

Règles Originales d'Elric130



L'Adeptus Mechanicus ne s'arrête jamais de mener des recherches scientifiques, ce qui est connu sous le terme « Quête du Savoir ». Cette quête prend plusieurs formes, incluant des recherches techniques et des explorations scientifiques. Mais la quête principale est la recherche des anciens Gabarits de Construction Standards perdus, ou MCS (Matrices de Constructions Standards).

Les MCS furent développées durant une ère connue sous le nom de Moyen-âge Technologique. A cette époque furent découvert des centaines de mondes colonisés par l'homme, la plupart étant d'un niveau technologique très faible. Cependant certaines planètes avaient conservé un niveau de technologie avancé grâce à des bases de données informatisées provenant de la Terre, avant que les communications ne soient coupées par les tempêtes Warp.

Ces vastes bases de données sont appelées MCS (Matrices de Constructions Standards) et sont réputées être la somme de toutes les connaissances techniques de l'humanité, d'où leur préciosité. Ceci est sans doute vrai, bien que peu de MCS fussent jusqu'à maintenant retrouvées. La plupart des mondes de l'Imperium n'ont d'ailleurs aucun besoin nécessitant l'utilisation d'une technologie avancée, ce qui ralentit la découverte de nouvelles MCS dans des laboratoires oubliés. Les quelques MCS ayant été retrouvées sont de véritables reliques sacrées, jalousement et précieusement conservées par l'Adeptus Mechanicus, au sein des

NECROMUNDA : Les Chroniques du Sous-Monde

temples du Culte Mechanicus. Les copies des MCS destinées à l'industrie sont aussi vénérées comme étant des objets de culte.

Les MCS sont la Sainte Bible de l'Adeptus Mechanicus. Depuis des millénaires, l'Adeptus Mechanicus poursuit ses investigations pour retrouver les anciens MCS perdues, offrant des fortunes pour le moindre renseignement à ce sujet, la moindre rumeur étant immédiatement exploitée par des équipes d'investigations du Culte, épaulées si besoin est par les forces armées impériales. Par recoupement ou nouvelles découvertes de bribes d'informations provenant de MCS, l'Adeptus Mechanicus a pu reconstruire des machines que l'on ne connaissaient plus que par le souvenir flou des légendes transmises depuis des temps antédiluviens, comme le Land Raider ou les dérivés du Léman Russ, pour ne citer que deux exemples militaires. Seuls quelques rares scribes de l'Adeptus Mechanicus sont autorisés et ont le niveau de compétence suffisant pour traduire et copier les ressources techniques contenues dans les MCS.



Investi des secrets mystiques de l'Esprit de la Machine, le Techno-prêtre est vital pour la ruche Primus. Qu'il soit seul ou accompagné de Serviteurs, il est capable de réparer des véhicules endommagés, tous comme les machines allant de la pompe à eau au générateur à plasma. Ils sont généralement très bien reçus dans les villes du Sous-Monde car la population profite de leurs services et en contrepartie les habitants leur offrent nourriture et matière utile sans le moindre problème. Ils sont en général bien reçus aussi par les marchands du fait de leur savoir sans limite pour la fabrication des implants bioniques.



TECHNO-PRETRE

Coût de recrutement: 140 crédits

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Techno-prêtre	4	3	3	3	4	1	4	1	7

Profile maximum	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Techno-prêtre	4	6	6	5	5	4	5	4	9

Arme :

Le Techno-prêtre est équipé d'une hache énergétique à 2 mains et d'un pistolet de maître pour le prix d'un pistolet standard au choix du joueur.

Armure :

Le Techno-prêtre est tellement modifié par des implants et autres organes bioniques qu'il bénéficie d'une sauvegarde d'armure de 4+.

Spécial :

Servo-bras : Les Techno-prêtre sont généralement équipés de servo-bras pour les aider dans leur tâche mais ils peuvent aussi servir comme arme dans les pire moments. Ils comptent comme une arme supplémentaire au corps à corps (+1 attaque par servo-bras ajouté)

Jusqu'à quatre servo-bras d'un seul type peuvent être installés.

