

GANG PRO NECROMUNDU

POUŠTNÍ NOMÁDI

CHRIS WARD

Většina lidí z velkých Úlových měst planety Necromunda nikdy nespátí venkovní svět. Nikdy nespátí slunce ani se nenadechnou vzduchu, který před nimi nedýchaly už tisíce jiných a je recyklován stále dokola. Samozřejmě, že většina lidí je takto spokojených, či přinejmenším si jsou vědomi, že život mimo Úl je mnohem nebezpečnější než uvnitř. Celý povrch planety Necromunda je tvořen pouští z průmyslového popílku, plnou toxických odpadů a agresivních chemikálií. Slunce je téměř úplně zakryto hustou vrstvou toxického smogu. Přesto toto prostředí některé lidi přitahuje, znamená pro ně svobodu a opravdový život. Tam, kde by většina obyvatel Necromundy téměř okamžitě zemřela, pouštní nomádi putují dunami z popílku stovky mil od jednoho Úlu k druhému.

Pouštní nomádi přežívají různými způsoby. Někteří hledají a pak rabují starodávná technologická skladiště, která se v poušti nacházejí, a získané předměty a suroviny prodávají překupníkům z Úlů. Také je jiný způsob jak přežít, a tím jsou loupežné nájezdy do Úlů. Mnoho přepravních vozidel zmizí v popílkových pláních beze stopy po útoku pouštních nomádů. Stěny Úlu jsou silné, ale vždy se najde spousta cest dovnitř, možnostmi jsou například zapomenuté dveře, odpadní šachty a komíny či použití raketometu. Zde jsou pravidla pro zapojení takového gangu do vašich her a kampaní v Necromundě.

SPECIÁLNÍ PRAVIDLA

Mimo zákon: Pouštní nomádi nemají povolený vstup do Úlu. Před mnoha lety jejich předkové spáchali hrozné skutky a trestem bylo vykázání z Úlu. I nyní jsou stále stíháni a pronásledováni za tyto prohřešky, avšak naučili se žít mimo Úl. Pouštní nomádi se nemohou vykoupit ze svého postavení mimo zákon.

Území: Pouštní nomádi mají jediné území, kterým je *Popílková poušť*. Toto území je popsáno na konci pravidel pro Pouštní nomády. Jiná teritoria mohou být využita tak, jak je obvyklé pro gangy mimo zákon. Avšak kontakty na překupníky jsou velmi ceněny, neboť překupníci jsou zdrojem obživy pro nomády a také naopak. Z tohoto důvodu, příjem z území *Kontakt s překupníkem* není zpolovičněn na rozdíl od ostatních území.

Příjem: Pouštní nomádi získávají příjem z probírání smetišť v planinách, jak je popsáno níže.

Obchodování: Pouštní nomádi obchodují v nelegální obchodní stanici (outlaw trading post).

Žoldníci: Pouštní nomádi si mohou najmout libovolného žoldněře kromě lovce odměn, avšak vždy pouze na jednu hru. Po každé hře se nomádi stáhnou do pouště, kdežto žoldněř neopustí bezpečí Úlu. Před další hrou mohou nomádi najmout nového žoldněře.

Hladovění: Nomádi jsou velmi odolní lidé; nedokázali by přežít v poušti, kdyby potřebovali pravidelně jíst krysoburgery. Nomádi potřebují pouze 2 kredity na osobu místo standardních 3 kreditů pro vyhnutí se hladovění.

Odměna: Na každého pouštního nomáda je vypsána odměna ve výši jeho celkové ceny, stejně jako na každého postaveného mimo zákon.

Zajetí: Pro pouštní nomády neplatí žádná speciální pravidla vztahující se k zajímání.

Scénáře: Pouštní nomádi si házejí na tabulce scénářů pro gangy mimo zákon (outlaw scenario table).

Údržba zbraní: Není jednoduché v toxické poušti pečovat o zbraně, proto pro některé zbraně u pouštních nomádů platí jiná pravidla pro zaseknutí, viz níže.

