

# JUDGE DREAD

Article original repris du site de Cawdor « Necromunda en français »

Le Juge Angus McMahon, est l'une des figures les plus connues de l'Adeptus Arbitres de Necromunda et sa réputation a même franchi les limites de ce monde pour remonter jusqu'à Terra. Refusant toujours la moindre promotion, il a une conception aiguë de son rôle. Dans son esprit il est la loi et il se doit de la faire respecter jusque dans les bas-fonds de la Ruche Primus.

D'étranges rumeurs courent sur son sujet. Dans les coins les plus sombres de Basse-Ville on murmure que ce n'est pas entièrement un être humain, que l'Adeptus Arbitres en aurait fait un combattant ultime de la loi grâce à des modifications génétiques ou encore qu'il serait bien plus proche d'un Space Marine que d'un être normal. Sa détermination est telle que les habitants de Primus l'ont surnommé Judge Dread.

## PROFIL

**Judge Dread, Adeptus Arbitres de Necromunda. Personnage unique**

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Judge Dread	4	5	5	3	3	2	4	2	10	-

**Armement** : 1 pistolet automatique (voir ci-dessous), 1 matraque énergétique (voir ci-dessous), grenades à fragmentation et grenades fumigènes

**Armures** : carapace Arbitrator (sauvegarde de 4+ sans modificateur d'initiative)

**Compétences** : tir éclair, tir au jugé (compétences de tir), vrai brave (compétence de férocité), sprint (compétence d'agilité)

**Equipement** : 1 respirateur, 1 casque spécial (agit comme des lunettes de contacts).

## Le pistolet de Judge Dread



Il s'agit d'un pistolet automatique (très) fortement modifié.

Arme de maître : réussit automatiquement ses jets de munitions

Lunette télescopique : double la distance de courte portée de l'arme si le tireur est immobile (ne s'applique pas aux munitions de type exécuteur)

Chargeur modifié : le chargeur de l'arme peut recevoir 6 types de munitions différents : anti-émeute, balles, plomb, bolts, incendiaires, exécuteur

Type	Portée courte	Portée longue	Toucher court	Toucher long	For	Dom	Modif	Jet	Spécial
<b>anti-émeute</b>	0-6	6-12	+2	-1	4	-	-1	4+	pas de dommages, la figurine touchée est bloquée pendant deux tours
<b>balles</b>	0-8	8-16	0	-1	4	1	-	4+	
<b>plombs</b>	0-8	8-16	+1	-1	3	1	-	4+	gabarit de ½ pas, ignore les couverts
<b>bolts</b>	0-8	8-24	+1	-	4	1	-	6+	
<b>incendiaires</b>	0-8	8-16	-	-1	4	1	-	6+	la figurine touchée peut prendre feu sur 4+
<b>exécuteurs</b>	0-8	8-16	-1	+1	4	1	-2	6+	

**Valeur** : 130 crédits (avec les munitions complètes)

**Psychologie** : Grâce à son légendaire sang-froid, Dread ne fait jamais de test de peur. Il reste cependant sujet aux règles de terreurs et aux règles de déroute.

**Allégeance** : Dread se joindra à tout gangs ayant l'accréditation de vigile pour un affrontement où la valeur du gang vigile est inférieure d'au moins 500 points à celle de l'adversaire.

Il se joindra à toute escouade d'arbitrators qui le demande.

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

**Valeur :** Dread amène la valeur d'un gang vigile à la hauteur de l'adversaire. Il augmente de 500 points la valeur d'une escouade arbitrator (si celle-ci peut dépasser la valeur du gang adverse, sinon il amène la valeur de l'escouade à hauteur de l'adversaire).

**Païement :** Dread est la loi, et il considère que c'est le devoir de tous de la faire appliquer. S'il est associé à un gang arbitrator, ce dernier ne peut tirer aucun bénéfice (magot ou point de prestige) de la partie ; s'il est associé à un gang de vigile, ces derniers ne peuvent demander aucune récompense pour des gangers adverses.

**Récompense :** Tout ganger mettant hors de combat Judge Dread gagne automatiquement la compétence réputation de tueur (férocité). De plus, s'il fait partie d'un gang hors-la-loi ou outlander, une prime de 350 crédits leur sera versée aux comptoirs clandestins (il pourront aussi conserver l'arme de Dread). Le gang perd cependant toute possibilité de payer une amende pour sortir de sa condition de hors-la-loi (si cela était toutefois possible).

### Règles spéciales :

**Meneur d'homme :** Il devient automatiquement leader pour la partie engagée s'il est associé avec une escouade de l'Adeptus Arbites.

**Je suis la LOI :** Tout personnage qui affronte Dread directement (c'est à dire qui ouvre le feu sur ou est engagé au corps à corps avec lui) est automatiquement déclaré hors la loi. (Il est alors considéré comme un esclave au regard de la table de mise hors-la-loi du gang). Le ganger ne peut lever cette sanction.

**Virtuose de la matraque :** Lorsque Judge Dread manipule la matraque énergétique, il est autorisé à effectuer une parade avec.

**Munitions spéciales :** Le pistolet a une valeur optimale de 130 crédits. Si un ganger s'en empare, il peut l'utiliser normalement. Cependant, sur un jet pour toucher de 6, il est à court des munitions employées, le test de munitions est cependant réussi. Il lui reste toujours les autres munitions. La valeur de l'arme descend alors de la valeur des munitions épuisées :

Anti-émeute 10 crédits

Plomb 5 crédits

Bolts 15 crédits

Incendiaire 5 crédits

Exécuteur 25 crédits

Les balles normales sont cependant toujours disponibles (il s'agit des seules munitions standards).

**Bricolage des recharges :** Un membre d'un gang avec la compétence inventeur (techno) peut toujours tenter de bricoler des munitions à partir de celles d'un fusil à condition de ne rien faire d'autre durant la séquence d'après bataille. Il ne pourra cependant fabriquer que des bolts, des plombs et des incendiaires, les munitions anti-émeute et exécuteur seront de toutes manières inaccessibles. Cela coûtera au gang le prix de base des munitions plus 2D6 crédits.

L'arme n'est plus considérée comme une arme de maître quand on fait feu avec des munitions bricolées et doit faire normalement ses tests de munitions (Elle n'en fera jamais avec de balles normales).