

**JUDGE
DREDD**

**MINIATURES
GAME**

**FREE
RULES
PRIMER**

体験版ルール

JUDGE DREDD CREATED BY
JOHN WAGNER AND CARLOS EZQUERRA



クレジット

WRITER

Matthew Sprange

LAYOUT & GRAPHIC DESIGN

Will Chapman

INTERIOR ILLUSTRATIONS

Brian Bolland, Greg Staples, Henry Flint

PRINCIPAL SCULPTORS AND MODEL MAKERS

Shane Hoyle, Bobby Jackson, Stephen May, Gary Morley, Ari Nielsson, Sandrine Thirache

MINIATURE PAINTING

Ari Nielsson, Roy Duffy, Adrian Walters, Hugh Patton

MAPS & ADDITIONAL DESIGN

Amy Perrett, Nicky Wong, Pete Johnston

PROOFREADING

Steve Yates

SPECIAL THANKS

Amy Chapman, Pete Wells, Nicky Wong, Amy Perrett, Paul Sawyer, Mark Owen, Ben Smith, Matt Smith, John Stallard, Steve Yates and to all the Kickstarter backers who believed in this game

PLAYTESTERS

Greg Smith, Paul Eyles, Charles Lister, Chris Chappell, Kenneth C. Baker II, John Brese, Doltyn Driskell-Neece, Larry Robinson, Jim Vaughn, Ron Tilton, Ian Tilton, Sean Tilton, Rob Farley, Mike Whitaker, Adrian Barnes, Andy Miller, Daniel Phillips, Paul Davies, Adrian Bagley

目次

イントロダクション	3
基本ルールについて	4
司法局 (ジャッジ) リスト	12
ストリートギャング	14
武器・装備品	17
ストリートランブル	19
メガシティ・ワンでの戦いについて	20



Judge Dredd™ ©2013 Rebellion A/S. All rights reserved. Reproduction of this work by any means without the written permission of the publisher is expressly forbidden. All significant characters, names, places, items, art and text herein are copyrighted by Rebellion Developments Ltd. This material is protected under the copyright laws of the United Kingdom and of the United States. This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organisations, places or events is purely coincidental. Printed in the UK. ISBN 978-0-9926616-5-6

Warlord Games and the Warlord logo are trademarks of Warlord Games Ltd. © 2013. Mongoose Publishing and the Mongoose Publishing logo are trademarks of Mongoose Publishing Ltd. © 2013. 2000 AD, the 2000 AD logo, Judge Dredd, the Judge Dredd logo and comic book imagery are trademarks of Rebellion A/S. © 2013. All rights reserved.

WWW.MONGOOSEPUBLISHING.COM - WWW.WARLORDGAMES.COM
WWW.2000ADONLINE.COM - WWW.REBELLION.CO.UK

イントロダクション

総人口4億人以上の犯罪都市メガシティ・ワンへようこそ。22世紀の北アメリカ大陸の東海岸に位置するメガシティ・ワンでは毎分毎秒何かしらの深刻な犯罪が起こっている。それゆえこの危険極まりない犯罪都市において秩序と法を遵守するスペシャリストが必要とされていたのである。その者たちとは警察官や裁判官、ましてや陪審員でもなく、「ジャッジ」と呼ばれる唯一にして彼らこそがこの街のすべてなのである。メガシティ・ワンにおいてジャッジとして着任するには15年もの長きにわたり厳しいトレーニングを積まなければならない。15年間、彼らは想像を絶する冷酷な訓練や厳格な自己鍛錬、さらには犯罪者を必ず仕留める攻撃的な感性をその身に叩き込むのである。ジャッジたちの法廷はメガシティ・ワン中の街路であり、彼らの発する言葉こそが法律その物なのである。

体験版ルールを使用する

この体験版ルールではミニチュアゲーム「ジャッジ・ドレッド」をまずは2・3体のミニチュアでゲームを楽しめるよう、基本ルールとキャラクターのステータスを紹介している。本書では司法局（ジャッジ）もしくはストリートギャングのジューブ（若造）で楽しめるようデータを紹介しているぞ。



基本ルール

この章ではミニチュアゲーム「ジャッジ・ドレッド」を楽しむために必要な基本ルールを紹介している。一通りこの章を読んでもらえれば、まずはゲームを楽しむ準備が完了することに気がつくだろう。その後シナリオ「バルコ・ブラザーズ」に挑戦してほしい。

