de Commandement. Si le test est réussi, vous pourrez ajouter ou soustraire 1 au jet de dé déterminant le scénario de la prochaine bataille. Si le résultat du test est Double 1, vous pourrez ajouter ou soustraire 2 à ce test. Cette compétence peut se

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

cumuler avec les Cartes Ratskin, les Éclaireurs Ratskin et les autres objets de ce type.

5 Charisme

Un chef charismatique inspire fidélité et respect à l'ensemble de son gang. Les combattants de son gang peuvent utiliser son commandement à 12ps au lieu des 6ps habituels. Les combattants doivent avoir une ligne de vue sur leur chef pour utiliser son commandement.

6 Volonté de Fer

Un gang dont le chef est doté de cette compétence peut relancer tout test de déroute raté tant que celui-ci n'est ni en déroute ni hors de combat.
