

## Kal Jerico et Scabbs

Traduction de l'article paru dans *Necromunda Magazine n°4*

Par Warwick Kinrade



En tant que chasseur de primes le plus chic du Sous-Monde, Kal a une réputation à tenir. La réputation d'être aussi rapide avec ses pistolets qu'avec sa bouche, une réputation de fou imprudent, armé seulement d'une paire de pistolets laser, un sens inné du style, et parfois accompagné de son associé, le demi-ratskin, Scabbs, qui veille sur lui. Ainsi qu'il devienne hors la loi, qu'on le chasse ; qu'on lui tire dessus, qu'on le fasse exploser, ou qu'on le brûle vivant, sa vie est faite ainsi. Il ne pourrait en être autrement !

Tous ses ennuis lui valent de posséder une petite mais terrible collection d'ennemis. Qu'ils soient ex esclave psychopathe comme Vandal Feg, ou Redemptionniste fanatique tel que Le Cardinal Crimson, ou la Noble hors la loi Yolanda Catullus, ou le Maître des ombres Nemo le Sans Visage, soyez sur que s'ils pouvaient mettre la main sur Kal, ils ne lui couperaient pas que les tresses !

### KAL JERICO

Chasseur de prime de Necromunda. Personnage unique

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Kal Jerico	4	5	5	3	3	2	5	2	8

**Armement:** 2 pistolets lasers de maître, sabre (épée), grenades à fragmentation et grenades photoniques.

**Armures :** Aucune

**Compétences :** pistolero, tir au jugé (compétences de tir), maître combattant (compétence de combat), esquive (compétence d'agilité)

#### Les pistolets laser de Kal Jerico

Portées		Pour toucher		Force	Dmg	Modif. Svg	Jet de Munn.	Spc
Courte	Longue	Courte	Longue					
0-12	12-24	+2	-1	3	1	-	2+	CàC*

\*Chacun est équipé d'un viseur laser (+1 pour toucher. La figurine ciblée peut éviter le tir sur un jet de 6 sur 1D6)

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

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

**Allégeance** : Kal se joint à n'importe quel gang, à l'exception des spyriens ou des esclaves. Il n'est jamais regardant sur l'origine de ses crédits.

**Valeur** : Kal Jeriko augmente la valeur du gang qui l'emploie de 250 crédits.

**Paiement** : Kal ne travaille pas pour une oeuvre de charité. Il exige 1D6x15 crédits pour paiement.

**Récompense** : la jalousie des autres chasseurs de primes est telle que sa tête a été mise à prix par ces derniers pour 250 Crédits.

### REGLES SPECIALES :

**"Donnons une leçon à cette grande gueule !"** : Kal Jeriko a arpenté le Sous-Monde durant des années, et s'est donc fait un nombre considérable d'ennemis parmi ceux qu'il a pourchassé, leurs amis et leurs familles. Il a désormais des ennemis partout depuis la Spire jusque dans le Sous-Monde et chacun d'entre eux veut sa revanche. Au début de chaque partie, lancez 1D6 sur un résultat de 1-2, un membre du gang adverse a certains griefs envers lui. Les règles de haine s'appliquent alors pour une figurine du gang (déterminée au hasard). C'est Kal Jerico que cette figurine hait (bien sûr).

**"Des amis haut placés"** : Kal a toujours l'oreille à l'affût des rumeurs et des informations de premier choix. Il semble d'ailleurs que le moindre murmure lui parvienne. Le gang qui emploie Kal Jerico bénéficie de ce savoir ; il est considéré comme ayant relations commerciales pour territoire supplémentaire. Si Kal Jerico est abattu ou part car il n'est plus payé, le territoire disparaît.

**On peut compter sur lui ?** : Kal a toujours eu un comportement lunatique, montant les factions les unes contre les autres, changeant de camp, faisant des deals avec les marchands...ceci peut être bénéfique pour votre gang ou bien désastreux. Pour chaque ganger ennemi dont vous voulez récupérer la prime, lancez 1D6 :

**1** Kal vous double et se garde le magot. Vous n'obtenez rien.

**2** Il semble que Kal ait fait un deal avec les marchands. Vous n'obtenez que la moitié de la récompense pour ce prisonnier (ou cadavre).

**3-4** Tout va bien, Vous touchez la récompense normale.

**5** La réputation de Kal joue pour vous, vous touchez une surprime de 50% de la valeur de la récompense.

**6** Kal a discuté âprement avec les marchands et s'en tire à très bon compte. Vous touchez le double de la récompense.



## SCABBS

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Scabbs	4	3	3	3	3	1	3	1	7

**Armement:** Pistolet automatique, Poignard, Lame rétractable.

**Armure:** Aucune.

**Compétences :** Esquive, Zigzag, Embuscade.

**Allégeance :** Scabbs rejoindra un gang seulement si Kal est déjà embauché. Si vous embauchez Kal Jerico, vous pouvez aussi embaucher Scabbs.

**Valeur :** Scabbs augmente la valeur de votre gang de 100 crédits.

**Paiement :** Embaucher Scabbs vous coûte 20 crédits.

**Récompense :** Scabbs est tellement insignifiant que personne n'y prête assez d'attention pour lui mettre une prime sur sa tête. Il n'y a aucune récompense liée à sa capture ou à sa mort.

### REGLES SPECIALES

**Métis :** Scabbs est métissé Ratskins - Colon du Sous-Monde. Il a hérité de certaines compétences Ratskins. Scabbs possèdent un important savoir sur les passages et les tunnels du Sous-Monde. Le gang qui possède Scabbs peut ajouter ou soustraire 1 au jet de choix de scénarios. Cette compétence est identique à celle des Pisteurs Ratskins.

-----