ミニチュア・モデル

個々のミニチュアがヒーローや悪役、そして彼らを取り巻くキャラクター達というような形でゲームテーブル上に表現される。ミニチュアのいくつかはジャッジ・ドレッドのコミックスで登場したキャラクターで、彼らをプレイヤーの手によって活躍させることが可能なのだ。さらにコミックスには登場しない君自身が創り出したヒーローや悪役のキャラクターも活躍させるチャンスもあるのだ。

ベースとメジャー（距離の測り方）

ジャッジ・ドレッドで登場するほとんどのミニチュア、とりわけ人間サイズまたはそれ以下のサイズのミニチュアには同封されているプラ製のミニチュアベースに立ててゲームに使用する。距離を測る際にはミニチュアのベースの端を基準点にすること。

登場するミニチュアの中でもビークルのような車両やエイリアンのような大きなモデルはベースを持たない場合がある。その場合は、ミニチュアから見て一番近いポイントの端を基準点にすること。

キャラクター能力・ステータスについて

ジャッジ・ドレッドに登場するすべてのミニチュアには射撃の名手であったり、白兵戦が得意、大きな穴ぼこを飛び越えることができたりと、キャラクターの特性・特徴を再現できるよう能力値・ステータスが定められている。

各キャラクターの能力値についてはP5を参照。

チェック・各種テスト

ゲーム中、各種アクションを行う際に「チェック」と呼ばれる判定を行う場合がある。これは単純にキャラクターの持つ能力値とダイスの出目を足した（場合によって引く）値を使用する。

この結果の合計が6以上であった場合はチェックに成功だ！

例として、敏捷+1の能力値を持つストリートギャングがモーターパッドに飛び乗るために敏捷チェック（以降、各種能力値チェックは名称+チェックと表記する。例：敏捷チェック）を行う場合、ダイスの出目と能力値を足して6以上（つまりこの場合だとダイス目が5以上）であればチェックに成功し、無事に登ることができたことになるのだ。

またチェックを行う際にダイスの出目が1であれば修正値や他のボーナスがある場合であっても失敗したものとみなす。その逆に出目が10であった場合はチェックに必ず成功とみなす。

対抗チェック

時として、敵のキャラクターに対して「対抗チェック」と呼ばれる判定を行う場合がある。その際には通常のチェックと一緒に各種能力値をダイス目に足す。相手の能力値チェックの値より大きかった場合、対抗チェックに成功だ。相手と自分のチェックの値が一緒だった場合には引き分けとなり、直ちにもう一度同じように双方チェックを行うこと。

ちなみに、この対抗チェックの場合であっても出目が1であれば必ず失敗だし、10であった場合には相手の出目に関わらず対抗チェックに成功する。

ゲームターンについて

ミニチュアゲーム「ジャッジ・ドレッド」ではターン制を使用したゲームだ。各ターンにおいてそれぞれのプレイヤーは「移動」とキャラクターの能力値を用いた「戦闘」を行うことが可能となる。ゲームは規定のターンが終了した場合やシナリオの勝利条件を達成した場合に終了し、勝敗が決まるのだ。

ターンとフェイズについて

1人のプレイヤーが自身の全キャラクターに対し「移動」「戦闘」等のアクションを行う。これを「プレイヤーフェイズ」と呼ぶ。

一方のプレイヤーフェイズが終了したら、もう一人のプレイヤーが「プレイヤーフェイズ」を行う。

双方のプレイヤーの「プレイヤーフェイズ」が終了することで1ターンが終了するのだ。

強制移動について

ゲーム中に時として、各キャラクターはプレイヤーの意思とは裏腹に強制的に移動をしなければならないことがある。例えばサイキックパワーによってキャラクターが強制的に逃走させられる場合がこれに該当する。すべての強制移動は各プレイヤーフェイズの最初に直ちに行われる。

アクション

自分のフェイズ中プレイヤーは動かしたいキャラクターを自由に決めることができる。決定したら各キャラクターは自分の他のキャラクターを動かす前に2つのアクションを行うこと。つまり2つのアクションを連続して行わなければならない、1つのアクションを行った後に他のキャラクターを動かし、その後もう1つのアクションを行うことはできない。製品版ルールブック内の上級ルールを使用してゲームを楽しむ場合、この2つのアクションを行わない代わりに「アラートステータス」を発動させることが可能となる。

