

# GANGS LÉGENDAIRES DE NECROMUNDA

*Gang War* contient les règles complètes pour créer des gangs issus des maisons Escher et Goliath. Au fil des mois à venir, d'autres gangs issus des diverses Maisons Claniques seront ajoutés via des suppléments accompagnés de nouvelles figurines.

En attendant, les joueurs assez chanceux pour posséder les figurines Citadel d'antan dans leur collection seront certainement impatients de les utiliser dans la nouvelle édition de Necromunda. Ce qui suit est un ensemble de listes de gang provisoires qui vous permettront d'aligner sans attendre ces figurines de collection aux côtés des nouveaux gangs. Chacune de ces listes de Maison sera développée lorsque de nouvelles figurines seront disponibles.

## GANGS DE LA MAISON CAWDOR

*La Maison Cawdor est le bastion du Culte de la Rédemption, dont les prophètes prédisent la destruction universelle. Il s'agit de la plus pauvre des Maisons, qui recycle les déchets de la ruche. Ainsi le "saint" équipement de ses combattants est-il toujours du matériel de récupération. ce sont les innombrables fantassins de la Rédemption, les propagateurs de la foi au sein du sous-monde et les chercheurs de reliques dans ses ruines; chaque ganger Cawdor est heureux de donner sa vie au nom de la foi.*

### COMPOSITION DU GANG

Lors de sa fondation, puis de l'ajout de combattants, un gang Cawdor doit respecter les règles suivantes :

- Il doit comprendre 1 Chef (si le Chef est tué, voir page 24 de *Gang War*).
- Il ne peut pas avoir plus de 2 Champions, plus un par tranche complète de 10 en Réputation que possède le gang. Par exemple, un gang avec une Réputation de 24 peut avoir jusqu'à 4 Champions.
- Le nombre total de Gangers dans le gang doit être supérieur ou égal au total du nombre d'autres combattants (Chef, Novice et Champions) du gang, sans compter les Aventuriers (décrits dans un futur supplément).
- Un combattant peut être équipé d'un maximum de trois armes. Les armes avec le Trait Encombrant comptent pour deux armes; elles sont signalées par un astérisque (\*) dans la liste d'équipement.

	Agilité	Muscle	Combat	Ruse	Férocité	Autorité	Tir	Savoir
<b>Chef</b>	-	Primaire	Primaire	-	Secondaire	Primaire	-	Secondaire
<b>Champion</b>	Secondaire	Primaire	Primaire	-	Secondaire	Secondaire	-	-
<b>Novice</b>	Secondaire	-	Secondaire	-	Primaire	-	-	-
<b>Spécialiste</b>	Secondaire	Secondaire	Primaire	-	Primaire	-	-	-

### COMBATTANTS

Un gang Cawdor de départ se compose des combattants suivants :

**CHEF..... 115 CRÉDITS**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
5"	3+	4+	3	3	2	4+	2	4+	6+	5+	5+

#### ÉQUIPEMENT

Un Chef Cawdor est équipé d'une armure composite. Il n'est soumis à aucune restriction d'équipement.

#### COMPÉTENCE DE DÉPART

Un Chef Cawdor commence avec une compétence choisie parmi ses sets de compétences Primaires.

**CHAMPIONS.....95 CRÉDITS CHACUN**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
5"	4+	3+	3	3	2	4+	2	5+	6+	7+	6+

#### ÉQUIPEMENT

Un Champion Cawdor est équipé d'une armure Flak. Il n'est soumis à aucune restriction d'équipement.

#### COMPÉTENCE DE DÉPART

Un Champion Cawdor commence avec une compétence choisie parmi ses sets de compétences Primaires.

**NOVICES.....20 CRÉDITS CHACUN**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
6"	5+	5+	3	3	1	3+	1	8+	8+	8+	9+

#### ÉQUIPEMENT

Un Novice Cawdor commence sans équipement. Il peut être équipé de Pistolets et d'Armes de Corps à Corps, mais ne peut pas recevoir d'arme de plus de 20 crédits.

**GANGERS.....45 CRÉDITS CHACUN**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
5"	4+	4+	3	3	1	4+	1	7+	7+	7+	7+

#### ÉQUIPEMENT

Un Ganger Cawdor est équipé d'une armure Flak. Il peut être équipé d'Armes de Base, d'Armes de Corps à Corps, de Grenade et d'Équipement. Lorsque le gang est créé, 1 Ganger peut être équipé d'une Arme Spéciale; au cours d'une campagne, d'autres Gangers peuvent également recevoir des Armes Spéciales.





