

## LOOSE CANNON : Nouveaux mercenaires

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

Par Abraham Lachlan

### CRAZY DOC

Crazy doc était un médecin respectable dans une colonie tranquille, jusqu'au jour où certains habitants commencèrent à se comporter bizarrement. Le Doc fut surpris en train de tester de nouveaux médicaments, implants bioniques, greffes et de pratiquer des opérations chirurgicales expérimentales non nécessaires sur ses patients. Sa licence fut révoquée et sa tête mise à prix.

Aujourd'hui le Doc prend tout travail qui vient pour continuer ses expérimentations et pour financer ses recherches peu éthiques.

### RECRUTER CRAZY DOC

N'importe quel gang peut recruter Crazy Doc. Cependant il existe un risque que le gang devienne hors la loi si son recrutement est rapporté aux Arbites. Si un joueur veut recruter Crazy Doc il doit payer le coût standard de 25 crédits. Un gang ne peut avoir qu'un seul Crazy Doc. Son profil et ses compétences ne sont déterminées qu'après son recrutement. Une valeur standard de 125 points est ajoutée pour le calcul de la valeur de gang. (C'est-à-dire 5 fois la rémunération de 25).

Crazy Doc a été un hors la loi pendant de nombreuses années, travaillant pour les gangs assez désespérés pour l'embaucher. De ce fait il possède des compétences spéciales et des caractéristiques supérieures.

### PROFIL DE BASE

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Crazy doc	4	3	3	3	3	1	3	1	7	-

### AMELIORATIONS DE CRAZY DOC

Crazy doc possède quatre améliorations qui lui donnent des bonus sur son profil ou des compétences. Lancez quatre fois 1D6 et consultez la table ci-dessous. Il ne peut pas améliorer de plus de 2 points l'une de ses caractéristiques. Si une amélioration est tirée 3 fois, relancez le D6. De même si vous tirez deux fois la même compétence, relancez le jet pour en avoir une autre.

D6	Progressions	
1	+1 CT	
2	+1 Initiative	
3	+1 Commandement	
4	Lancez un nouveau D6	
	1	+1 CC
	2	+1 CT
	3	+1 Force
	4	+1 Endurance
	5	+1 PV
	6	+1 Attaque
5-6	Lancez un nouveau D6	
	1-3	Réputation de tueur
	4-6	Lancez un nouveau D6
	1-3	Coupd'boule
	4-6	Impétuosité
	1-3	Tir rapide
	4-6	Nerfs d'acier
	1-3	Esquive
	4-6	Charge Berserk

### REGLES SPECIALES

#### Hors la loi

Du fait que Crazy Doc est poursuivi par les Chasseurs de prime, le gang qui le recrute qui est dénoncé aux

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

Arbites, doit soustraire -1 au jet sur la table des Hors la loi.

### Capture

Si Crazy Doc met un adversaire Hors de combat au corps à corps, l'ennemi est automatiquement capturé à la fin de la partie. Au lieu de faire un lancer sur la table des Blessures sérieuses, le combattant est automatiquement retenu captif sans tenir compte de qui remporte la partie ou si Crazy Doc survit ou non.

### Opération chirurgicale

Cette compétence peut seulement être utilisée contre les ennemis capturés. Si Crazy Doc réussit un test de Commandement, il peut opérer le combattant. L'opération chirurgicale permet de transférer une blessure sérieuse de n'importe quel membre du gang vers la figurine capturée (Le Doc transfère des organes...). La victime capturée peut être prise en otage, échangée ou vendue aux marchands d'esclaves après que l'opération ait eu lieu mais le gang adverse peut tenter un sauvetage avant l'opération.

### ARMEMENT DE CRAZY DOC

Crazy Doc combat avec ses propres armes décrites ci-dessous. Il ne peut pas acheter ou utiliser d'autres armes ou équipements.

