

CAMPAGNE DE RECRUTEMENT : LES TÊTES BRULEES DU COLONEL SCHAEFFER

Article original repris du site de Cawdor « Necromunda en français »

La dernière version de Wh40k permet de simuler plus facilement les grosses batailles rangées que les conflits d'escarmouche. Seules les Têtes brûlées du colonel Schaeffer permettent au joueur de diriger un petit commando dans un raid contre une armée classique. Si vous jouez avec ces règles, vous savez que n'importe quelle figurine du squad a son importance stratégique...

A l'inverse les règles de Necromunda, individualisées et faites pour les conflits d'escarmouche vous permettent de voir s'affronter des gangs au cœur de la Ruche Primus. Pourquoi ne pas jouer une campagne de recrutement des têtes brûlées du colonel dans le Sous Monde ?

Une campagne de recrutement ?

Les règles des Têtes Brûlées permettent de jouer une équipe soudée, entraînée et prête à toute éventualité. Nul doute qu'un groupe si homogène n'a rien à faire dans les profondeurs de Necromunda.

De plus un des grands avantages de Necromunda est de voir évoluer son gang au fur et à mesure des conflits, de commencer petit et de finir par une apothéose.

Tout ceci nous a amené à créer des règles qui permettent d'une part de voir évoluer les Têtes Brûlées, et d'autre part de limiter au départ la puissance de l'équipe.

OBJECTIF

La seule et unique raison de la présence de Schaeffer dans le Sous-Monde et la mise sur pied et l'entraînement d'un commando. Vous avez donc à réunir une équipe complète (avec équipement standard) et gagner deux scénarios d'affilées sans pertes. Une fois ces conditions remplies, le squad est expédié loin dans l'Univers sur quelque zone de combat inconnue...

REGLES SPECIALES

RECRUTEMENT

Au départ vous disposez de 1000 crédits pour monter une équipe de base qui doit inclure le Colonel Schaeffer. Attention vous devez aussi acheter en même temps que les personnages l'équipement standard leur correspondant. Si vous n'avez pas assez pour équiper un personnage vous ne pouvez pas le prendre. Vous pouvez aussi acheter l'équipement optionnel correspondant à chaque personnage (il n'est pas obligatoire de prendre la totalité de l'équipement optionnel). Une fois le groupe de départ monté, le reste du magot est ramené à 0 crédits.

En cours de partie il existe deux moyens de recruter un membre des Têtes Brûlées. La manière classique consiste à payer sur le magot (ainsi que pour son équipement spécial). L'autre possibilité est la capture (voir les fiches individuelles). Si les Têtes Brûlées capturent un membre d'un gang ennemi correspondant à un des standards de capture d'un membre manquant de l'équipe il est automatiquement converti en cet homme : la figurine conserve son profil, compétences, blessures et bioniques et est dépouillée du reste de son équipement. Elle est ensuite rééquipée avec l'équipement standard correspondant (payé sur le magot). Vous ne pouvez équiper/recruter qu'un seul ganger par séquence d'après bataille et le magot est ensuite ramené à 0 crédit.

Si le personnage capturé ne correspond pas à un des personnages manquant, il est libéré au bout de 1D3 missions (avec son équipement).

En cas de capture, une mission de sauvetage est toujours possible !

TERRITOIRE

Le camp des Têtes Brûlées est localisé sur un territoire généré sur la table des territoires hors-la-loi.

TERRITOIRES CAPTURES

Les Têtes Brûlées ne captureront jamais un territoire. Le territoire est perdu en cas de capture par les hommes de Schaeffer. Si les Têtes Brûlées voient leur territoire capturé, générez en un autre sur la table territoires hors-la-loi.

REVENU ET MAGOT

Les Têtes Brûlées ne collectent pas de revenus. Le colonel reçoit 10+1D6x5 crédits (les bonus de casseur

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

de caïds et autres s'appliquent) après chaque bataille qui vont directement dans le magot. Ce magot ne peut être utilisé que pour le recrutement et l'équipement de membres du commando.

EQUIPEMENT ET ACHAT

Les Têtes Brûlées n'utilisent que l'équipement qui est indiqué sur leur feuille individuelle. Ils ne vont jamais au comptoir commercial. Ils peuvent utiliser malgré tout un équipement créé par un inventeur (techno). Les prix d'achats de l'équipement sont indiqués entre parenthèses sur chaque fiche individuelle.