# GANGS DE LA MAISON VAN SAAR

Les Van Saar possèdent une culture enracinée liée aux machines, et sont ainsi prééminents parmi les Maisons de Necromunda en ce qui concerne les technologies avancées. Les gangers Van Saar bénéficient des meilleures armes et combinaisons environnementales que le clan peut fournir, tandis que leurs chefs suivent des doctrines de combat d'une logique implacable, apprises en plaçant leur confiance dans leur équipement en premier, et dans leur courage en second. Cependant, rares sont ceux en dehors de la Maison à savoir que la source de sa technologie tue son peuple à petit feu.

## COMPOSITION DU GANG

Lors de sa fondation, puis de l'ajout de combattants, un gang Van Saar doit respecter les règles suivantes :

- Il doit comprendre 1 Chef (si le Chef est tué, voir page 24 de *Gang War*).
- Il ne peut pas avoir plus de 2 Champions, plus un par tranche complète de 10 en Réputation que possède le gang. Par exemple, un gang avec une Réputation de 24 peut avoir jusqu'à 4 Champions.
- Le nombre total de Gangers dans le gang doit être supérieur ou égal au total du nombre d'autres combattants (Chef, Novice et Champions) du gang, sans compter les Aventuriers (décrits dans un futur supplément).
- Un combattant peut être équipé d'un maximum de trois armes. Les armes avec le Trait Encombrant comptent pour deux armes ; elles sont signalées par un astérisque (\*) dans la liste d'équipement.

	Agilité	Muscle	Combat	Ruse	Férocité	Autorité	Tir	Savoir
<b>Chef</b>	Secondaire	-	-	Secondaire	-	Primaire	Primaire	Primaire
<b>Champion</b>	-	-	Secondaire	Secondaire	-	Secondaire	Primaire	Primaire
<b>Novice</b>	Primaire	-	-	-	-	-	Secondaire	Secondaire
<b>Spécialiste</b>	-	-	Secondaire	Secondaire	-	-	Primaire	Primaire

## COMBATTANTS

Un gang Van Saar de départ se compose des combattants suivants :

### CHEF..... 110 CRÉDITS

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
5"	4+	2+	3	3	2	4+	2	6+	5+	6+	5+

### ÉQUIPEMENT

Un Chef Van Saar est équipé d'une armure composite. Il n'est soumis à aucune restriction d'équipement.

### COMPÉTENCE DE DÉPART

Un Chef Van Saar commence avec une compétence choisie parmi ses sets de compétences Primaires.

### CHAMPIONS..... 105 CRÉDITS CHACUN

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
5"	3+	3+	3	3	2	4+	2	6+	5+	7+	5+

### ÉQUIPEMENT

Un Champion Van Saar est équipé d'une armure composite. Il n'est soumis à aucune restriction d'équipement.

### COMPÉTENCE DE DÉPART

Un Champion Van Saar commence avec une compétence choisie parmi ses sets de compétences Primaires.

### NOVICES.....25 CRÉDITS CHACUN

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
6"	5+	5+	3	3	1	3+	1	8+	8+	8+	6+

### ÉQUIPEMENT

Un Novice Van Saar commence sans équipement. Il peut être équipé de Pistolets et d'Armes de Corps à Corps, mais ne peut pas recevoir d'arme de plus de 20 crédits.

### GANGERS.....55 CRÉDITS CHACUN

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
5"	4+	4+	3	3	1	4+	1	6+	7+	7+	5+

### ÉQUIPEMENT

Un Ganger Van Saar est équipé d'une armure composite. Il peut être équipé d'Armes de Base, d'Armes de Corps à Corps, de Grenade et d'Équipement. Lorsque le gang est créé, 1 Ganger peut être équipé d'une Arme Spéciale ; au cours d'une campagne, d'autres Gangers peuvent également recevoir des Armes Spéciales.





# GANGS DE LA MAISON DELAQUE

La Maison Delaque abrite les espions et les assassins de Necromunda, et ses agents ont infiltré la plupart des strates de la société de la ruche. Les gangers Delaque sont réputés pour leur ruse et leur furtivité; ils savent tendre des embuscades comme personne et frapper depuis les ombres. Les bons chefs Delaque cherchent toujours à tirer parti du terrain et à exploiter les moindres faiblesses adverses; ils ne consentent à un combat équitable qu'en l'absence de toute alternative.