- n'importe quel nombre de couteau
- Epée tronçonneuse
- Respirateur ou cartouches filtrantes
- Lentille de contact ou Photoviseur
- Medi-Pack

Il peut aussi être équipé avec l'un des équipements suivants :

- N'importe quel membre bionique
- Bio-scanner
- Bio-booster

## LES ASSASSINS DE LA GUILDE

Les Assassins de la Guildes sont les individus les plus craint de Necromunda. La Guilde des Assassins soutire de l'argent à n'importe qui pour n'importe qu'elle raison et a déjà ruiné des Nobles de la Pointe ou de riches et influents personnages de la Guilde des Marchants. Toutefois, elle n'accepte pas de contrat sur les autorités officielles impériales, telles que les Arbites ou la famille Helmawr. Contrairement aux légendaires Assassins impériaux, leurs méthodes sont souvent cruelles et douloureuses sans que cela soit vraiment nécessaire, les Assassins impériaux sont brutaux mais rapide et précis. Les Assassins de la Guilde sont le plus souvent recrutés par les familles Nobles qui désirent se débarrasser d'un rival.

### RECRECUTER UN ASSASSIN DE LA GUILDE

N'importe quel gang peut recruter un Assassin. Si un joueur veut recruter un Assassin, il doit payer le coût standard de 35 crédits. Un gang ne peut avoir qu'un seul Assassin. Son profil et ses compétences ne sont déterminées qu'après son recrutement. Une valeur standard de 175 points est ajoutée pour le calcul de la valeur de gang. (C'est-à-dire 5 fois la rémunération de 35).

L'Assassin est un combattant endurci qui a reçu en entraînement intensif. De ce fait il possède des caractéristiques et des compétences supérieures.

### PROFIL DE BASE

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Assassin	4	3	3	3	3	1	3	1	7	-

### AMELIORATIONS DE L'ASSASSIN

L'Assassin possède 3 améliorations qui lui donnent des bonus sur son profil ou des compétences. Lancez trois fois 1D6 et consultez la table ci-dessous. Il ne peut pas améliorer de plus de 2 points l'une de ses caractéristiques. Si une amélioration est tirée 3 fois, relancez le D6. De même si vous tirez deux fois la

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

même compétence, relancez le jet pour en avoir une autre.

Résultat D6	Améliorations
1-2	Lancez un nouveau D6 1 : + 1 CC 2 : + 1 CT 3 : + 1 Initiative 4 : + 1 Commandement 5 : Lancez un nouveau D6 1-3 : + 1 Force 4-6 : + 1 Endurance
3-6	6 : Lancez un nouveau D6 1-3 : + 1 Pv 4-6 : + 1 Attaque Lancez un nouveau D6 1-2 : Réputation de tueur 3-4 : Œil de Lnyx 5 : Saut de côté 6 : Lancez un nouveau D6 1 : Agilité féline 2 : Esquive 3 : Tir au jugé 4 : Tir d'expert 5 : Embuscade 6 : Dissimulation

### REGLES SPECIALES

Les assassins de la guilde sont des tueurs sans pitié.

**Mort automatique** : Si au cours d'un corps à corps, l'assassin met un ennemi hors de combat, il est automatiquement tué. L'assassin ne laisse aucune chance.

### ARMEMENT DE L'ASSASSIN DE LA GUILDE

L'assassin combat avec ses propres armes décrites ci-dessous. Il ne peut pas acheter ou utiliser d'autres armes ou équipements.

- N'importe quel nombre de couteau
- Epée
- Pistolet automatique avec silencieux
- Fusil laser avec viseur laser
- Respirateur ou cartouches filtrantes
- Lentilles de contact ou photoviseur

Il peut aussi être équipé avec l'un des équipements suivants :

- Microprocesseur cérébral
- Fiole d'esprit de serpent
- Armure Composite
- Lunettes infrarouges

