

# NECRO TOLD DA CAMPFIRE

**Résumé de l'Episode I :** Jan Hendrik se balade avec sa suite dans les bas fond, une bonne occasion de sortir les saintes reliques de la Maison Van de Sluis et d'impressionner les ouailles. Quand soudain il aperçoit un Kid de son gang, Gijse, se faire malmener par un drôle de milice paramilitaire. Son sang ne fait qu'un tour et il court vers l'embrouille! Le Kid réussira à s'échapper avant de se faire faucher par une vilaine grenade tandis que Jan Hendrik et son gang nettoieront une bonne partie de la milice.

**Résumé de l'Episode II :** Jan Hendrik et ces ouailles se divertissent dans un vieux bouge de Neon Town lorsqu'ils aperçoivent des hommes de la milice paramilitaire. La situation est tendue, les habitués se cachent derrière leurs tabourets tandis qu'un troisième et mystérieux rival s'approche. Les voilà face à face, prêts à dégainer, les yeux fixés dans ceux de leurs rivaux... quand soudain l'homme mystérieux ouvre le feu sur la milice et les gangers ! Les trois mystérieux guerriers aux crânes oblongs seront mis en déroute non sans avoir légèrement humiliés la milice et les gangers ...

Jan Hendrik se balade dans les bas fond avec son garde du corps Thijs. C'est surtout l'occasion de sortir les saintes reliques de la Maison Van de Sluis et d'impressionner les ouailles : le Saint Bolter d'Egidius Punzig, la Très Sainte Armure d'Ulrike Handerich et la légendaire mitrailleuse de Gottfriedus Riesen. Mannes étant le seul capable de soulever cette dernière - Gottfriedus, vétéran des campagnes de Tilea, était un abhumain d'une taille gigantesque - celui-ci est aussi de la partie.

Quand soudain Jan Hendrik aperçoit un kid de son gang se faisant malmener par ce qui semble être les autorités locales. D'autant que de l'autre côté du croisement les mêmes autorités semble emmerder la populace. Son sang ne fait qu'un tour et il ordonne à Mannes d'ouvrir le feu tandis qu'il court vers l'embrouille!

Tandis que le Sergent Andric perd patience et gifle le scout de la caravane à l'arrêt, la très Sainte relique de Gottfriedus va faire son très saint office et éliminer Winnifred.

Malheureusement dans sa précipitation Jan Hendrik oublie de scruter les cimes et, caméléoline oblige, il n'aperçoit pas le sniper qui lui ne loupe pas Mannes. Mais Gijse profite de la situation pour plonger derrière le muret le plus proche, esquivant au passage les tirs du soldat Windmann.

Andric est désormais pris à partis par l'ensemble des passagers de la caravane tandis que son adjoint tente d'arrêter Jan Hendrik et son garde du corps. Gijse continue son évasion en escaladant le parapet pour se mettre à l'abris dans la maison. Windmann tente de le poursuivre mais un des bolts de Jan Hendrik vient stopper sa poursuite... pour un temps seulement.

Andric, toujours en embrouille avec la foule, perd patience et ordonne à son sniper d'éliminer le pilote de la caravane, pour l'exemple. Gijsje saute par la fenêtre pour rejoindre l'immeuble d'à côté, tout en priant pour que son héros, Jan Hendrik, arrive à temps pour le sortir des griffes du soldat Windmann. Windmann a juste le temps d'apercevoir Gijsje filant vers l'immeuble.

Sonnée par l'exécution de leur transporteur, la caravane suspend sa colère et se disperse sous par les tirs du sniper. De plus en plus panique Gijsje décide de monter se mettre à l'abris dans la tour. Malheureusement Windmann ne lui lâche plus les baskets.

Excédé, Jan Hendrik prends une position défensive, hors de vue du sniper, et commence à répandre la fureur du Saint Bolter d'Egidius Punzig tandis que Gijsje continue son ascension sous les cris d'intimidation de Windmann.

Lassé de cette partie de cache-cache, Windmann finit par dégoupiller une grenade frag pour la balancer dans les pattes du lapin! Le résultat sera sans surprise: Gijsje est projeté 3 mètres au dessus dans le plafond de l'étage supérieur et termine comme un pantin inanimé dans l'escalier. Son échappée aura durée 6 tours!

Le scout de la caravane retrouve du courage et tente de filer un coup de botte au sergent avant de s'échapper. Sœur Thérèse, deuxième survivante de la caravane, rentre à pied au couvent tandis que sa voisine Linda décide de finir le voyage à pied.

Windmann se pose en embuscade, attendant les ordres, ordres qui ne viendront jamais car Jan Hendrik, instoppable, finit par découper le zélé Sergent Andric.

Et donc le CRB avec pour chaque camp une photo qui résume les PV à l'issue du Tour 5, le gain de Rep. et le Loot engrangé ainsi que les XP et gain de capa. pour chaque perso.