Vybavení: Všichni nomádi mají respirátory (cena respirátorů je již zahrnuta v ceně bojovníků). Bez nich by nedokázali mimo Úl přežít.

Odolní: Pouštní nomádi potřebují pouze dva kredity na jídlo za každou hru místo standardních tří.

Nebezpečné podmínky: Pouštní nomádi ignorují tyto nebezpečné podmínky: *Vysoké větry* a *Vrstva popílku*, neboť jsou na tyto jevy uvyklí z života mimo Úl.

BOJOVNÍCI

1 Vůdce nomádů 120 kreditů

Vůdce nomádů je charismatická osobnost, která žije v poušti již od svého narození. Za svůj život se už tento člověk stal legendou, dokázal přežít popílkové bouře a jiné strašné události.

Profil M WS BS S T W I A Ld
Vůdce nomádů 4 4 4 3 3 1 4 1 8

Velitel: všechna standardní pravidla pro velitele (sražení velitele, propůjčování morálky apod.) platí pro vůdce nomádů.

Zbraně: Vůdce nomádů si může vybrat jakoukoliv zbraň ze seznamu zbraní pro nomády s výjimkou těžkých zbraní.

Počáteční zkušenost: 60+D6

0–2 Nomádí specialisté 65 kreditů

Nomádí specialisté jsou mistry v prorážení stěn a pevných brnění. Nomádi při nájezdu potřebují prorazit otvor ve zdi úlu, kterým vniknou dovnitř a pak uniknou i z kořistí ven.

Profil M WS BS S T W I A Ld
Specialista 4 3 3 3 3 1 3 1 7

Zbraně: Nomádští specialisté mohou být vybaveni kteroukoliv ze zbraní uvedených na seznamu zbraní pro nomády. Avšak alespoň jeden ze specialistů musí být vybaven některou z těchto věcí: krak granáty, raketomet a krak střely, laserový kanón, automatický kanón, těžká plasmová puška nebo melta bomby. To znamená, že nemůžete mít dva specialisty vybavené např. těžkým kulometem a plasmovou puškou. Pokud má jeden ze specialistů krak granáty, stačí to, neboť ty dokáží gangu zajistit vstup do Úlu.

Počáteční zkušenost: 60+D6

Nomádi 55 kreditů

Každý nomád je skutečným mistrem v přežití, je schopen pěšky ujít stovky mil skrz jedovaté pouště a jíst a pít pouze jednou za noc.

Profil M WS BS S T W I A Ld
Nomád 4 3 3 3 3 1 3 1 7

Zbraně: Nomádi mohou být vybaveni ze seznamu zbraní pro nomády základními zbraněmi, pistolemi, zbraněmi pro boj na blízko, granáty a střelami.

Počáteční zkušenost: 20+D6

Nomádí nováčci 30 kreditů

Ačkoliv mladí a relativně nezkušení, každý nomád musí být expertem na přežití od momentu, kdy se narodil. A netrvá dlouho, než se mladí chlapi zapojí do bojových skupin, aby slavili úspěch či zemřeli v krutých bojích Necromundy.

Profil M WS BS S T W I A Ld
Nováček 4 2 2 3 3 1 3 1 6

Zbraně: Nomádští nováčci mohou být vybaveni ze seznamu zbraní pro nomády pistolemi, zbraněmi pro boj na blízko, granáty a střelami.

Počáteční zkušenost: 0

ZBRANĚ NOMÁDŮ

V popílkové poušti s toxickými látkami není jednoduché pečovat o jemné mechanismy zbraní, některé zbraně jsou zde dokonce naprosto nepoužitelné. Například vzhledem k častým pouštním větrným smrštím a vůbec věčnému prudkému větru pozbývá významu plamenomet — bůhvíkam a co plameny zasáhnou. Z těchto důvodů dávají nomádi přednost laserovým zbraním a také takovým zbraním, které sice nestřílejí příliš rychle, avšak střela téměř na jistotu cíl zasáhne a síla takového zásahu je vysoká. Následující seznam uvádí pro některé zbraně nové hody na zaseknutí, a další zbraně, které jsou v poušti nepoužitelné, v seznamu úplně chybí.