### DESERTEUR DES FORCES DE DEFENSE

Les Déserteurs peuvent avoir quitté les forces de Défense planétaire par lâcheté, pour meurtre contre un supérieur, ou pour s'être rebellé contre la discipline inflexible. Ils se battent pour retrouver ce qu'ils ont perdu en entrant dans l'armée, une vie semi-ordinaire. Mais les violences vécues durant le service et la honte de leur crime ne les quittent jamais. De plus l'Impérium n'oublie jamais un déserteur. Il devient un homme pourchassé, qui ne désire qu'une seule chose, quitter la planète. Etre enfin en sécurité demande de changer plusieurs fois d'identité et de descendre dans le Sous Monde, pour pouvoir devenir anonyme. Pour obtenir son billet de départ et se faire oublier de l'Imperium, le Déserteur vend ses services aux gangs qui le désirent.

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

## RECRUTER UN DESERTEUR

N'importe quel gang peut recruter un déserteur. Cependant il existe un risque que le gang devienne hors la loi si son recrutement est rapporté aux Arbites. Si un joueur veut recruter un déserteur, il doit payer le coût standard de 40 crédits. Un gang ne peut avoir qu'un seul déserteur. Son profil et ses compétences ne sont déterminées qu'après son recrutement. Une valeur standard de 200 points est ajoutée pour le calcul de la valeur de gang. (C'est-à-dire 5 fois la rémunération de 40).

Le déserteur est un ancien militaire qui a subi un entraînement intensif. De ce fait il possède des compétences spéciales et des caractéristiques supérieures.

## PROFIL DE BASE

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Déserteur	4	3	3	3	3	1	3	1	7	-

## AMELIORATIONS DU DESERTEUR

Le déserteur possède 3 améliorations qui lui donnent des bonus sur son profil ou des compétences. Lancez trois fois 1D6 et consultez la table ci-dessous. Il ne peut pas améliorer de plus de 2 points l'une de ses caractéristiques. Si une amélioration est tirée 3 fois, relancez le D6. De même si vous tirez deux fois la même compétence, relancez le jet pour en avoir une autre.

Résultat D6	Améliorations
1	+ 1 CT
2	+ 1 I
3	+ 1 Cmd
4	Lancez un nouveau D6 1 : + 1CC 2 : + 1 F 3 : + 1 E 4 : + 1 Pv 5 : + 1 A 6 : + 1 Cmd
5-6	Lancez un nouveau D6 1-2 : Nerf d'acier 3-4 : Tir d'expert 5 : Œil de Lynx 6 : Lancez un nouveau D6 1 : Esquive 2 : Vrai brave 3 : Expert en armement 4 : Réputation de tueur 5 : Embuscade 6 : Tir rapide (le joueur peut choisir sur quelle arme la compétence s'applique)

## REGLES SPECIALES

Le déserteur est un homme pourchassé par les agents de l'Impérium.

**Hors la loi :** Le gang qui emploie un déserteur risque de passer hors la loi, si les Arbites se rendent compte de sa présence dans le gang. Lors du jet sur le tableau Hors la loi le gang subit un malus de -2.

**Fugitif :** Après chaque partie où le déserteur a joué, lancez 1D6, sur un 1 ou un 2, le déserteur a réussi à quitter la planète, s'est fait prendre ou a changé d'identité. Le gang ne peut plus engager de déserteur tant qu'il n'a pas participé à une autre partie.

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

### **ARMEMENT DU DESERTEUR**

Un déserteur combat avec son propre armement comme décrit ci-dessous. Les déserteurs ne peuvent pas acheter ou utiliser d'autre armement que celui de la liste.

Les déserteurs utilisent l'armement suivant :

- Couteau de combat
- Gilet pare-balles
- Pistolet laser

Il est aussi armé avec l'un des trois packs d'armes suivants :

- Canon laser
- Lance grenade équipé d'un mono sight, avec grenade à fragmentation, grenade antichar, et grenade fumigène, Fusil laser et Medipack
- Epée tronçonneuse et pistolet à plasma, remplace le gilet pare-balles par une armure carapace, grenade à fragmentation, bio scanner, n'importe quel membre bionique.