\*\*\*\*\*

Les colonies d'une taille importante sont considérées comme des territoires neutres par les gangs et les autres habitants du Sous-Monde. Les marchands n'apprécient guère les gangs qui font du grabuge en ville, particulièrement lorsque des clients innocents sont blessés et des marchandises détruites. La vie dans le Sous-monde est déjà assez précaire sans les dangers que font courir des gangs utilisant les colonies comme champ de bataille. Seuls les gangs hors-la-loi, qui se fichent pas mal de ce code moral, se permettent d'attaquer les colonies, de tuer des colons et de piller les tavernes.

Dans ce scénario, des guerriers de trois gangs rivaux se rencontrent dans un bouge de Neon Town. La situation est tendue car aucun des camps ne veut être tenu pour responsable de la bagarre. Les habitués se cachent derrière leurs tabourets, sentant l'orage venir. Pendant ce temps, les potes des rivaux convergent vers le centre de la taverne. Ils se préparent à se tenir tête : aucun ne veut céder mais personne ne désire tirer son arme le premier. Les voilà face à face, prêts à dégainer, les yeux fixés dans ceux de leurs rivaux.

Les gagnants du scénario, la Milice avec 9PV et +15 de Rep. mais pas de Loot:

# M I L I T I A

Loeb

**+2 XP**

One-eyed

Han

**+2 XP**

Resilience (1)

9 pts Victoire

+15 Reputation

Lamb

**+3 XP**

Rang 1 : Engineer  
+ Loyalty

Niem

**+3 XP**

Rang 1 : Duck & Weave



Les bons deuxièmes, les Orlocks avec 7 PV et + 8 de Rep et un Loot sympa:



Les derniers qui gagnent quand même le titre de tueur de flic avec 2 Cops mis a terre et 1 autre blessé:



# Comme une surprise !

.....

Règlement de compte à Neon Town, Acte III

Après, toi, normalement, tu es à l'abri à Néon Town. Ya la milice qui garde les intérêts des locaux qui empêche les débordements. Mais ya des rumeurs de cultes bizarres qui s'activent dans les bas quartiers dédiés aux commerces de plaisirs et ya ce mystérieux gang de mecs aux crânes oblongs qui t'on emmerdé pendant ton "règlement de comptes du steak" qui traîne.

D'ailleurs, tu aimerais en savoir un peu plus sur eux et tu es en train de les traquer. Tu aimes bien régler tes comptes,

ça fait de bons ennemis. Du coup, après avoir noté la direction de leur fuite avant de t'enfuir de "Chez Durgrim" et avoir pansé tes plaies, toi et ton gang êtes en train de farfouiller dans un des quartiers populaires de Néon Town et de vous renseigner sur ces mystérieux gangeux.

## LA TABLÉE

Si tu as les moyens de faire du bidonville post-apo / shanty-town ça marche bien. Sur deux niveaux, ça serait sympa pour représenter Néon Town qui est perchée sur le mur et s'étale dans la hauteur avec

donc un côté de table un peu dangereux

“attention à la marche, elle fait 300m”. Et de l'autre le Mur lui même, impassable, pas de sortie par là.

Quelques cahutes pour les autochtones, des tripots, des trucs du genre. Tu dessines quelques rues que tu "peuples", avec des axes principaux dans la longueur, parallèles au Mur. Bref, tu remplis ta table comme des rues en pleine activité avec des civils. Entre une demi-douzaine et une dizaine à vue de pif.

## **DÉPLOIEMENT**

Et tu déploies tes mecs par petits groupes pour encadrer la zone. Il est temps d'enquêter et de faire cracher aux locaux ce qu'ils savent Déploiement type 5. Embuscade avec obligation d'utiliser les 3 zones de déploiements.

## **LE POPULO**

C'est pas le genre de populo à courir en rond en couinant : ils sont aux aguets parce qu'ils ont compris qu'il y a un truc pourri et ils aiment pas ça. Quelques uns sont armés, d'autres ont “juste” des tuyaux de plomb, mais ils ont pas l'air d'avoir envie de trop de tauser.

### 10 x Mutant "Dépeceur" - *Mordiphora indet.* -

Type	Rang	M	E	V	C	Arme	L	R	P
Infanterie	2	25	5	5	5	* Impro *	Contact	Ø	7

**Règle spéciale :** Brutal, 1x Grade 3

Quand un de tes gars passe à moins de 2 pouces d'un civil, il doit faire un "test de volonté": lancez autant de dés que la valeur de V : si vous obtenez plus de la moitié, arrondie à l'inférieur, sont des réussites, il passe son test. S'il le rate son attitude louche excite le punk qui réagit en attaquant.

### COMMENT ENQUÊTES-TU ?

En te rapprochant d'un élément cible : identifie 2-3 bouges au milieu des habitations puisque les barmen aiment causer, chopper un civil/perp/passant/punk au passage, fouiller un recoin sombre ou une

habitation aux habitants particulièrement patibulaires qui pourraient être des gangeux. Placez 3 marqueurs objectifs sur le Théâtre des Opérations.

Et tu dépenses une action par "cible". Bref, quelques actions possible avec des cartes à tirer pour voir le résultat.

