

# Campagne Necromunda

## *Création des gangs*

Chaque joueur commence avec 1000 crédits

Chaque joueur peut choisir un gang dans la liste suivante :

- Goliath
- Orlock
- Van saar
- Delaque
- Cawdor
- Esher
- Redempsoionniste
- Mutants (scavvy)
- Ratskin
- Spyrien
- Culte du chaos => se reporter aux Cawdor, débute en tant qu'Outlanders

Les gangs se montent suivant les règles du livre de base, à savoir :

- 3 gangers mini
- 1 chef
- 0 à 2 balaises ou équivalent
- 1+ ganger
- les kids peuvent composer jusqu'à 50% du gang au maximum

De plus un gang ne peut avoir plus de 12 membres au début de la campagne. La population d'un gang pourra augmenter normalement par la suite.

L'équipement de base dépend du gang. Il suffit de se reporter à la table d'armement du gang ou équivalent.

Un gang ne peut commencer la campagne qu'avec une seule arme lourde. Il pourra en acquérir une seconde durant la campagne.

Les Spyriens subissent les contraintes suivantes dans l'optique de garder des parties équilibrées :

- 0-9 membres
- Choisir leur vœux de manière claire dans la liste suivante :
  - A- Tuer un ganger (résultat de 11 à 16 sur le tableau des blessures) par membre du commando de départ (si il y a 5 spyriens au début de la campagne, le commando devra tuer 5 gangers).
  - B- Acquérir 200 d'xp par membre du commando de base, soit pour 5 membres 1000xp
  - C- Survivre à 2 parties par membre du commando de base, soit pour 5 membres 10 parties en tout.
- 0-4 Orcus
- 0-4 Jakara
- 0-2 Malcadon
- 0-2 Yeld

## ***Déroulement de la campagne :***

Chaque joueur a la possibilité plusieurs gangs dans la limite du raisonnable.

La campagne se déroule par session de 6 semaines. Au bout de 6 semaines, chaque joueur devra au moins jouer une partie, et au maximum 3.

Dans le cas où un gang n'a pu participer à la session, il devra payer 3 crédits par membre pour représenter les dépenses de bouches.

Les scénarii accessibles seront donnés au début de chaque session. Sauf exception l'ensemble des scénarii suivent les règles du livre de règles et de l'extension Outlanders.

Un jet sur la « table des hors la loi » (Outlaw table) pourra être demandé suivant la situation.

Des conditions particulières pourront venir ponctuer les scénarii pendant les sessions

Chaque session possède des objectifs et des récompenses. Les récompenses pourront avoir la forme de crédit, d'accès à des objets, de nouveaux contacts, ou un avantage particulier lors de la session suivante.

Pour faciliter le déroulement de la campagne la séquence d'après combat doit se faire en présence de son adversaire du jour. Elle fait parti intégrante de votre rencontre.

Dans le cas où, un membre d'un gang est capturé, et que son propriétaire décide de le délivrer, vous devez jouer immédiatement un scénario « Sauvetage », aux conditions suivantes :

- Seul participe les membres du gang n'ayant pas subi de blessures graves (mise hors de combat)
- La partie se déroule sur le même terrain que la précédente
- Ce scénario ne rapporte pas d'expérience outre pour le gang qui délivre son(ses) compagnons ou pour le chef de gang en cas d'échec du sauvetage

Un rapport succinct de la partie sera demandé afin de faire évoluer la campagne.

Exemple : le gang de A contre le gang de B scénario joué tartanpion, le joueur A est vainqueur, la nouvelle valeur de gang de A est de XYZ, la nouvelle valeur de gang de B est YZX.

## ***Session 1 : Bienvenue dans le sous-monde !!***

du 04/10/14 au 08/11/14

Les gangs débarquent dans le sous-monde. C'est la grande foire de l'empoignade pour gangner et les territoires les plus intéressants.

Les gangs qui se rencontrent jouent le scénario suivant la matrice suivante :

	Gang	Hors la loi
Gang	« Empoignade » (scénario 1 du livre de règles)	« Pillage » (scénario 2 outlanders)
Hors la loi	« Pillage » (scénario 2 outlanders)	« Empoignade » (scénario 1 du livre de règles)