

BARRY « BULLET »

ORK CLICHE

Barry a grandi dans l'underground ork, comme beaucoup d'orks SINless. Et comme ses frères, il n'a pas été à l'école et s'est fait dans la rue. La vie n'a pas été facile, mais il a appris très jeune à se débrouiller pour trouver à manger ou pour éviter les flics.

C'est ainsi qu'Ado, il travaille au black, dans la manutention, mais le travail n'est pas régulier, alors il passe le plus clair de son temps avec le gang du coin, les Iron Tusks : des types bruyants, mais avec le sens de la communauté. C'était sa famille, son monde.

Et puis son gang a commencé à être utilisé pour des petits boulots ici et là : foutre la merde à un endroit, attirer l'attention ailleurs, casser la gueule à un corpo... jusqu'au jour où un certain Mr Johnson leur a confié le job de trop. Barry est le seul à s'en être sorti en vie et quand il est allé chercher des réponses, on lui a filé du taf, pas moins dangereux, mais mieux payé...

Depuis, il vit entre deux mondes : celui des bas-fonds qu'il n'a jamais quittés et celui des corpos qu'il n'apprécie pas particulièrement, mais qui le paient. Il garde ses principes – jamais trahir, toujours protéger les siens – mais claque aussi une bonne partie de ses payes dans un tas de NERPS.

Bref, un parcours plutôt banal pour un runner ork... mais ne vous amusez surtout pas à le lui faire remarquer si vous voulez éviter qu'il pique une crise : il est costaud, endurant et sait très bien se battre, mais ce n'est pas parce que c'est aussi le cas de beaucoup d'orks que c'est cliché, pigé ?



FORCE
5AGILITE
3VOLONTE
2LOGIQUE
2CHARISME
2ANARCHY
3
ESSENCE : 3

MOTS CLES

- Ork cliché
- Underground ork, Seattle
- Dur à cuir
- Train de vie bas
- Bon public

COMPORTEMENTS

- Contre toute forme de préjugé
- Esprit de contradiction
- Aime vanter les mérites des derniers NERPS
- Protecteur

COMPÉTENCES

	NIV	ATT	RD	RR
Athlétisme (Défense à distance)	4	FOR	9	
		AGI	7	
Furtivité (Physique +2)	2	AGI	5	
		AGI	7	
Perception	2	LOG	4	
Pilotage	-	AGI	3	
Survie (Sang-froid +2)	3	LOG	5	
		VOL	7	
Armes à distance (Fusils +2)	4	AGI	7	1
		AGI	9	2
(Armes lourdes +2)		AGI	9	1
Combat rapproché (Mains nues +2)	5	AGI	8	
		AGI	10	
Électronique	-	LOG	2	
Piratage	-	LOG	2	
Ingénierie	2	LOG	4	
Influence (Intimidation +2)	2	CHA	4	
		FOR	9	
Réseau	2	CHA	4	

ARMES

	VD	PORTÉE
Poings américains implantés	7	[OK/-/-/-]
Colt Manhunter (pistolet lourd)	5	[OK/OK/Dés./-]
AK-97 (Fusil d'assaut)	7	[Dés./OK/OK/ Dés.]
Canon d'assaut Panther Contre les véhicules	10 14	[-/Dés./Dés./OK]

ARMURES

	L	G	INC.
Sans armure	5	8	11
Mental	2	5	8
Fringues et manteau long	7	10	13
Kevlar	8	11	12

RÉPLIQUES

- "Alors parce que je suis ork je devrais être les muscles de l'équipe, c'est ça ?"
- "Ma spécialité ? Bah, le combat... mais j'aurais très bien pu faire autre chose."
- "Regarde, grâce à mon dernier NERPS, mon flingue est super propre !"
- "Ça va, t'es pas cliché, toi."

ATOUTS

	ESS	NIV
Costaud (trait)		3
Une case de blessure légère en plus		
Ossature renforcée au titane (cyberware)		7
Une case de blessure grave en plus		
Paire de cyberbras Goliath (cyberware)		3
Force de frappe VD+1 en mêlée		
Poings américains implantés VD : F+1		
Cyberyeux avec Smartlink (cyberware)		8
Interface visuelle avec caméra		
RR1 Armes à distance		
RR1 Armes à distance (Fusil)		
Canon d'assaut Panther (équipement)		2
Équivalent fusil de précision, VD+4 contre les véhicules		
Arme lourde		
Ragnar (contact)		0
Fixer de l'underground fan de viking		

ÉQUIPEMENT

Commlink
Faux SIN
Stim Patch
Assortiment de NERPS