Le Techno-prêtre peut faire feu avec une arme de Servo-bras en plus de son arme par tour.

Perceuse*	15 creds
Pince*	15 creds
Scie circulaire*	25 creds
Tronçonneuse*	15 creds
Marteau*	20 creds
Torche à plasma	35 creds (Compte comme deux pistolets à plasma)
Chalumeau	25 creds (Compte comme un lance flamme)
Découpeur laser	20 creds (Compte comme deux pistolets laser)

*voir Outlander pour les règles des armes d'esclave

Maître inventeur : Lancez 1D6 après chaque bataille. Sur un résultat de 5 ou 6, la figurine a inventé un objet rare déterminé aléatoirement dans le tableau des prix des Comptoirs Commerciaux: le techno-prêtre l'a fabriqué !

Armurier : le Techno-prêtre contrôle les armes de ses serviteurs avant le début des combats. Toute figurine peut ajouter +1 à tout jet de munitions (y compris le jet d'explosion d'arme). Cependant, un résultat de 1 est toujours un échec.

Les images utilisées 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.



SERVO-CRANE

Les servo-crânes sont construits à partir d'un crâne humain équipé d'un moteur antigrav. Ils sont utilisés par les Technos-prêtres pour de nombreux travaux. Ils peuvent être des caméras holographiques, des projecteurs, des éclairateurs, des appareils de communication, des systèmes d'enregistrement, des appareils de mesure ou de surveillance. Certains sont parfois équipés d'armes, mais, dans leur globalité, ce ne sont pas des engins de guerre.

Coût de fabrication: Voir plus bas

Profil	M	CC	CT	F	Blindage	PV	I	A	Cd
Servo-crane	6	2	3	3	8	1	4	1	--

Règles spéciales :

Petite cible. Les servo-crânes sont de petits appareils voletant autour de leur propriétaire. Tant qu'ils restent au contact socle à socle avec lui, ils ne peuvent être pris pour cible. Quand le propriétaire est pris pour cible, le servo-crâne est touché sur un 6. Le propriétaire du servo-crâne est alors épargné. Sauf arme à gabarit si les deux figurines sont dessous.

Assistant. Le servo-crâne se déplace dans un rayon de 12ps de son propriétaire. S'il est séparé (par un pouvoir psy, un champ téléporteur, ...) il se dirigera vers son propriétaire de la valeur de son mouvement et ne fera rien d'autre ce tour-ci. Dans ce cas, le servo-crâne peut être pris pour cible normalement. Si le propriétaire est hors de combat, les servo-crânes sont sujet à la règle de stupidité pour le reste de la bataille. Si le propriétaire se bat au corps à corps, les servo-crânes peuvent combattre aussi et lui font bénéficier du bonus pour attaquant supplémentaire. Il n'est pas possible d'engager au corps à corps un servo-crâne et son propriétaire séparément. Tant que le servo-crâne et son propriétaire sont en contact socle à socle, le servo-crâne tire profit de tout champ de force porté par son propriétaire.

Équipement : Le servo-crâne porte couramment de l'équipement. Il peut l'utiliser normalement. Les tirs se font toujours avec la CT du servo-crâne, même si il est télécommandé. Il peut tirer sur d'autres cibles que son propriétaire et ne peut utiliser certain équipement (comme le médipac) que sur son propriétaire.

Fin de partie: Si le servo-crâne est détruit pendant la partie il est définitivement perdu. Le Techno-prêtre doit en refaire un au prix indiqué ci-dessous.