PSI サイ

サイキックアビリティを持つキャラクターは通常とは別に追加で特殊能力を持つ。
このPSIはキャラクターの精神力の値で、サイキックパワーの使用可能の最大値となるのだ。

PSI
30

TITLE タイトル

キャラクターの名称だ。

CREDITS クレジット

キャラクターの基本ポイント・コスト。新たなフォースを構築する際、このポイントの合計がフォースのポイントとなる。

TYPE タイプ

ほとんどのキャラクターはインファントリーであり、スペシャルルールがない状態だ。ちなみにフライヤーのようなスペシャルルールを持つ場合はここに記載される。また、ここにはヒーローかミニオンかといった情報 (P6参照) と、ヒーローのレベルが記載されている。

STREET JUDGE

150 CREDITS

MOVE	5"
AGILITY	+1
SHOOT	+1
MELEE	+1
MELEE DICE	2D
WILL	+1
ARMOUR	+5
HITS	2

TYPE:
INFANTRY HERO

EQUIPMENT:
**BOOT KNIFE, DAY STICK,
LAWGIVER, STANDARD ISSUE
ARMOUR, STUMM GAS
GRENADES**



OPTIONS

- If the Street Judge is killed, the Lawmaster gains +10 Credits; a Widow Squad Judge for +50 Credits.
- A Street Judge may choose to become a Flying Squad Judge for +50 Credits.

MOVE 移動

一度のアクションで移動可能な距離。単位はインチ。(注釈：インチメジャーが手に入らなかった場合には1インチを2センチメートルとみなしたりして、プレイするとよいだろう。)

Credits.
its, a Lawrod for
become a Flying
Squad Judge for +50 Credits.

MOVE	5"
AGILITY	+1
SHOOT	+1
MELEE	+1
MELEE DICE	2D
WILL	+1
ARMOUR	+5
HITS	2

AGILITY アジリティ・敏捷

キャラクターの敏捷性や器用さの値だ。射撃を回避する際、または建物と建物の間を飛び越える際にこの数値を使用する。

MELEE メレー・白兵技能

キャラクターの白兵戦での技術の数値だ。

SHOOT シュート・射撃

キャラクターが射撃を行う際やグレネードを投げる際の命中精度を表した数値だ。

MELEE DICE メレー・白兵戦ダイス

キャラクターが白兵戦を行う際に振ることのできるダイスの数。つまり攻撃回数だ。

ARMOUR アーマー

このアーマーの値はダメージを受けた際に致命傷を免れたかをチェックする際に使用する。

HITS ヒットポイント(HP)・体力

この数値分のダメージを与えられない限り、キャラクターは倒れない。

WILL ウィル・意思

キャラクターの精神力の値。サイキックタレントによる攻撃の抵抗の際に使用する。

それぞれのキャラクターが選択可能なアクションは以下の通りだ。

移動

移動をさせる際にプレイヤーはキャラクターを移動距離の範囲内で好きな方向に移動させることができる。キャラクターの視界は360°の方向が見えている物とする。これは周囲を警戒しつつ行動をしているからだと思っしてみてほしい。

射撃

射撃を行う際に、ターゲットとなりうる敵キャラクターを1体を選択し、射撃による攻撃を行うことができる。

白兵戦

ジャッジ・ドレッドにおいてどんなに上等な射撃武器を持ち合わせていたとしても、時として相手を黙らせるには白兵戦でなければならぬ時がある。白兵戦を選択した場合移動距離の範囲内でキャラクターをターゲットのベースに接触させるように移動させる。接触できたらすぐさま拳と拳の語り合い「白兵戦」のスタートだ。

スペシャル

キャラクターが持つ特殊なアクションを行うことができる。例えば「取り扱い困難」な武器の弾を装填する場合やプラントボムの使用、サイキックタレントの発動がこれに該当するのだ。

キャラクターはこれらのアクションを2回行うこともできるし、組み合わせでアクションを行うこともできる。例として、

- ・ 障害物の無い開けたフィールドを素早く移動するため移動を2回行う。
- ・ 敵に白兵戦を挑む前に射撃で相手の傷を削ることを試みる。
- ・ 敵に包囲された場合、2回続けて射撃を試みる。

