

Gangs de Chasseurs de Primes

Nouveau Gang de Necromunda

Les gens descendent dans le Sous-Monde pour diverses raisons. La plupart d'entre-eux cherchent à échapper à la loi, les Rédemptionnistes organisent de saintes croisades pour éliminer sorciers, mutants et hérétiques, Les fousseurs ou les Ratskins n'ont pas le choix, n'étant tolérés nulle part ailleurs... Certains viennent pour tuer, seulement tuer. Les Spiriens font partie de ces derniers, venant d'en haut pour prouver leur valeur. Les Chasseurs de primes font aussi partie de cette dernière catégorie.

Solitaires, ils sillonnent les désolations, à la recherche d'un gang suffisamment riche pour les employer. Ils se mettent alors en chasse pour capturer ou abattre n'importe quel hors la loi dont la tête est mise à prix. Si certains d'entre-eux sont issus des maisons ouvrières de la Ruche, la plupart sont des êtres qui voient dans cette opportunité la seule chance de faire fortune rapidement. Parfois la promesse d'une grande récompense amène de tels individus à se regrouper.

Règles spéciales

Territoires: Les chasseurs de primes commencent avec un seul territoire, servant de camp de base, comme il est spécifié dans le livret Outlanders. Attention ils ne sont pas hors la loi. Ceci est simplement du au fait qu'il n'ont aucun intérêt dans la politique du Sous-Monde et des colonies. De plus leur source de revenus sont ailleurs et ils n'ont aucune raison d'exploiter plusieurs territoires.

Revenu : les chasseurs de prime ont besoin de 3 crédits chacun pour payer leur nourriture, ils peuvent souffrir des effets de l'inanition.

Achats : Les chasseurs utilisent la table normale des achats du Codex Necromundis.

Mercenaires : les Chasseurs de primes n'emploieront jamais de mercenaires.

Capture : Un chasseur de prime qui met hors de Combat un adversaire au corps à corps le capture automatiquement durant la séquence d'après bataille (ne faites pas de jets de blessures graves). Le gang adverse peut tenter une mission de sauvetage. Si le ganger n'est pas sauvé et qu'il est hors-la-loi ou outlander, il est vendu au marchand. S'il n'est pas d'un de ces gangs, lancez 1D6, sur un jet de 6, sa tête est mise à prix. Utilisez la table des Chasseurs de primes du Codex.

Scenarios, les Chasseurs de primes ne peuvent pas être attaquants dans des scénarios Hors la loi ou contre des gangs Outlanders. Si l'adversaire est un gang qui a été déclaré hors la loi, choisissez un scénario approprié.

Mise hors la loi : les chasseurs de primes ne violeront jamais intentionnellement la loi. Ils peuvent cependant être déclarés hors-la-loi par les marchands (surement plus parcequ'ils sont gênants qu'autre chose). Toutes les règles s'appliquent alors.

Un Chef Chasseur

130 crédits

Expérience : 60+1D6

Il s'agit d'un vétérans, qui a probablement donné des chasses depuis plusieurs années. C'était son idée de former un groupe de chasse, idée qu'il a financée sur ses propres crédits.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
4	4	4	3	3	1	4	1	8

Armes et règles spéciales : Comme un leader normal

0 - 2 Specialistes

70 crédits

Expérience : 60+1D6

Les spécialistes sont recrutés la plupart du temps parmi d'ancien membres de la Garde Impériale qui ayant fait leur temps préfèrent se consacrer à des activités plus lucratives.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armes : Les spécialistes peuvent être armés sur n'importe quelle liste ci-dessous

1 Chasseur de prime ou plus

60 crédits

Expérience : 20+1D6
Il s'agit du chasseur de primes de base.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armement : Corps à corps, arme de bases, pistolets, munitions et grenades

0 Bleu ou plus, pas plus de la moitié de l'effectif du gang
30 crédits
Expérience : 0
Il s'agit de kids qui ont rejoint le groupe pour diverses raisons.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD
4	2	2	3	3	1	2	1	3

Armement : Corps à corps, pistolets, munitions et grenades

Compétences

Bleus : Tir, Techno
Chasseur : Tir, Techno, Endurance
Spécialistes : Tir, Techno, Endurance, Muscle
Chef de chasse : Tir, Techno, Endurance, Muscle, Agilité

Listes de prix des Chasseurs de prime

Corps à Corps
Couteau gratuit (+5 à la valeur au delà du premier)
Epée 10
Epée-tronçonneuse 25

Pistolets
Pistolet Automatique 15
Pistolet Bolter 20
Pistolet Laser 15
Pistolet à Plasma 25

Arme de Base
Fusil Automatique 20
Bolter 35
Fusil laser 25
Fusil (balles et plombs) 20

Armes Spéciales
Lance-grenades 130
(grenades en sus)
Melta gun 95
Fusil à plasma 70

Grenades et munitions
Grenades à fragmentation 30
Grenades anti-char 50
Balles tueuses 5
Balles incendiaires 5
Bolts 5
Balles dum-dum 5