MERCENAIRES ET PERSONNAGES

Schaeffer ne recrutera jamais de personnage ou de mercenaire.

CAPTURE (voir aussi recrutement)

Si une Tête Brûlée est capturée (sauf Schaeffer lui-même), il devient un mercenaire qui se battra durant 1+1D2 batailles pour le gang qui l'a libéré. La première de ces batailles est une mission de sauvetage menée par Schaeffer (mission normale à l'exception du fait que le mercenaire déserteur se battra contre Schaeffer). Ensuite le ganger fuira pour se cacher dans le Sous-Monde. Schaeffer devra recruter un nouveau personnage identique (et payer pour son équipement). Si Schaeffer est capturé, il s'échappe automatiquement mais toutes les Têtes Brûlées se sont enfuies. Remontez un nouveau gang

MORT

Si le colonel est tué, transformé en zombie (etc.), convertissez toutes les Têtes brûlées en mercenaires (voir Outlander). Si une Tête Brûlée est tuée, l'équipement standard est conservé par Schaeffer et ses hommes ; l'équipement optionnel est perdu et il ne reste plus qu'à capturer/recruter un nouveau membre correspondant.

FAMINE

Les Têtes brûlées ne souffriront jamais de la famine, Ils sont régulièrement approvisionnés en rations de combats standard de la garde Impériale.

HORS-LA-LOI

Le Colonel Schaeffer est ici pour recruter et entraîner son escouade. Il n'a pas de temps à perdre avec les autorités, aussi ne dénoncera-t-il jamais ses adversaires. En tant que membre des forces armées de l'Imperium, Schaeffer ne sera jamais mis hors la loi.

EXPERIENCE

Utilisez la table standard de Necromunda.

PROFIL

1 COLONEL SCHAEFFER

Vous devez recruter le Colonel Schaeffer en premier.

Coût de recrutement 190 crédits (équipement standard compris).

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Profil de départ	4	4	4	3	3	1	4	1	8	-
Profil maximum	4	6	6	4	4	3	6	3	10	-

Expérience de départ : 60+1D6

Compétence de départ : comme un chef de gang (en ce qui concerne le commandement et le blocage)

Equipement standard : pistolet à plasma, épée énergétique, couteau

Equipement optionnel: bolter (35), grenades à frag (30), grenades antichar (50), armure carapace (80), gilet pare-balles (15), respirateur (10).

Compétences : Combat, Tir, Discrétion, Férocité, Agilité.

0-1 BARRACUDA

Coût de recrutement 60 crédits.

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

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Profil de départ	4	3	3	3	3	1	4	1	7	-
Profil maximum	4	6	6	5	4	3	6	3	9	-

Expérience de départ : 60+1D6

Equipement standard : bolter lourd (180), couteau (5)

Equipement optionnel: pistolet laser (15), grenades à frag (30), gilet pare-balles (15)

Compétences : Combat, Tir, Muscle, Techno

Capturé en tant que : n'importe quel balaise sauf Escher

Spécial : Si Schaeffer et Futé sont hors de combat, barracuda devient frénétique.

0-1 HEROS

Coût de recrutement 60 crédits.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Profil de départ	4	3	3	3	3	1	4	1	7	-
Profil maximum	4	6	6	4	4	3	6	3	10	-

Expérience de départ : 40+1D6

Compétences de départ : comme un chef de gang (en ce qui concerne le commandement et le blocage)

Equipement standard : fusil laser (25), pistolet laser (15), épée (10)

Equipement optionnel: respirateur (10), gilet pare-balles (15)

Compétences : Combat, Tir, Férocité

Capturé en tant que : n'importe quel chef de gang sauf escher

0-1 SCOPE

Coût de recrutement 50 crédits.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Profil de départ	4	3	3	3	3	1	4	1	7	-
Profil maximum	4	4	7	4	4	3	6	3	9	-

Expérience de départ : 20+1D6

Equipement standard : fusil à aiguilles (200), couteau (5)

Equipement optionnel: respirateur (10), pistolet laser (15), gilet pare-balles (15), viseur laser (40)

Compétences : Tir, Discrétion, agilité

Capturé en tant que : n'importe quel ganger

0-1 ROCKET GIRL

Coût de recrutement 60 crédits.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Profil de départ	4	3	3	3	3	1	4	1	7	-
Profil maximum	4	5	6	4	4	3	6	3	9	-

Expérience de départ : 60+1D6

Equipement standard : Lance-missiles (185), missiles à frag (35), missiles anti-char (115), couteau (5)

