

25/01 Mercenaires: Garde du Corps Ogryn



Les Ogryns sont de grandes créatures brutales, mesurant environ 3 mètres de haut tout d'os et de muscles. Bien que rares sur Necromunda quelques Ogryns ont trouvé leur voie dans le Sous-Monde, ils vont le plus souvent approvisionner les marchés d'esclaves pour servir comme gardes du corps et manoeuvres. En raison de leur taille intimidante, de leur manque d'intelligence et leur amour de la violence, ils sont très demandés par les riches marchands et les leaders de gangs.

Les Ogryns conviennent parfaitement au rôle de mercenaires ou gardes du corps. Ils ne sont pas assez intelligents pour pouvoir contester les ordres, et obéissent naturellement à celui qu'ils perçoivent comme leur maître. Pour ces raisons les gardes du corps Ogryn sont très recherchés par les marchands d'esclaves sans scrupules.

Un gang renforcé par un Ogryn est un adversaire redoutable. Les Ogryns ont la réputation d'être des lutteurs effrayants et sont terrifiants une fois mis en colère.

Les Ogryns accepteront la plupart des emplois, mais ils ne se battront pas pour les Fousseurs qu'ils trouvent trop malodorants et sales. Les Rédemptionnistes n'emploieront jamais d'Ogryn garde du corps qu'ils considèrent comme de dangereux mutants qui doivent être brûlés sur le bûché. Les Ratskins, étant fortement superstitieux, n'emploieront pas de personnes venant d'un autre monde.

Recruter un Ogryn garde du corps

Si un joueur veut engager un Ogryn garde du corps, il doit payer la rémunération standard, qui est de 50 crédits. Un gang peut seulement avoir 1 Ogryn garde du corps. Le profil et les compétences du garde du corps sont déterminés après qu'il ait été embauché.

Une valeur standard de 250 points pour l'Ogryn garde du corps est ajoutée pour le calcul de la valeur de gang. (C'est-à-dire 5 fois la rémunération de 50).

Profil de l' Ogryn garde du corps

L'Ogryn peut avoir des compétences spéciales et des valeurs de caractéristiques supérieures. Celles-ci sont déterminées seulement après que l'Ogryn ait été recruté. Le profil de base est donné ci-dessous.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
5	3	3	4	5	2	3	1	8	-

Améliorations du garde du corps Ogryn

En plus de son profil, un Ogryn garde du corps peut avoir trois nouvelles "progressions" qui complètent son profil. Tirez un D6 trois fois et consultez le tableau de progressions de l'Ogryn. Un Ogryn ne peut pas augmenter une caractéristique de plus de 2. Si vous tirez deux fois la même progression relancez alors le résultat. Si vous obtenez deux fois la même compétence relancez le dé alors pour obtenir une autre.

D6 Progression

1 +1 CC

2 +1 A

3 Lancez à nouveau 1D6.

1 - 3 + 1 F

4 - 6 + 1 E

4 - 6 Lancez à nouveau 1D6.

1 Projection

2 Vrai Brave

3 Coup Fatal

4 Charge Berserk

5 Bulldozer

4 - 6 Nerfs d'acier

Règles Spéciales de l'Ogryn

Peur. L'Ogryn est une créature exceptionnellement féroce qui peut arracher un bras et écraser un crâne grâce à un simple coup. Pour représenter cela, l'Ogryn cause la peur comme il est décrit à la page 34 du livre de règle de Necromunda.

Semper fidelis. Une fois engagé un Ogryn prendra son travail de garde du corps très au sérieux. Il devient très loyal envers son nouveau patron - le chef du gang qui l'embauche. Il le suit partout, devient soupçonneux envers tous ceux qui s'approchent de lui et est prêt à abattre quelqu'un qui s'approche trop près ou qui fait un faux mouvement.

Pendant la partie un garde du corps Ogryn doit rester dans les 12ps du chef du gang, il ne doit pas laisser le chef hors de sa vue. S'il n'est pas dans les 12ps, l'Ogryn se déplacera aussi rapidement qu'il peut pour revenir dans les 12ps. Si l'Ogryn est dans un corps à corps, celui-ci doit être d'abord résolu, mais aussitôt qu'il n'a plus d'adversaire l'Ogryn se met à la recherche du chef.

Si le chef du gang est blessé l'Ogryn le prendra horriblement mal. Si votre chef de gang est hors de combat l'Ogryn effectue immédiatement un test de commandement. S'il réussit il tient bon. S'il échoue il devient vraiment fou de rage. L'Ogryn est maintenant soumis à la frénésie. Voir la page 36 du livre de règle de Necromunda pour les règles de frénésie.

Armes du garde du corps Ogryns.

Un Ogryn n'est pas très futé et la plupart des armes sont trop complexes et trop petites pour Les Ogryns sont armés avec l'une des armes suivante :

- Hache à deux mains
- Epée à deux mains
- Masse ou gourdin à deux mains.

Pour un coût supplémentaire de 30 crédits l'Ogryn peut remplacer son arme à deux mains par un Ripper Gun. C'est une arme spécialement conçue pour les Ogryns. Les Ripper guns ont une efficacité mortelle à courte portée. Seul les Ogryns ont la force et les mains assez larges pour utiliser un Ripper Gun.

Portées Pour toucher Jet de

Courte Longue Courte Longue Force Dmg Munn. Spc

Ripper Gun 00-04 04-08 +2 -1 4 1 - Tir Soutenu 2 Dés