

## GANG D'ESCLAVES

Article paru dans le Gang War #1

Par

Traduit par Lepropre

*Ce qui suit constitue les règles pour introduire les nouveaux gangs d'esclaves dans vos parties de Necromunda. Cela signifie que vous aller pouvoir maintenant vous venger de la guilde qui vous a enfermée tant d'années ...*

Les esclaves sont des gangers ou des ruchiés qui ont été capturé par un gang du Sous-Monde ou sanctionnés par les autorités et vendu à la Guilde des Marchands. Ils ne sont pas bien plus qu'un simple bien dans les mains de la guilde, condamnés à travailler dans les mines, dans les arènes de combat où dans les caravanes pour le reste de leur vie. La plupart des esclaves sont des hors la loi, voleurs et renégats qui ont été finalement amenés devant justice, mais certains sont simplement des individus malchanceux qui ont été capturés alors que personne n'était prêt à payer leur rançon.

La Guilde des Marchant modifie généralement les esclaves pour leur nouvelle vie ce qui inclus implants et bioniques basiques, épées et scies pour le combat ou bien foreuses et marteaux pour travailler dans les mines et les forges. Prises et points de connexion marquent leur chair et ils sont transpercés par des tiges d'aciers et des plaques de métal pour renforcer leur corps. Si un esclave prouve son utilité à la Guilde, ses implants sont progressivement améliorés jusqu'à ce qu'il devienne une caricature inhumaine du guerrier qu'il était avant.

Les esclaves les plus endurcis et déterminés s'échappent de leur incarcération. Ils peuvent s'évader seul, par deux ou parfois dans des bandes plus nombreuses lors d'un effondrement de mine ou lorsqu'une caravane est attaquée. Les vastes et chaotiques désolations du sous monde donnent de nombreuses cachettes à ces âmes désespérées et relativement peu sont recapturés par la Guilde ou les chasseurs de prime. Généralement la Guilde les passe en perte et profit et en rachète de nouveaux. Les esclaves solitaires rejoignent généralement un gang comme mercenaires mais parfois des groupes se forment pour se porter un support mutuel et ils luttent alors avec les bandes de hors la loi pour obtenir l'avantage dans les désolations. Ils attaquent les caravanes de la Guilde et les campements pour obtenir nourriture, armes et implants supplémentaires afin d'améliorer ou remplacer leurs membres endommagés. Leur objectif est bien souvent de causer le maximum de dommages à la Guilde.

## REGLES SPECIALES

### Hors la loi :

Les gangs d'esclaves sont des hors la loi et suivent toutes les règles correspondantes à l'exception des règles ci-dessous.

### Territoire :

Les gangs d'esclave commencent avec un seul territoire généré sur la table des territoires hors la loi. Ce territoire devient le camp des esclaves dans les désolations et ils ne peuvent normalement pas posséder plus d'un seul territoire à la fois. Les esclaves peuvent décider de déplacer leur camp après n'importe quelle partie après avoir rayé l'ancien territoire de leur feuille de gang à la fin de la séquence d'après bataille et générant aléatoirement un nouveau camp sur la table des territoires Hors la Loi. Si les esclaves sont suffisamment chanceux pour trouver une Ligne électrique (jet de dé 56 sur la table des camps Hors la Loi) ils peuvent l'utiliser pour recharger leurs implants donnant ainsi un +1 à la caractéristique initiative de tout le gang pour le premier tour de jeu.

### Territoires capturés :

Tout territoire pris à un autre gang peut au choix être pris comme campement par les esclaves ou bien pillé et détruit. (Voir les règles Hors la Loi pour le pillage)

### Revenus :

Les bandes d'esclave collectent les revenus de leur territoire comme n'importe quel autre gang hors la loi. Ils

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

peuvent aussi fouiller à la recherche de nourriture dans les désolations même s'ils ne sont pas vraiment bon à cela. C'est pourquoi les esclaves déduisent toujours 1 à leur jet de dé pour fouiller.

### Commerce :

Les gangs d'esclave utilisent le comptoir commercial des hors la loi.

### Mercenaires:

Les gangs d'esclaves peuvent faire appel à n'importe quel mercenaires qu'ils peuvent payer sauf les chasseurs de prime.

### Malnutrition :

Les gangs d'esclaves souffrent de la malnutrition comme n'importe quel autre. Comme ils sont en partie faits de métal ils ont besoin de moins de nourriture pour survivre. Chaque esclave à besoin seulement de 2 crédits dépensés en nourriture pour éviter la malnutrition.

### Prime :

Les esclaves sont considérés comme des faiseurs de trouble aussi la guilde offre leur valeur en rançon comme pour n'importe quel Hors la Loi.