など臨機応変にアクションを組み合わせることができる。

キャラクターが「アラートステータス」を行う場合、他のアクションは行うことができない。上級ルールを使用しない場合、これは単純に敵を直視し次の相手のフェイズに行われるであろう出方を待っている状態を再現するものだ。上級ルールの場合では援護射撃に備えている状況や近い敵への警戒を再現している。

今はとにかく各キャラクターは自分のフェイズ中に2回続けてアクションを行うことができ、相手も同様に各キャラクターを立て続けに2回アクションを行うことができるということを覚えておいてほしい。

1 ターン目の先攻後攻について

シナリオによってどちらのプレイヤーが先攻か？後攻かが記載されているが、特別に記述がない場合はプレイヤー同士でダイスを振り、大きい目を出したプレイヤーが最初のターンの先攻となる。

勝敗について

ゲームはどちらかのプレイヤーが勝利条件を満たすまでかシナリオで定められたターンが終了するまで継続する。つまりシナリオによって異なるが、相手がパニックを引き起こし逃走するまで戦うか、もしくは人質の救出・解放、または相手に盗られる前にお宝や目標物を回収できたら勝利となる。

ムーブアクション・移動

ムーブアクションにおいて各キャラクターは移動力の範囲内であれば自分の好きな距離を移動させることができる。移動の際に味方のキャラクターを通り抜けて移動することができるが、敵キャラクターを通り抜けるように移動することはできない。

トレイン・情景モデル

移動しにくい地形や危険な地形を移動する際、各キャラクター達は移動速度を制限され、あるいは足止めさせられることになるだろう。トレインにはこのような状況を再現するいくつかの種類がある。

クリアトレイン(移動しやすいトレイン)

道路や低い丘、浅い川などあきらかに移動しやすい地形がこのクリアトレインに当てはまる。クリアトレインは移動の際の障害にはならず、キャラクターは「移動力」インチ移動できる。

ディフィカルトトレイン(移動困難なトレイン)

急勾配な丘や廃墟、バリケードなどキャラクターが移動する際に移動が困難な地形と考えられる地形がこのディフィカルトトレインに当てはまる。この地形をムーブやメレーアクションで通過する際、通常の移動距離の2倍の移動力を必要とする。

インパッシブルトレイン(移動できないトレイン)

明らかに移動できない地形がこのインパッシブルトレインだ。例えば、崖や深いクレパス、入り口の存在しない巨大な建物などが該当する。このインパッシブルトレイン内をキャラクターが移動することはできない。

デンジャラス(危険地帯)

明らかに移動できない地形がこのインパッシブルトレインだ。例えば、崖や深いクレパス、入り口の存在しない巨大な建物などが該当する。このインパッシブルトレイン内をキャラクターが移動することはできない。

シュートアクション：射撃

射撃を行うにはキャラクターにハンドガンのような射撃武器を装備させておく必要がある。射撃を行う際、キャラクターの目線でターゲットとなる敵が見えている必要があり、さらに射撃武器の射程距離範囲内にターゲットがいる必要がある。味方のキャラクターに対して射撃をすることはできない。また、白兵戦中の敵のキャラクターに対して射撃を行うことはできない。

なお、「射撃」の値を持たないキャラクターは射撃を行うことはできないので注意。

キャラクターの視線

キャラクターが射撃を試みる場合、射撃を行おうとするキャラクターの目線から見て、ターゲットの少なくとも一部分が見えていなければならない。キャラクターの目線を調べるにはどうするか？自分の目線をキャラクターと同じ目線に下げて見てくれ。少なくともミニチュアの体の一部（旗の部分や通信機器のアンテナ部分などの体の一部分でないものは含まない。）が見えていればターゲットまでの視線が通っていることになり、射撃武器の射程を調べる次の行程に進むことができる。

射程距離

各武器にはそれぞれ最大射程距離が定められている。射撃を行うキャラクターのベースの端からターゲットとなるキャラクターのベースの端まで直線で距離を測ること。その距離が最大射程距離以下であった場合武器による攻撃が可能だ。



**LAW
BREAKERS**
WILL BE PUNISHED

ORDER OF THE J

DEPARTMENT OF
DREDD
CITY OF MEGALOPOLIS

できる。後方に押し出したならば、直ちに、自キャラクターを敵に接触させるよう移動させてもよい。
(ただし必ずしもこのオプションを選択する必要はない)