Equipement optionnel: respirateur (10), pistolet laser (15), gilet pare-balles (15)

Compétences : Muscle, Tir, Agilité, Techno

Capturé en tant que : Balaise Escher

0-1 HUGGY

Coût de recrutement 50 crédits.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Profil de départ	4	3	3	3	3	1	4	1	7	-
Profil maximum	4	6	6	4	4	3	6	3	9	-

Expérience de départ : 20+1D6

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

Equipement standard : Missiles à frag (35), missiles anti-char (115), couteau (5)

Equipement optionnel: respirateur (10), pistolet laser (15), gilet pare-balles (15)

Compétences : Discrétion, Tir, Agilité,

Capturé en tant que : Tout ganger sauf Escher

Spécial : Si Huggy est à moins de 2 pas de Rocket girl, cette dernière ignore tout jet de munitions raté avec son lance-missiles

0-1 ANIMAL

Coût de recrutement 50 crédits.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Profil de départ	4	3	3	3	3	1	4	1	7	-
Profil maximum	4	6	6	5	5	3	6	3	9	-

Expérience de départ : 20+1D6

Equipement standard : Fuseur (95), bio scanner (50), épée tronçonneuse (35)

Equipement optionnel: respirateur (10), pistolet laser (15), gilet pare-balles (15)

Compétences : Combat, Férocité

Capturé en tant que : Tout Goliath

Spécial : Si Animal se retrouve à plus de 8 pas de Schaeffer ou Heros, il devient frénétique

0-1 SURIN

Coût de recrutement 60 crédits.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Profil de départ	4	3	3	3	3	1	4	1	7	-
Profil maximum	4	6	5	4	4	4	7	3	9	-

Expérience de départ : 20+1D6

Equipement standard : Couteau énergétique (35) (comme une épée énergétique mais pas de parade), couteau (5),

Equipement optionnel: respirateur (10), pistolet laser (15), gilet pare-balles (15)

Compétences : Combat, Férocité, Discrétion

Capturé en tant que : Tout Ratskin (sauf brave)

Spécial : Surin est considéré comme un Ratskin en ce qui concerne les jets de blessures graves et les conditions exceptionnelles du Sous-Monde

0-1 DEMOLITION MAN

Coût de recrutement 50 crédits

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Profil de départ	4	3	3	3	3	1	4	1	7	-
Profil maximum	4	5	5	4	4	3	6	3	9	-

Expérience de départ : 20+1D6

Equipement standard : fusil laser (25), grenades à frag (30), grenades antichar (50), couteau (5)

Equipement optionnel: respirateur (10), pistolet laser (15), gilet pare-balles (15)

Compétences : Combat, Férocité, Muscle

Capturé en tant que : Tout Delaque ou Cawdor

0-1 LOOPING

Coût de recrutement 50 crédits.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Profil de départ	4	3	3	3	3	1	4	1	7	-
Profil maximum	4	5	5	4	4	3	6	3	9	-

Expérience de départ : 20+1D6

Equipement standard : pistolet bolter (25), grenades à frag (30), couteau (5)

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

Equipement optionnel: respirateur (10), pistolet laser (15), gilet pare-balles (15)

Compétences : Combat, Tir, Techno

Capturé en tant que : Tout Van Saar

0-1 FUTE

Coût de recrutement 50 crédits.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Profil de départ	4	3	3	3	3	1	4	1	7	-
Profil maximum	4	5	5	4	4	3	6	3	9	-

Expérience de départ : 20+1D6

Equipement standard : fusil laser (25), medipack (80), couteau (5)

Equipement optionnel: respirateur (10), pistolet laser (15), gilet pare-balles (15)

Compétences : Agilité, Tir, Discrétion

Capturé en tant que : Tout Delaque

0-1 AMAZONE

Coût de recrutement 50 crédits.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Profil de départ	4	3	3	3	3	1	4	1	7	-
Profil maximum	4	5	5	4	4	3	6	3	9	-

Expérience de départ : 20+1D6

Equipement standard : fusil laser (25), bandoulière (5), épée (10), couteau (5)

Equipement optionnel: respirateur (10), pistolet laser (15), gilet pare-balles (15)

Compétences : Agilité, Tir, Discrétion

Capturé en tant que : Tout Escher

Spécial : la bandoulière permet à Amazone de se servir, au corps à corps, à la fois de son épée et de son couteau sans être encombrée par son arme de base (fusil laser)