

ORIGINE

OGRYN

Une création originale de la communauté Ad Gloriam Imperator



# ORIGINE OGRYN

## INTRODUCTION

L'utilisation de l'origine Ogryn peut entraîner un certain déséquilibre dans le jeu. Ainsi, la création d'un personnage grâce à cette origine particulière doit être autorisée par le Maître du Jeu.

Utiliser l'origine Ogryn permet d'incarner des Ogryns ayant subi une lourde intervention permettant d'augmenter leur intelligence et possédant une ferveur envers l'Empereur digne d'un Astartes. Il n'en reste pas moins qu'il s'agit d'être simple d'esprit peu tourné vers l'intellect. L'interprétation d'un tel personnage peut se réaliser à travers l'agacement, voir la colère d'un Ogryn lorsqu'il rate ses tests faisant appel à la compréhension, le raisonnement ou l'intelligence. Un Ogryn s'exprime avec des mots simples et des phrases courtes. Incarner un Ogryn ne revient pas à faire dans la finesse, mais ne se limite pas non plus à se comporter comme un enfant. Il faut voir un Ogryn comme la force tranquille, une force de la nature pas très futée.

De plus amples informations sur les Ogryns sont disponibles sur le site de Taran à l'adresse suivante : <http://pagesperso-orange.fr/taran/ogryns.htm>

### Remarque importante :

Un Ogryn ne pourra jamais posséder la compétence *Technomâtrise*.

## PROFIL

Caractéristiques	Base	Origine Ogryn
CC	2d10+	30
CT	2d10+	20
F	2d10+	30
E	2d10+	30
Ag	2d10+	10
Int	2d10+	10
Per	2d10+	20
FM	2d10+	20
Soc	2d10+	10

## POINTS DE DESTIN

Lancez 1d10 :

1 – 9 : 1 PD

10 : 2 PD

## POINTS DE BLESSURE

Détermination du nombre de points de Blessure: D5+18.



## COMPÉTENCES INNÉES

Armes naturelles (poings surdimensionnés), Force surnaturelle (x2), Endurance surnaturelle (x2), Langue (dialecte Ogryn), Survie, Taille (grande).

## TRAITS INNÉS

**Mastodonte** : *Les Ogryns sont des abhumains de grande taille qui les oblige à se fournir en matériel adaptés qu'il s'agisse d'armes ou de protections laissant leurs bras libres de mouvement pour donner « une bonne et solide raclée ».*

La disponibilité des armes (hormis armes lourdes) et armures augmente de deux crans pour qu'un Ogryn puisse les utiliser. En outre, leur prix d'achat est majoré de 50%.

L'utilisation d'armes non adaptées entraîne un malus de -20 en CT ou en CC (selon l'arme).

Les armures portées par un Ogryn sont limitées aux armures *Primitives* et *Pare Balles* protégeant le Corps.

**Fé noir ici!** : *Les Ogryns détestent les espaces confinés et il est difficile de les y faire entrer.*

Pour pénétrer dans un endroit exigü de son plein gré ou sans qu'une autorité lui en donne l'ordre, un personnage Ogryn doit réussir un test de Force Mental. En cas d'échec, lancer les dés sur la table de Choc.

**Physiologie Ogryn** : *L'appétit bien supérieur des Ogryns face à celui des humains et leur physiologie particulière les permet de se nourrir de toutes substances organiques.*

Vos tests de *Survie* bénéficient d'un bonus +10 lorsqu'il s'agit de vous nourrir.

**Gros malin** : *Les Ogryns au service d'un inquisiteur ont tous subi des opérations pour augmenter leurs facultés intellectuelles afin de servir l'Empereur au mieux grâce leur puissance et leur résistance.*

Les compétences *Connaissances générales (Credo impérial) (Int)* et *Résistance aux intoxications (E)* sont considérées comme des compétences de base. En outre, les talents *Biceps saillants* et *Foi inébranlable* sont considérés comme de base.

## ORIGINES DES OGRYNS

- Plan de carrière des Ogryns, lancer 1d100.

**00 – 60 : Garde impérial.** *Chaque monde habité de l'Imperium doit fournir des troupes à la garde impériale, et les mondes Ogryns ne font pas exception. En effet, l'attrait de rations régulières et l'aventure sur des mondes dont les climats sont rarement plus pénibles que chez eux suffisent à faire que des millions d'Ogryns affluent dans le but de rejoindre la Garde.*

Remplacer à l'Équipement de départ : *Fusil laser avec 1 cellule énergétique ou Ripper Gun et un chargeur et Armure pare-balles par Gilet pare-balles.*

Remarque : Un Ogryn ne peut suivre que la voie du *Commando*, son intellect ne lui permet de pas de suivre la voie du *Lieutenant* tandis que sa carrure ne lui permet pas de suivre la voie de l'*Éclaireur*.

**61 – 80 : Arbitrator.** Sur certains mondes impériaux, les Ogryns peuvent être affectés à l'Adeptus Arbites, où leur force, leur férocité et leur imposante corpulence les rendent efficaces sur le plan psychologique aussi bien que dans les conflits réels. Dans de tels cas, la simple présence des Ogryns a suffi, bien souvent, à empêcher des troubles ou de les mener à une conclusion prompte.

Remplacer à l'Équipement de départ : *Fusil et 12 cartouches ou Ripper Gun et un chargeur*

Remarque : Un Ogryn ne peut suivre que la voie du *Prétorien*, son intellect ne lui permet pas de suivre la voie du *Praetor*.

**81 – 100 : Racaille.** *Les chefs de gangs et autres chasseurs de primes de bas étage emploient parfois les Ogryns, s'apercevant que ces gigantesques abhumains à leurs côtés peuvent ajouter du poids à leurs actions.*

Remplacer à l'Équipement de départ : *Fusil d'assaut avec 1 chargeur ou fusil avec 12 cartouches ou Ripper Gun et un chargeur*

Remarque : Un Ogryn ne peut suivre que la voie du *Coupe-jarret*, son intellect ne lui permet pas de suivre la voie du *Receleur*.

- Histoire et passé.

Hormis la taille (2,5 à 3 mètres), l'histoire et le passé d'un personnage seront déterminés à partir de l'origine Monde Sauvage. Un Ogryn peut être originaire :

00 – 20 : Monde Ogryn

21 – 80 : Escouade d'Ogryns (Garde impérial)

81 – 90 : Adeptus Arbites (Arbitrator)

91 – 100 : Sous ruche (Racaille)

ARME

Ripper Gun (MS)

*Le Ripper Gun est une arme de gros calibre tirant d'énormes balles. Sa portée limitée n'est pas un gros désavantage étant donné que les Ogryns préfèrent l'assaut, et à courte portée ses effets sont dévastateurs.*

Dans les mains d'un humanoïde de *Taille (moyenne)*, le Ripper Gun est difficilement utilisable. Il compte comme étant une *Arme lourde* nécessitant 2 AC pour être rechargée et obtenant l'attribut *Mal équilibrée*.

Groupe	Portée	Modes	Dég	Pén	AT	Rch	Attributs	Pds	Prix	Disponibilité
Base	30m	-/5/-	1d10 +4 I	0	30	1 AC	Imprécise, Dispersion	20 Kg	500	Rare

Lorsqu'il est à court de munitions, un Ripper Gun peut être utilisé comme une arme de corps à corps semblable à un *Gourdin*. Dans les mains d'un humanoïde de *Taille (moyenne)*, il s'agit d'une *Arme improvisée*.