Zbraně pro boj na blízko

	Cena	Zaseknutí
Nůž	zdarma/5 kreditů	
Meč	10 kreditů	
Palice/hůl/kyj	10 kreditů	
Masivní meč/sekera	15 kreditů	
Řetězy/řemdi	10 kreditů	
Motorová pila	25 kreditů	

Pistole

	Cena	Zaseknutí
Plasmová pistole	25 kreditů	4+
Opakovací pistole	10 kreditů	4+
Automatická pistole	12 kreditů	5+
Laserová pistole	15 kreditů	2+

Základní pušky

	Cena	Zaseknutí
Laserová puška	25 kreditů	2+
Automatická puška	17 kreditů	5+
Brokovnice (kule+šrapnely)	17 kreditů	5+

Speciální zbraně

	Cena	Zaseknutí
Plasmová puška	70 kreditů	4+
Melta puška	95 kreditů	4+
Granátomet	130 kreditů	auto
Bolt puška	35 kreditů	6+

Granáty a střely

	Cena	Zaseknutí
Frag granáty	30 kreditů	auto
Krak granáty	30 kreditů	auto
Dum–dum náboje	5 kreditů	auto
Krak střely	115 kreditů	auto
Frag střely	35 kreditů	auto

Těžké zbraně

	Cena	Zaseknutí
Těžká opakovací puška	110 kreditů	5+
Raketomet	110 kreditů	auto
Laserový kanón	400 kreditů	4+
Těžká plasmová puška	285 kreditů	4+
Automatický kanón	280 kreditů	5+

ZKUŠENOSTI

Body	Bojovník
0–5	Nomádí nováček ¹
6–10	Nomádí nováček
11–20	Nomádí nováček
21–30	Pouštní nomád ²
31–40	Pouštní nomád
41–50	Pouštní nomád
51–60	Pouštní nomád
61–80	Zkušený nomád ³
81–100	Zkušený nomád
101–120	Zkušený nomád
121–140	Zkušený nomád
141–160	Zkušený nomád
161–180	Zkušený nomád
181–200	Zkušený nomád
201–240	Mistr přežití
241–280	Mistr přežití
281–320	Mistr přežití
321–360	Mistr přežití
361–400	Mistr přežití
401+	Expert přežití ⁴

¹ – počáteční úroveň pro nomádí nováčky.

² – počáteční úroveň pro nomády.

³ – počáteční úroveň pro vůdce a specialistu.

⁴ – po dosažení této se zkušenosti již nelze zlepšovat.

Postupy nomádů: Nomádi si háží na normální tabulce postupů a jejich maximální charakteristiky jsou stejné, jako u běžných bojovníků. Existuje speciální tabulka schopností pro nomády. Tato tabulka je zde uvedena a nomádi si při postupech mohou vybrat i tuto tabulku a házet na postupy na ní.

Jak je běžné i u jiných gangů, nováček, který získá 21 bodů zkušenosti, se stal plnohodnotným nomádem a může si vybrat všechny tabulky dostupné nomádkým bojovníkům (tedy i střelecké schopnosti) a můžete ho vybavit z tabulky nomádích základních zbraní (pušek).

Dostupnost schopností

Schopnost Nováček Nomád Specialista Velitel

Hbitost	–	–	–	•
Souboj	–	–	–	•
Dravost	–	–	–	•
Svaly	–	–	•	•
Střelba	–	•	•	•
Tajnost	•	•	•	•
Technika	–	–	•	–
Nomádké	•	•	•	•