## COMPOSITION DU GANG

Lors de sa fondation, puis de l'ajout de combattants, un gang Delaque doit respecter les règles suivantes :

- Il doit comprendre 1 Chef (si le Chef est tué, voir page 24 de *Gang War*).
- Il ne peut pas avoir plus de 2 Champions, plus un par tranche complète de 10 en Réputation que possède le gang. Par exemple, un gang avec une Réputation de 24 peut avoir jusqu'à 4 Champions.
- Le nombre total de Gangers dans le gang doit être supérieur ou égal au total du nombre d'autres combattants (Chef, Novice et Champions) du gang, sans compter les Aventuriers (décrits dans un futur supplément).
- Un combattant peut être équipé d'un maximum de trois armes. Les armes avec le Trait Encombrant comptent pour deux armes; elles sont signalées par un astérisque (\*) dans la liste d'équipement.

	Agilité	Muscle	Combat	Ruse	Férocité	Autorité	Tir	Savoir
<b>Chef</b>	Primaire	-	-	Primaire	-	Primaire	Secondaire	Secondaire
<b>Champion</b>	Secondaire	-	-	Primaire	-	Secondaire	Primaire	Secondaire
<b>Novice</b>	Secondaire	-	-	Primaire	-	-	Secondaire	-
<b>Spécialiste</b>	Secondaire	-	Secondaire	Primaire	-	-	Primaire	-

## COMBATTANTS

Un gang Delaque de départ se compose des combattants suivants :

**CHEF.....105 CRÉDITS**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
5"	3+	3+	3	3	2	3+	2	6+	6+	5+	6+

**NOVICES.....20 CRÉDITS CHACUN**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
6"	5+	5+	3	3	1	3+	1	9+	8+	8+	8+

### ÉQUIPEMENT

Un Chef Delaque est équipé d'une armure Flak. Il n'est soumis à aucune restriction d'équipement.

### ÉQUIPEMENT

Un Novice Delaque commence sans équipement. Il peut être équipé de Pistolets et d'Armes de Corps à Corps, mais ne peut pas recevoir d'arme de plus de 20 crédits.

### COMPÉTENCE DE DÉPART

Un Chef Delaque commence avec une compétence choisie parmi ses sets de compétences Primaires.

### GANGERS.....55 CRÉDITS CHACUN

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
5"	4+	4+	3	3	1	4+	1	7+	7+	6+	7+

**CHAMPIONS.....95 CRÉDITS CHACUN**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	SF	V	INT
5"	3+	3+	3	3	2	4+	2	7+	6+	6+	6+

### ÉQUIPEMENT

Un Ganger Delaque est équipé d'une armure composite. Il peut être équipé d'Armes de Base, d'Armes de Corps à Corps, de Grenade et d'Équipement. Lorsque le gang est créé, 1 Ganger peut être équipé d'une Arme Spéciale; au cours d'une campagne, d'autres Gangers peuvent également recevoir des Armes Spéciales.

### ÉQUIPEMENT

Un Champion Delaque est équipé d'une armure composite. Il n'est soumis à aucune restriction d'équipement.

### COMPÉTENCE DE DÉPART

Un Champion Delaque commence avec une compétence choisie parmi ses sets de compétences Primaires.





## LISTE D'ÉQUIPEMENT

Plusieurs anciennes figurines Citadel Necromunda de Gangers portent des armes à la puissance de feu conséquente. Toutefois, seul un nombre très restreint d'armes lourdes est disponible dans la nouvelle édition. C'est délibéré, et d'autres armes lourdes seront ajoutées dans de futurs suppléments. De telles armes ne sont pas accessibles à des gangs fraîchement fondés et sans la moindre Réputation !

La liste ci-dessous est conçue pour permettre aux joueurs de créer des gangs issus des Maisons décrites dans ce document au même niveau que les gangs Escher et Goliath. Avec le temps, tous les gangs auront accès à des armes plus lourdes.

Par ailleurs, nous recommandons que les joueurs avec des anciens gangs fassent preuve d'imagination et de souplesse quant à ces types d'armes. Par exemple, un Orlock avec lance-missiles pourrait être armé d'un lance-grenades de cette liste, ou le canon à plasma d'un Van Saar pourrait être considéré comme un fusil à plasma. Bâtir vos gangs de cette façon veillera à ce que tous les gangs d'une campagne soient au commencement sur un pied d'égalité en termes de puissance de feu.

