

MASEY « LA POISSE », Mercenaire Wyrd à louer

Règles originales

Par Medicdave

Masey est né il y a 28 années standards, dans une des stations pétrolières orbitales qui entourent Necromunda. Moins d'un an après sa naissance, de nombreux problèmes avec les composants électroniques de la station commencèrent à se produire. Les systèmes vitaux tombaient en panne, la gravité artificielle s'activait par intermittence, les réserves d'oxygènes fuyaient, il n'y avait plus de communications possibles... La station semblait possédée. Après des années d'activités paranormales (Masey commençait à développer des pouvoirs de Wyrds), et de nombreuses tentatives de L'Ecclésiarchie pour exorciser la station maudite, un Techno-Prêtre observateur remarqua que la source des problèmes était le petit Masey âgé de 11 ans. Le Techno-Prêtre dénonça Masey et le malheureux garçon fut déclaré hérétique par l'Ecclésiarchie et s'échappa par un module de sauvetage vers Necromunda.

Depuis, Masey vit avec des éclaireurs Ratskins vers la Forêt Fungus près de la Grande Mer de boue. Masey est apprécié des Ratskins, mais ce n'est pas vraiment le cas de ses employeurs qui considèrent qu'il attire la poisse, mais sa connaissance de la Ruche et ses contacts Ratskins valent bien quelques crédits.

PROFIL

Masey « La Poisse »

Coût de recrutement 25 crédits, Rating 125

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Masey	4	2	2	3	4	1	4	1	7	-

Armement : Epée et bouclier, **Stub Gun** avec balles dum-dum. Masey porte toujours un chargeur, car il n'est jamais à l'abri d'un enrayement...

Masey n'attaquera jamais un Ratskin, et les Ratskins l'apprécient aussi et ne l'attaqueront jamais. Il ne peut évidemment pas travailler avec les Rédemptionnistes.

POUVOIRS WYRDS

Tempête électrique : Masey peut créer un arc électrique qui prend sa source de n'importe quel générateur ou câble suspendu autour de lui, pour toucher une cible unique. Elle utilise **le ½" template**. L'attaque est réalisée avec la CC de Masey.

Portée		Pour toucher		Force	Dmg	Svg	Munn	Spécial
Courte	Longue	Courte	Longue					
1-12	12-24	-	Spécial	7	1	-4	-	Dévie toujours en longue portée. Si jet pour toucher échec, dévie comme un tir de grenade.

Décharge magnétique : Portée de 12ps. Placez le ½" template sur la cible. Toutes les figurines sous le gabarit doivent tenter un jet de munition sur 6+ pour toute la durée de la partie, car les armes s'enrayent, tirent toutes seules et les viseurs ne fonctionnent plus. Le blindage des véhicules est diminué de 1 et +1 est ajouté aux résultats sur les résultats de dégâts.

Abjuration mécanique : Masey possède la capacité de mettre en panne tous les appareils mécaniques. Malheureusement, son pouvoir irradie du corps de Masey et il ne peut pas vraiment le contrôler ou l'arrêter. Tous les jets de munitions reçoivent une pénalité de +1 dans un rayon de 4ps autour de Masey. Les jets de dégâts sur les véhicules reçoivent eux aussi un +1 sur le tableau des dégâts si Masey est dans un rayon de 4ps. Ce pouvoir s'applique aussi bien aux alliés qu'aux ennemis.