Nomádí schopnosti

D6 Schopnost

- 1 Samotář.** Tuto schopnost nemůže mít vůdce gangu. Umožňuje modelu, který schopnost má, zkoušet vyhnout se sražení i tehdy když nemá do 2 palců kamaráda, stejně, jako to dokáže velitel.
- 2 Obchodník.** Pouze pro nomády. Tato schopnost způsobí, že tomuto bojovníkovi nabídne překupník D3 vzácných předmětů místo obvyklého jednoho.
- 3 Nervy z oceli.** Stejně jako odpovídající schopnost z tabulky *Dravost*.
- 4 Stabilní.** Model s touto schopností, pokud se nehýbal ve své poslední fázi pohybu, nemůže být sražen nepřátelskou střelbou.
- 5 Expert na exploziva.** Model s touto schopností může ve střelecké fázi, pokud nestřílí, umístit na pozici na které stojí jakýkoliv granát. Tento granát pak vybuchne ve střelecké fázi předem zvoleného kola, nomádkého kola nebo kola nepřítele.
- 6 Nezdolný.** Model s touto schopností může přehazovat vážná zranění podobně jako mohou Krysiané (Ratskins).

POPÍLKOVÁ POUŠŤ

Po boji se nomádi vždy stáhnou buď úplně pryč z Úlu, zpátky do pouště, anebo do části Úlu, kde je jeho zeď proražena, popílková poušť je větrem vnášena dovnitř, pokud se nerozhodnou zůstat v teritoriu, které dobyli. Popílková poušť má rozličný účinek každou hru. Gangeři se mohou pokusit v poušti hledat ztracené předměty či minerály a ty posléze prodat; hodte D6 před zjištěním zisku a porovnejte s touto tabulkou:

D6 Výsledek

- 1** Nomádi v poušti nic nenašli a nezbyvá jim, než jít žebrať, což jim vynese standardních D6 kreditů každému.
- 2–4** V poušti bylo něco nalezeno a nomádi se to vypravili vyrabovat! Nomádi háží D6 stejně jako při žebření, avšak pokud padlo na kostce 6, nomád našel další věci v hodnotě dalších D6 kreditů. Pokud opět padlo 6, znova házejte D6 atd., až šestka nepadne.
- 5** Nomádi našli kolonii zvířat, které nějakým podivným zázrakem v poušti přežily, zmutovaly a uzpůsobily se životu v poušti. Každý ganger získá D6 kreditů stejně jako při žebření, navíc se gang může rozhodnout zvířata sníst. Pokud tak učiní, nemusí platit 2 kredity za každého bojovníka na jeho jídlo. Hodte ovšem kostkou, pokud padlo 1, pak jeden náhodně vybraný model musí vynechat příští bitvu, jelikož se z tohoto jídla přiotrávil.
- 6** Nomádi narazili na karavanu přepravující zboží a přepadli ji. Nomádi nemohou jít žebrať, avšak kořist z přepadu se gangu podařilo prodat za 2D6×5 kreditů.

FIGURKY

Už vás asi napadlo, že ideálními modely pro pouštní nomády v Necromundě budou figurky Tallarnských pouštních nájezdníků z Warhammeru 40,000. Tyto modely, namalované jako nemytí, umounění bojovníci velmi dobře reprezentují nomády z popílkových pouští. Ze seržanta lze velmi snadnou konverzí udělat velmi dobré gangery pro boj na blízko. Typickou zbraní nomádů je laserová puška a mnoho figurek Tallarnských nájezdníků je touto zbraní zrovna vybaveno; s pomocí doplňujících zbraní pro Necromundu by nemělo být velkým problémem váš gang postavit.

TIPY A TAKTIKA

Nomádi jsou velmi podobní gangu Delaqueů, který byl postaven mimo zákon. Jsou zde ale určité rozdíly: nomádi nejsou tak hbití jako Delaqueové, na druhou stranu jim zase pomáhají speciální nomádí schopnosti. Hodně o těchto schopnostech popřemýšlejte, protože to mohou být pro váš gang ty nejdůležitější schopnosti.

Pouštní nomádi se mohou na první pohled zdát slabí pro boj na blízko, na druhý pohled ale zjistíte, že tento gang dokáže porazit nepřátelský gang specializovaný na souboj na blízku dříve, než by k takovému souboji došlo. Používání schopnosti *Expert na explosiva* s plynovými granáty může být velmi efektivní.

Dále, pokud je to možné, snažte se získat území *Kontakt s překupníkem*. Rozdíl v příjmu výrazně pocítíte.

Mnoho štěstí s vaším novým gangem pouštních nomádů!