### ARMES

#### ARMES DE BASE

- Fusil d'assaut ..... 15 crédits
- Fusil laser ..... 15 crédits
- Fusil à pompe (avec balle et grenaille) ..... 30 crédits
- Bolter ..... 55 crédits

#### ARMES DE CORPS À CORPS

- Masse, matraque ou marteau ..... 5 crédits
- Couteau de combat ..... 15 crédits
- Arme à deux mains\* ..... 20 crédits
- Épée ..... 25 crédits
- Arme énergétique ..... 50 crédits

#### PISTOLETS

- Flingue ..... 5 crédits
- Pistolet-mitrailleur ..... 10 crédits
- Pistolet laser ..... 10 crédits
- Pistolet bolter ..... 25 crédits
- Lance-flammes léger ..... 50 crédits
- Pistolet à plasma ..... 50 crédits

#### ARMES SPÉCIALES

- Lance-grenades (avec grenades Frag et Krak) ..... 55 crédits
- Fusil à plasma ..... 100 crédits
- Lance-flammes ..... 100 crédits
- Fuseur ..... 135 crédits

#### ARMES LOURDES

- Mitrailleuse\* ..... 130 crédits

#### GRENADES

- Grenades Frag ..... 30 crédits
- Grenades Krak ..... 45 crédits

#### ÉQUIPEMENT

- Respirateur ..... 15 crédits
- Médiokit ..... 30 crédits
- Photolunettes ..... 35 crédits





# PROFILS D'ARMES

## ARMES DE BASE

Arme	Por		Pré		For	PA	D	Mu	Traits
	C	L	C	L					
Fusil d'assaut	8"	24"	+1	-	3	-	1	4+	Tir Rapide (1)
Bolter	12"	24"	+1	-	4	-	1	4+	Tir Rapide (1)
Fusil laser	18"	24"	+1	-	3	-	1	2+	Abondance
Fusil à pompe – balle	8"	16"	+1	-	4	-	2	4+	Contrecoup
Fusil à pompe – grenaille	4"	8"	+2	-	2	-	1	4+	Mitraille
Canon de poing	9"	18"	-	-	5	-	1	3+	Contrecoup

## ARMES DE CORPS À CORPS

Arme	Por		Pré		For	PA	D	Mu	Traits
	C	L	C	L					
Masse, matraque ou marteau	-	E	-	-	F	-	2	-	Mêlée
Couteau de combat	-	E	-	-	F	-1	1	-	Coup en Traître, Mêlée
Arme énergétique	-	E	-	-	+1	-2	1	-	Mêlée, Parade, Énergétique
Épée	-	E	-	+1	F	-1	1	-	Mêlée, Parade
Arme à deux mains	-	E	-	-1	F	-1	1	-	Mêlée, Encombrant

## PISTOLETS

Arme	Por		Pré		For	PA	D	Mu	Traits
	C	L	C	L					
Pistolet-mitrailleur	4"	12"	+1	-	3	-	1	4+	Pistolet, Tir Rapide (1)
Pistolet bolter	6"	12"	+2	-	4	-1	2	6+	Pistolet
Lance-flammes léger	-	S	-	-	3	-	1	5+	Incendiaire, Souffle
Pistolet laser	8"	12"	+1	-	3	-	1	2+	Pistolet, Abondance
Pistolet à plasma – basse puissance	6"	12"	+2	-	5	-1	2	5+	Pistolet, Rareté
Pistolet à plasma – puissance max.	6"	12"	+1	-	7	-2	3	5+	Pistolet, Rareté, Instable
Flingue	6"	12"	+2	-	3	-	1	4+	Pistolet, Abondance

## ARMES SPÉCIALES

Arme	Por		Pré		For	PA	D	Mu	Traits
	C	L	C	L					
Lance-flammes	-	S	-	-	4	-1	1	5+	Incendiaire, Souffle
Lance-grenades									
- Grenade Frag	6"	24"	-1	-	3	-	1	6+	Explosion (3"), Contrecoup
- Grenade Krak	6"	24"	-1	-	6	-2	2	6+	-
Fuseur	6"	12"	+1	-	8	-4	3	4+	Fusion, Rareté
Fusil à plasma – basse puissance	12"	24"	+2	-	5	-1	2	5+	Tir Rapide (1), Rareté
Fusil à plasma – puissance max.	12"	24"	+1	-	7	-2	3	5+	Rareté, Instable

## ARMES LOURDES

Arme	Por		Pré		For	PA	D	Mu	Traits
	C	L	C	L					
Mitrailleuse	20"	40"	-	-1	4	-1	1	4+	Tir Rapide (1), Encombrant

## GRENADES

Arme	Por		Pré		For	PA	D	Mu	Traits
	C	L	C	L					
Grenades Frag	-	Fx3	-	-	3	-	1	4+	Explosion (3"), Grenade, Contrecoup
Grenades Krak	-	Fx3	-	-1	6	-2	2	4+	Démolition, Grenade

