

## SNIPER

Article paru dans le Necromunda Magazine #2  
Par Warwick Kinrade



Necromunda possède une vaste force de défense planétaire qui forme l'ossature du dispositif de défense face aux invasions ou aux rebellions. Tout comme la Garde Impériale, la force de défense planétaire est stationnée sur toute la planète. Plusieurs millions d'hommes sont prêts à défendre la planète.

La vie dans les forces de défense planétaire est rude et brutale. La discipline est rigide et avec tant d'hommes, dont la plupart enrôlés de force proviennent du Sous-Monde, c'est la seule manière d'en garder le contrôle. Les flagellations et les peines capitales pour manquement à la discipline sont courantes. Ceux qui ne suivent pas les ordres risquent une exécution sommaire par leurs officiers ou par un Commissaire Impérial. Même des erreurs triviales, telles que ne pas marcher au pas, ne pas saluer un officier correctement, ou ne pas entretenir son paquetage, peuvent emmener à une flagellation ou une déportation dans les Légions Pénales.

Pour échapper à cette discipline rigide, sans aucune possibilité d'initiative, ou chaque minute est strictement contrôlée, beaucoup de soldats désertent. La peine, pour un tel crime, est la mort, mais ces hommes n'ont plus rien à

perdre et sont prêts à risquer leur vie pour leur liberté.

Le Sous-Monde devient le refuge pour ces déserteurs. A l'abri des autorités impériales, leur entraînement et l'équipement volé font d'eux des mercenaires idéaux.

### Recruter un sniper

Si un joueur veut engager un sniper, il doit payer la rémunération standard, qui est de 20 crédits. Un gang peut seulement avoir un sniper. Le profil et les compétences du sniper sont déterminés après qu'il ait été embauché.

Une valeur standard de 100 points pour le sniper est ajoutée pour le calcul de la valeur de gang. (C'est-à-dire 5 fois la rémunération de 20).

### Profil

Le sniper peut avoir des compétences spéciales et des caractéristiques supérieures. Celles-ci sont déterminées seulement après que le sniper ait été recruté. Le profil de base est donné ci-dessous.

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

### Améliorations du Sniper

En plus de son profil, un sniper peut avoir quatre nouvelles "progressions" qui complètent son profil. Tirez un D6 quatre fois et consultez le tableau de progressions du sniper. Un sniper ne peut pas augmenter une caractéristique de plus de 2. Si vous tirez trois fois la même progression relancez alors le résultat. Si vous obtenez deux fois la même compétence relancez le dé alors pour obtenir une autre.

D6	Résultat
1	+1 Initiative
2	+1 Endurance
3	+1 Attaque
4	+1 CT
5-6	Lancer un D6: -1:Crack Shot -2:Fast Shot -3:Rapid Fire -4:Ambush -5:Infiltration -6:Weaponsmith

### Armement

Un sniper combat avec son propre armement comme décrit ci-dessous. Il est généralement bien armé et équipé de matériel volé. Un sniper ne peut acheter ou utiliser d'autres armes ou équipements, il n'a confiance que dans ce qu'il possède !

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 sniper utilise les matériels suivants :

N'importe quel nombre de couteaux

Pistolet laser ou pistolet

Fusil laser ou fusil d'assaut

Viseur ou lentilles de contact

Respirateur ou Filtres respiratoires

Il peut aussi choisir l'un des équipements suivants :

Viseur laser

Lunette de visée

Surgénérateur d'énergie laser

Chargeur (choisissez pour quelle arme)