## Neon Town Gang

**L'appel aux armes :** lors du déploiement, lorsque vous placez un Ganger sur le terrain vous pouvez déployer gratuitement un deuxième Ganger à 5 cm ou moins. Celui-ci est déployé avec son armement de base, sans options possibles, et n'ajoute pas de cartes à la Pioche d'Activation. De plus, lorsque vous piochez une carte Activation, vous pouvez activer successivement deux Ganger.

### 8 x Ganger - 4 Crédits

Type	Rang	M	E	V	C	Arme	L	R	P
Infanterie	1	20	3	6	4	Fusil d'assaut	30	2	4
						* Couteau *	Contact	Ø	3

### 3 x Scaphandres de Mineur "Justicia Protector" - 10 Crédits

Type	Rang	M	E	V	C	Arme	L	R	P
Infanterie	3	20	12	8	5	Ratata	Souffle	Ø	9
						Ratata	Souffle	Ø	9

**Règle spéciale :** Pistolero, 1x Gradé Rang 1

### 1x Scaphandre de Mineur "Unidad Vigilante" - 3 Crédits

Type	Rang	M	E	V	C	Arme	L	R	P
Infanterie	3	20	12	8	5	Lance-rqt.	50	3	11

### 1 x APC Hoz - 4 Crédits

Type	Rang	M	E	V	C	Arme	L	R	P
Blindé	1	20	13	9	5	Mitrailleuse	40	5	7
						Mitrailleuse	40	5	7

## TOUR 1

**Terminal 1 / 9 de Trèfle:** Pendant qu'il fourfouille, ton ganger dérange un nid de rat (à moins que ça ne soit une cage de rats stockés pour le repas ?) et se prend 2d3 des attaques P+3

**Autochtone 1 / 9 de Pique :** Quand tu l'abordes, le gars t'attaque et prend l'init. Il semble que ta gueule ne lui revienne pas.

## TOUR 2

**Terminal 2 / Valet de Trèfle :** Les autochtones ne sont pas heureux de te voir fouiller comme ça et se mettent à gueuler très fort et te bousculer. Ton ganger sort de la zone qu'il fouillait sans rien trouver et en bonus. L'alarme est donnée.

**L'alarme est donnée :** À partir du moment où l'alarme est donnée, deux petits groupes de vilains à la tête allongée (pour Necro 3 gangeux avec des profils classiques et du matos ouisiouigue, pour ton jeu, je te laisse gérer les détails) se pointent. Chacun est placé sur une des largeurs de la table (donc pas côté mur ni vide).

A chaque tour suivant et à chaque nouveau tirage entraînant une alarme deux nouvelles patrouilles arrivent.

### 2x3 Disciple-Serpents

Type	Rang	M	E	V	C	Arme	L	R	P
Infanterie	2	20	7	9	6	Fusil Ki	40	4	4

**Autochtone 2 / 10 de Pique :** Beaucoup d'efforts pour rien; le perp n'a rien vu, rien entendu et ne veut rien savoir.

**Autochtone 3 / Dame de Pique :** La civile t'ignore royalement, fascinée par l'immonde bébé à la tête allongée et aux membres difformes dans ses bras. Tu perds un tour à essayer d'attirer son attention en vain, ton ganger ne fera rien le prochain tour. Tu peux aussi l'attaquer pendant ce tour d'inactivité pour voir si elle réagit enfin.

**Terminal 3 / Dame de Trèfle:** Tu surprends sur une caméra un conciliabule des fameux vilains que tu cherchais, veinard. Les mecs sont en train de causer de s'en prendre à des Magos, rien moins... Ils ne semblent pas être du menu fretin. C'est à ce moment là que tous les regards se tournent comme vers toi. Le ganger flippe et déconnecte le terminal. L'alarme est donnée ( **+2x3 Disciple-Serpents / Tot 12**)

## TOUR 3 ( +2x3 Disciple-Serpents / Tot 18)

**Autochtone 4 / As de Pique :** Sans parler, le chauve que tu viens d'aborder regarde fixement ton ganger pendant un court instant. Toutes les actions suivantes de ton ganger

seront maintenant de courir vers “le bord de la ville” et se jeter dans le vide. Le temps que tu vérifies, le “civil” avec lequel parlait ton homme a disparu.

**TOUR 4 (+2x3 Disciple-Serpents / Tot 24)**

**Autochtone 5 / Roi de Pique** : Ah ! Eux ? Oué, je vois... tout ce que je peux en dire c'est qu'ils aiment pas ces mecs en rouges là, avec les crânes et les roues dentées... Souvent ils en kidnappent et les ramène dans le coin. Mais je sais pas où et je veux pas savoir.

**Autochtone 3 / Dame de Pique (suite)** : Elle ne bouge pas et je contente de se coucher sur son bébé pour décéder sous tes coups en le protégeant de tout dommage. En revanche, tous les locaux/civils s'animent en hurlant et attaquent ton gang (le ganger qui vient de couiller en priorité). L'alarme est donnée (**+2x3 Disciple-Serpents / Tot 30**)

**TOUR 5 (+2x3 Disciple-Serpents / Tot 36)**

.....