

Ogryn, osobní strážce

Tom Merrigan & Warwick Kinrade

Ogrynové jsou velkými brutálními stvořeními, dorůstají tři metrů a jsou tvořeni převážně z kostí a svalů. Ač nejsou běžní na Necromundě, několik jedinců žije v Podúli, většinou se sem dostali ze vzdálených otrokářských trhů jako osobní strážci či vynucovači práva. Vzhledem ke své zastrašující velikosti, mizivé inteligenci a vřelému vztahu k násilí je o ogryny velký zájem mezi kupci a mezi veliteli gangů.

Ogryn je skvěle vybaven pro úlohu žoldnéře či osobního strážce. Postrádá rozum, aby se ptal na důvody uložených příkazů, poslouchá téměř jako malé dítě a bývá naprosto loajální k svému pánovi, jehož oslovuje „bos“. Z těchto důvodů je ogryn vysoko ceněn, což samozřejmě vědí i otrokáři, kteří za ogryny požadují nehorázné sumy.

Gang, jemuž pomáhá ogryn, bývá velmi obávanou skupinou. Ogrynové jsou právem považováni za hrůzostrašné bojovníky a již pohled na rozzuřeného ogryna je pro mnohé bojovníky důvodem k útěku z boje.

Ogryn rád přijme téměř jakékoliv zaměstnání, avšak nebude pracovat pro Scavvy — ti vypadají divně a příliš smrdí. Spasitelé (Redemption) nikdy nenajmou ogryna, jelikož se jedná o nebezpečného mutanta, kterého je potřeba v první řadě upálit. Krysí kůže (Ratskins) nenajmou ogryna, protože nedůvěřují obyvatelům z jiných planet.

Najmutí ogryna

Pokud chce hráč najmout ogryna osobního strážce, musí zaplatit standardní najímací poplatek 50 kreditů. Gang může najmout pouze jednoho ogryna. Profil a schopnosti ogryna jsou vyhodnoceny až po zaplacení.

Do hodnocení gangu přidá ogryn hodnotu 250 (tj. jeho cenu 50 krát 5).

Charakteristiky ogryna

Ogryn může mít speciální schopnosti či vylepšené některé charakteristiky. To se hráč dozví v momentu, kdy ogryna najmul. Základní profil ogryna je:

Profil	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Ogryn	5	3	3	4	5	2	3	1	8

Postupy

Kromě solidního základního profilu má ogryn také tři postupy, které znamenají buď vylepšené charakteristiky či některé schopnosti. Hodte 3 krát kostkou a následující tabulka určí, v čem je ogryn dobrý. Ogryn nemůže mít vylepšenou žádnou charakteristiku o více jak +2. Pokud by tomu tak mělo nastat, přehodte výsledek. Podobně pokud by měl ogryn získat nějakou schopnost dvakrát, přehodte výsledek.

D6 Postup

- +1 WS
- +1 útok (A)
- Hodte znova D6:
1–3: +1 k síle (S)
4–6: +1 k odolnosti (T)
- 4–6 Hodte znova D6:
1: Mrštít soupeřem (Hurl opponent, Muscle)
2: Drsnák (True Git, Ferocity)
3: Drtivý úder (Crushing blow, Muscle)
4: Berserk (Berserk charge, Ferocity)
5: Náraz (Body Slam, Muscle)
6: Nervy z oceli (Nerves of Steel, Ferocity)

Speciální pravidla

Strach. Ogryni jsou kruté bestie schopné vyrvat paži z kloubů či rozdrtit lebku jediným zásahem. Ogryn proto způsobuje strach.

Naprostá loajalita. Když je ogryn najmut, bere svůj úkol velmi vážně. Stane se naprosto loajálním ke svému „bosovi“ — veliteli najímajícího gangu. Je ochoten následovat bosa naprosto všude, je podezřívavý ke každému, s kým se bos setká a je ochoten ztlouct každého, kdo se přiblížil příliš blízko a udělal špatný pohyb.

Během hry musí ogryn zůstat do 12 palců od velitele gangu, neboť musí svého bosa chránit. Pokud není do 12 palců, musí se pohybovat co nejrychleji tak, aby se do 12 palců od velitele dostal. Pokud ogryn bojuje na blízko, nejdříve dokončí souboj, ale jakmile kolem něj nejsou živí protivníci, ogryn se vydá hledat svého bosa.

Pokud je velitel gangu jakkoliv zraněn, ogryn to těžce ponese. Pokud je velitel gangu dole (down), ogryn si musí hodit test na morálku. Pokud se test zdařil, nic se neděje. Pokud se test nezdařil, ogrynovi selhaly nervy a stává se zběsilým (frenzy).

Ogrynovy zbraně

Ogryn není příliš chytrý a mnoho zbraní je na něj příliš složitých a také malých, vždyť má tak velké ruce. Ogryn nemůže používat žádné zbraně, kromě těch uvedených zde.

Ogryn je vybaven jednou z těchto zbraní: Masivní sekera, meč, kyj nebo palice.

Za extra 30 kreditů může ogryn vyměnit svou zbraň pro boj na blízko za trhací pušku. Tato zbraň je speciálně zkonstruována pro ogryny, je brutálně efektivní na krátkou vzdálenost. Pouze ogryn má dost síly a ruce dostatečně velké k tomu, aby mohl ovládat trhací pušku.

Krátká vzdálenost	0–4
Dlouhá vzdálenost	4–8
Zásah na krátkou vzdálenost	+2
Zásah na dlouhou vzdálenost	–1
Síla	4
Zranění	1
Modifikace brnění	–
Hod na zaseknutí	4+
Speciální pravidla	Dávka 2 kostky