### Capture :

Grâce à l'expérience de leur évasion les esclaves sont tous considérés comme possédant la compétence, « Roi de l'évasion » Les gangers capturés par des gangs esclaves peuvent être rançonnés ou vendu comme esclave. Certains gangs d'esclaves mettent un point d'honneur à ne jamais vendre de prisonnier en esclavage, mais d'autres n'ont aucun remord à plonger d'autres personnes dans l'enfer dont ils sont sortis. C'est au joueur de choisir.

### Scénarios :

Les gangs d'esclaves tirent les scénarios sur la table des scénarios Hors la Loi. S'ils peuvent choisir le scénario ils choisissent entre les scénarios Hors la loi et ceux de Necromunda.

### Bioniques :

Si le gang d'esclave capture un combattant possédant un quelconque équipement bionique ils peuvent lui retirer et le greffer à un membre du gang (bien que le chef se serve en premier en général). Le gang doit inclure un esclave Techno pour pouvoir réaliser cette opération.

### Blessures :

Si un membre du gang subit une blessure permanente à une localisation qui a été remplacée par un implant bionique ou une arme d'esclave, l'implant ou l'arme est détruit mais aucun dommage supplémentaire n'est infligé. Les armes détruites peuvent être remplacées au coût standard. Un gang contenant un esclave Techno peut réparer les armes endommagées et les implants bioniques en réalisant un 6 sur un D6. Le techno ne peut tenter qu'une seule réparation par implant ou arme. Si le jet de dé est raté l'équipement est endommagée au delà de toute réparation possible.

## RECRUTER UN GANG D'ESCLAVES

### CHEF ESCLAVE RENEGAT

Coût de recrutement 130 crédits.

Le chef des esclaves renégats est un leader naturel, le genre de personne que les autres choisissent pour prendre une décision. En général le chef est celui qui a conduit les autres à la liberté, qui a planifié l'évasion et permis aux esclaves de rester ensemble depuis. Le chef doit se battre constamment pour garder sa position au milieu du nid de vipères que constitue son gang. Une méthode fréquemment employée et d'accumuler les implants, les armes cybernétiques et autres armures améliorées. Un chef entièrement équipé est une vision terrifiante avec ses bras multiples ronflants et claquant follement.

### PROFIL :

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Chef	4	4	4	3	3	1	3	1	8	-

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 :** Un chef peut être équipé de n'importe quelles armes d'esclave, de corps à corps, pistolet et armes spéciales, grenades et munitions de la liste des armes réservée aux gangs esclaves.

**Équipement :** Un chef esclave peut être équipé avec des plaques d'armure pour 20 crédits chacune.

### Règles spéciales :

**Chef du gang :** Le chef est respecté par les membres de son gang et ils sont motivés par sa présence. Tout membre du gang dans les 6 Ps du chef peut utiliser la valeur de Commandement du chef lorsqu'ils effectuent des tests de commandement. Contrairement aux autres membres du gang, le chef est efficace même s'il est seul. Il est considéré comme ayant toujours un ami à 2 ps, que ce soit réellement le cas ou non. Cela signifie donc qu'il peut toujours effectuer un test pour éviter d'être bloqué.

**Bras multiples :** Les chefs esclaves acquièrent souvent des implants multiples. Aussi peuvent t'ils choisir deux armes d'esclave au lieu d'une. Un chef avec deux armes gagne une attaque supplémentaire et peut choisir avec qu'elle arme résoudre les touches au corps à corps.

### ESCLAVE TECHNO

Coût de recrutement 90 crédits.

Les technos sont responsables de la maintenance et de l'amélioration des esclaves. Cela peut aller de quelque chose d'aussi simple qu'huiler une tronçonneuse rouillée à une opération aussi complexe qu'implanter un nouvel organe bionique. La plupart des Technos sont des membres de la maison Van Saar qui ont été capturés durant les incessantes batailles de la ruche et vendus aux Guilders. Lorsqu'un gang d'esclave s'évade un chef prévoyant s'assure toujours qu'un techno les accompagne afin d'effectuer les réparations.

Vous pouvez avoir 1 techno dans votre gang.

### PROFIL:

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Chef	4	2	2	3	3	1	3	1	7	-

**Armement :** Un techno peut recevoir n'importe quel équipement choisi parmi les armes de corps à corps, pistolets, armes spéciales, grenades et munitions de la liste d'équipement spéciale des esclaves.

**Équipement :** Un techno peut recevoir des plaques d'armure pour 20 crédits chacune.

### ESCLAVE

Coût de recrutement 60 crédits.

Les esclaves forment le reste du gang, effrayés, à moitié humain et gardant un souvenir amer de la vie normale qu'ils avaient avant. Les gens extérieurs remarquent souvent que plus un esclave est cybernétisé plus son humanité semble s'envoler. Les esclaves les plus lourdement modifiés peuvent s'éteindre pour plusieurs heures, restant assis fixement sans émotion. Les esclaves font des adversaires effrayant au combat, résistants et ne se préoccupant pas de leurs propres blessures tandis qu'ils découpent leurs adversaires avec des tronçonneuses et foreuses industrielles.

