

B'UFI LA TUEUSE DE VAMPYRES

Traduction de l'article paru dans le Gang War # 3

Par Gavin Thorpe

LA TUEUSE ARRIVE...

Il y a plusieurs mois, une jeune femme étrangère à Necromunda, connue sous le nom de B'Ufi, était vue pour la première fois dans le Sous-Monde. Depuis elle a été aperçue plusieurs fois, traquant les zombies dans les profondeurs de la Ruche. La rumeur dit qu'elle est la descendante des grands tueurs de Vampire de l'ancien temps.

Il n'est pas rare d'entendre que ce mystérieux personnage vienne en aide aux gangs pris en chasse par les forces de Nosferatu. Elle apparaît largement capable de se défendre toute seule lors d'un combat, malgré son allure chétive.

PROFIL

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
B'Ufi	4	4	4	3	3	2	5	2	10	-

Armement: Arbalète à main et Pieu (Voir ci-dessous).

Armure: Aucune

Compétences: Agilité féline, Esquive, Sprint, Pas de côté, Nerfs d'acier, Tir au jugé, Evasion.

Equipement: Lame rétractable, Chargeur (Arbalète à main).

Psychologie: B'UFI est immunisée contre la peur et la terreur.

Allégeance : B'Ufi combat comme une alliée seulement les gangs qui affrontent un Culte Vampire. Elle n'aidera pas ceux affrontant des Fouisseurs ('qui puent trop et n'ont aucun goût vestimentaire') ou des Rédemptionnistes. Dès que la bataille est terminée elle quitte le gang (elle ne peut pas être engagée définitivement).

VALEUR: B'UFI augmente la valeur du gang de 390 points.

PAIEMENT: Si B'Ufi aide un gang, le chef du gang ressent une envie irrésistible de lui acheter un Ratburger pour lui montrer sa gratitude (coûte 1 crédit).

RECOMPENSE : Il n'y a pas de prime sur la tête de B'Ufi.

REGLES SPECIALES

Arbalète à main : L'arme de B'Ufi est traitée comme une arbalète à main classique (voir Outlanders) à l'exception qu'elle peut tirer et se déplacer dans le même tour. Les blessures infligées par son arbalète ne peuvent pas être régénérées par les Vampyres.

Pieu : B'Ufi porte un pieu en bois spécial pour achever les Vampyres. Contre les Vampyres, elle compte comme une arme de corps à corps excepté qu'un résultat de 6 dans les lancers de combat, fait automatiquement gagner B'Ufi et le Vampire est immédiatement hors de combat. Lancez deux fois pour déterminer les blessures que le pieu a infligé au Vampire et appliquez les deux résultats. Contre d'autres adversaires, le pieu compte comme une arme de corps à corps normale.