これらを踏まえて、障害物の多い狭い部屋や高さのあるビルの屋上から突き落とすことのできる情景モデルを用意してもよいだろう。
この際、相手を移動できない地形へと追いやめることはできない。しかしながら「危険な地形」へと敵を追いやめることは非常によいアイデアだ。この戦法は激しくオススメだ。

白兵戦の継続

互いのキャラクターが白兵戦の終了時に生き残ってベースとベースが接触している場合、白兵戦は継続することとなり、お互いの生死をかけて闘いが継続する。彼らは白兵戦から離れることはできず、次のターンからは必ず白兵戦を以下の条件になるまで行わなければならない。

- ・どちらかのキャラクターが戦闘不能もしくは大破するまで。
- ・どちらかのキャラクターが白兵戦に勝利し、相手を押し出した際に接触状態が解けた場合
- ・どちらかのキャラクターが逃走を選択した場合。

白兵戦からの離脱

プレイヤーが白兵戦において勝ち目がないと判断したとする。例えば、うっかりルーキージャッジが強敵であるクレグと白兵戦に入ってしまったような場合だ。

白兵戦継続中に逃走を試みるならば、ムーブアクションを宣言すること。ただし、移動を行うにはまず、相手と白兵戦を行う必要がある。白兵戦で勝利したならば、相手にいっさいのダメージを与えられない代わりに、通常通り移動して戦闘から離脱することが可能だ。

移動アクションを選択したキャラクターが白兵戦を生き残った場合も、通常通り移動を実施して敵から離れることができる。

チャージ・突撃

白兵戦による移動を行う際に、3インチ以上離れた場所から直線的に移動を行った場合、勢いのある突撃により白兵戦をより有利に行うことができるのだ。

このボーナスとして【白兵ダイス】に+1個追加してダイスを振ることができる。ただし、このボーナスは突撃したメレーアクションのみで得られるボーナスだ。

突撃を行う場合には最低3インチのまっすぐな突撃距離が必要となる。曲がり角を曲がっての突撃はできないので注意すること。

ギャングアップ

2体以上のキャラクターで同じ敵と接触している場合、彼らは集中的に攻撃を行うことが可能だ。

メレーアクション時に、既に敵と接触していたキャラクターごとに、白兵戦を行うキャラクターは、【白兵ダイス】に+1のボーナスと【白兵】に+1のボーナスを得る。ギャングアップにより、単体では倒すのは厳しい敵であっても相手を圧倒できるチャンスが生じるのだ。

カバーとメレーアクション

建物を盾にしている敵や障害物の奥にいる敵を一掃することは容易なことではない。
カバー越しの敵に突撃を仕掛けた場合、突撃された側のキャラクターはダイスを何個でも振り直すことができる。ただし、振り直しの振り直しはできないので注意すること。

このメレーアクションが終了したら、攻撃を仕掛けた側のキャラクターは次回以降の白兵戦においてこの影響を受けずに攻撃を繰り出すことが可能だ。想像してみてもほしい、最初こそは攻撃は困難であっても、2回目以降の攻撃は盾にしていた部分を乗り越えたり、うまく身を振らせてしっかりしたポジションから攻撃を繰り出せるようになったと仮定してほしい。

白兵戦中のキャラクターへの射撃

手段を選ばない容赦のないプレイヤーであれば敵味方問わず白兵戦を行っている場所に射撃を打ち込むことを望むだろうが、味方を地獄送りにしてしまうことも多々あることだろう。
白兵戦中のキャラクターに対して射撃を行うことは可能だが、ランダムで味方のユニットに命中してしまうので注意すること。もちろんランダムに敵ターゲットに命中する可能性もある。出目が奇数だった場合には味方にヒットしたことになり、逆に偶数だった場合には敵ターゲットに命中する。

スペシャルアクション

スペシャルアクションはさまざまな特殊な状況において使用するアクションのルールだ。

例えばいくつかの複雑な武器（コンプリケイテッドウェポン）は射撃の前にキャラクターにスペシャルアクションを強いることがある。キャラクターが爆弾を対象物に仕掛ける際にも、1つ以上のスペシャルアクションを行う必要がある。