Servo-crânes

Servo-crâne standard 5 crédits

Servo-crâne de combat (équipé d'un pistolet bolter) 25 crédits

Servo-crâne de combat (équipé d'un pistolet laser) 20 crédits

Servo-crâne de combat (équipé d'un pistolet mitrailleur) 20 crédits

Servo-crâne de combat (équipé d'un pistolet à plasma) 30 crédits

0-1 Servo-crâne de combat (équipé d'un lance-flammes) 25 crédits

0-1 Servo-crâne de soin (équipé d'un médipac) 95 crédits

Les images utilisées 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

0-1 Servo-crâne de protection (Sauvegarde de 4+ non modifiable contre les tirs et en Corps à corps) 120 crédits



Serviteurs

Coût de recrutement: 70 crédits sans arme 0-2maximum

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Serviteur d'arme	4	3	3	3	4	1	4	1	7

Arme :

Les serviteurs d'arme ne peuvent avoir qu'une des armes lourdes ci-dessous. L'arme peut être normalement changée entre les parties.

Bolter lourd	180 creds
Canon laser	400 creds
Mitrailleuse	120 creds
Lance plasma lourd	285 creds

Armure :

Les serviteurs sont tellement modifiés par des implants et autres organes bioniques qu'ils ont une sauvegarde d'armure de 5+.

Compétence :

Les serviteurs ne gagnent aucun point d'expérience

Ils possèdent de base les compétences Gros bras et Vrai brave.

Esclaves*

Coût de recrutement: 50 crédits sans arme 0-3maximum

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Serviteur de combat	4	3	3	3	4	1	4	1	7

Arme :

Les serviteurs de combat sont traités comme des esclaves de Outlander à tout point de vue.

*voir Outlander pour les règles d'esclave

Armures :

Les serviteurs sont tellement modifiés par des implants et autres organes bioniques qu'ils ont une sauvegarde d'armure de 5+

Compétence :

Les serviteurs ne gagnent aucun point d'expérience

Les images utilisées 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.

Ils ont de base les compétences Vrai brave.

Mise à jour des serviteurs :

A la fin de chaque bataille le Techno-prêtre répare et voit s'il peut améliorer ces serviteurs. Lancez un D6 pour chaque serviteur. Sur un résultat de 6 le Techno-prêtre améliore le serviteur.

Lancez 2D6

- 2 au choix du joueur
- 3-4 Bonus de +1 en tir (maximum +2)
- 5-6 bonus de +1 en corps à corps (maximum +2)
- 7-8 bonus de +1 en endurance (maximum +2)
- 9-10 Bonus de +1 en initiative (maximum +2)
- 11 Bonus de sauvegarde d'armure (maximum 3+en svg)
- 12 au choix du joueur

REVENUS ET PERTE DE TERRITOIRES

Les groupes de Techno-prêtre ne peuvent avoir de territoires mais ils touchent en contrepartie une rémunération en « nature » de 3D6*10 crédits par la population des villes où ils passent en échange de réparations et autres aides.

Dans les cas où le gang adverse devrait normalement capturer un territoire du Techno-prêtre, il peut alors générer aléatoirement un nouveau territoire à partir du tableau pages 102-103 de Necromunda : Underhive. Ce territoire est en fait annexé par le gang. Si au contraire c'est le gang de Techno-prêtre qui capture un territoire, il peut forcer son adversaire à perdre un territoire.

TABLEAUX DE COMPÉTENCES

Le Techno-prêtre a comme compétences disponibles : **Combats, Tir, et Techno**

Spécial : si le Techno-prêtre retombe sur inventeur ajouter +1 au jet de dé pour créer un objet (donc 4+). 1 fois maximum.

RECRUTEMENT

Les groupes de Techno-prêtre peuvent recruter aussi des Gangers Van Saar qui sont au yeux du Techno-prêtre les plus aptes à les comprendre et les servir Voir le livre des règles de Necromunda pour toute les informations sur les armes et compétences.

De plus ils peuvent recruter tous les **MERCENAIRES** page 108 du livre des règles de Necromunda.

EXPERIENCE :

Le Techno-prêtre commence avec 60 points d'expérience.

Les serviteurs avec 40 points d'expérience mais cela est donné à titre indicatif pour calculer la valeur du gang.

Les Servo-crânes avec 20 points d'expérience mais cela est donné à titre indicatif pour calculer la valeur du gang.