### PROFIL:

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

**Armement :** Un esclave peut recevoir n'importe quel équipement choisi parmi les armes d'esclaves, de corps à corps, pistolets, grenades et munitions de la liste d'équipement spéciale des esclaves.

**Équipement :** Un esclave peut recevoir des plaques d'armure pour 20 crédits chacune.

**Règles spéciales :** Expérimentés, les esclaves ont généralement plus d'expérience que la plupart des habitants de la ruche, c'est pourquoi ils commencent avec un jet de dé dans la table d'expérience lorsqu'ils sont recrutés.

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.

## LISTE D'ARMEMENT DES GANGS D'ESCLAVES

ARMES D'ESCLAVES	Coût
Perceuse	15
Pince	15
Lames de faux	15
Scie circulaire	25
Tronçonneuse	25
Marteau	20
ARMES SPECIALES	
Fusil d'assaut	20
Fusil	20
Bolter	35
Lance flamme	40
Fusil laser	25
Lance Grenade (grenades non comprises)	130
Fuseur	95
Lance plasma	70
PISTOLETS	
Pistolet automatique	10
Pistolet mitrailleur	15
Pistolet laser	15
Pistolet bolter	20
Lance flamme léger	20
Pistolet à plasma	25
CORPS A CORPS	
Chaîne ou fléau	10
Epée tronçonneuse	25
Masse ou gourdin	10
Couteau	0/5
Epée	10
GRENADES ET MUNITIONS	
Grenade à fragmentation	30
Grenade Antichar	50
Balles tueuses pour fusil	5
Balles incendiaires pour fusil	5
Bolt pour fusil	15
Balles Dum Dum	5

## PLAQUES D'ARMURE :

Les esclaves fabriquent souvent des plaques d'armures à partir de débris trouvés dans les bas fonds de la ruche. Si ces plaques offrent une protection, elles sont lourdes et encombrantes. Un esclave peut être protégé au maximum par 3 plaques d'armures, qui lui donnent une sauvegarde d'armure mais réduisent son Initiative comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

Le modificateur d'initiative ne peut pas réduire l'initiative d'un esclave en dessous de 1.

Nombre plaques	de	Svg	Malus initiative
1		6+	0
2		5+	-1
3		4+	-2

## TABLEAU D'EXPÉRIENCE DES ESCLAVES

Points d'expérience	Titre
21 - 30	Esclave <sup>1</sup>
31 - 40	Esclave
41 - 50	Esclave
51 - 60	Esclave
61 - 80	Champion <sup>2</sup>
81 - 100	Champion
101 - 120	Champion
121 - 140	Champion
141 - 160	Champion
161 - 180	Champion
181 - 200	Champion
201 - 240	Héros
241 - 280	Héros
281 - 320	Héros
321 - 360	Héros
361 - 400	Héros
400 +	Roi <sup>3</sup>

1. niveau de départ pour les esclaves et les technos

2. Niveau de départ pour les chefs

3 A partir de ce niveau plus de progression possible.

## LISTE DES COMPETENCES ACCESSIBLES

Compétences	Esclave	Techno	Chef
Agilité	-	-	X
Combat	X	-	X
Férocité	X	-	X
Muscle	X	-	X
Tir	-	X	-
Discrétion	-	X	-
Technologie	-	-	X

## TABLE DES VALEURS MAXIMUM

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
	4	6	6	6	6	3	5	1	10	-

## TABLEAU DE PROGRESSION

2D6	Progressions
2	Nouvelle compétence Choisir n'importe qu'elle catégorie et tirer aléatoirement une compétence dedans
3	Nouvelle compétence Choisir n'importe qu'elle catégorie et tirer aléatoirement une compétence dedans
4	Nouvelle compétence Choisir n'importe qu'elle catégorie et tirer aléatoirement une compétence dedans
5	Lancez un nouveau D6
	1-3 +1 F
	4-6 +1 A
6	Lancez un nouveau D6
	1-3 +1 CC
	4-6 +1 CT
7	Lancez un nouveau D6
	1-3 +1 I
	4-6 +1 Cd
8	Lancez un nouveau D6
	1-3 +1 CC
	4-6 +1 CT
9	Lancez un nouveau D6
	1-3 +1 Pv
	4-6 +1 E
10	Nouvelle compétence Choisir n'importe qu'elle catégorie et tirer aléatoirement une compétence dedans
12	Nouvelle compétence Choisir n'importe qu'elle catégorie et tirer aléatoirement une compétence dedans