スペシャルアクションは「検挙」を行う際や「サイキックタレント」を使用する場合、ピークルのクルーやそれらのピークルの武器を使用する場合に実施する。

1回のスペシャルアクションは1つのことにしか使用できない。例えば1人のキャラクターがコンプレックスウェポンと爆弾の設置を1回のスペシャルアクションで行うことはできない。この場合2回のスペシャルアクションが必要となる。

潜伏

キャラクターがカバーの後ろに隠れるように行動する「潜伏」を行う場合、2回続けてのスペシャルアクションが必要。
敵キャラクターが潜伏中のキャラクターに対し視線が通っているかどうかの判定を行う際あかも見えていないように扱う。この潜伏は次の自分のフェイズの最初まで継続され、再び2回連続でスペシャルアクションを行うことで潜伏の状態を継続させることが可能だ。

なおテレインの高さがキャラクターの高さの半分未満だった場合にはそのテレイン・情景モデルを使用した潜伏はできないが、テレインの高さがキャラクターの高さの半分を超えていた場合にはこの潜伏を使用することができる。

フォース（勢力）を構築する

この後の数ページに渡って 司法局（ジャッジ）と ストリートギャング のパンクとジュブ（若造）のフォースリストを確認できる。

ゲームの準備を進めるにあたり、キミとその対戦相手のプレイヤーがフォースを構築することとなるが、キャラクターやそれぞれが装備する武装によって、当然ながらそれぞれのキャラクターの合計クレジットが異なることに気付くだろう。

フォースを構築するにあたり、最初はゲームに慣れる意味も込めて300クレジットを目安にしてゲームに挑戦することをおすすめしよう。フォースを決めたら21Pで紹介しているシナリオ「ストリートランブル」に挑んでみてくれ。



司法局（ジャスティスデパートメント）

ジャッジはメガシティ・ワンにおける法の番人であり、犯罪や詐欺から無垢な市民を守るために戦っている。ジャッジは常に人手不足で、正義に燃える人間を募集しているが、そのすべてが15年の長きにわたる訓練に生き残るわけではない。

ジャッジのフォースは、非常に優れた装備を持ち、どのような状況下においても活動が行える。しかし、彼らは大抵の場合、数で相手に圧倒される中で戦わねばならないのだ。

司法局分署の分隊やパトロールは、その編成が細かく決められている。しかし部署のリーダーは、必要な場合にそれらの編成を変更する権利を持つのだ。いくつかのチームにはスペシャリストジャッジが実在し、パトロールを行ったりしているのだ。

司法局のフォースがマーシナリー（傭兵）を雇い、彼がゲームに生き残った場合、プレイヤーは彼の2倍のクレジットを支払うことで、そのキャラクターをフォースに加えることができる。ただし、マーシナリーは、自分が現在配下に持つ一番高いレベルのヒーローより低いレベルでなければならない。こうすることで、マーシナリーは完全にフォースの一部となり、経験値を獲得することが出来るようになる。





FIGHTING IN MEGA-CITY ONE

This rules primer has shown you all the basic rules needed to play the Judge Dredd miniatures game, but so much more awaits you! If you enjoyed these rules, check out the complete Judge Dredd miniatures game hardback rulebook, jam-packed full of action straight from the 2000AD comic strip.

With the Judge Dredd miniatures game rulebook, you will be able to:

- Try out more forces, including East Meg Judges, Renegade Robots, Fattie Stampedes, Zombie Hordes and many more!
- Customise the Heroes in your force with a wide array of Talents and equipment.
- Unleash the true power of the Lawgiver Mk II and its selectable ammunition, from Rubber Ricochet to High Explosive Rounds.
- Bring the vehicles of Mega-City One to your tabletop, including the Lawmaster, Pat Wagon and massive Manta Prowl Tank.
- The heroes and villains of the 2000AD comic strip can join your forces, allowing you to play with the likes of Psi-Judge Anderson, the Angel Gang, Fergee, Chopper and, of course, Judge Dredd himself!
- Play through not one, but two complete campaign systems, building up your force, gaining experience for your Heroes, and making your own mark on Mega-City One.
- Call upon Mercenaries and reinforcements to join your force whenever facing overwhelming opposition, including Kleggs, Pyrokinetics, JIMPs, Exorcist Judges and Superheroes.
- Face the Dark Judges – and try to survive!

All this and much, much more can be part of your own games with the 240 page, full colour, hardback rulebook, available at all good games stores right now!

