

Žoldněř

# Šaman z popílkových plání

Napsal Warwick Kinrade

Za hranicemi Úlu se rozprostírají pláne pokryté jedovatým popílkem, toxické pouště stvořené tisíciletým znečištěním od těžkého průmyslu. Nikdo si nevzpomíná, jak Necromunda původně vypadala, nic již z původního vzhledu nezůstalo. Ekologický systém planety byl zničen, původní fauna a flóra nepřežila, a vše je pokryto jednotvárným vzhledem popílkové pouště a popílkových dun, mezi kterými se klikatí řeky tvořené odpadními chemikáliemi z věčně běžících továren.

Málokdo přežije v tomto drsném prostředí, pouze ti nejzoufalejší psanci a mutanti utíkají do pouště, protloukat se životem jen díky přebírání odpadů na skládkách a přepadáváním ostatních chudáků.

Mezi těmito vyhnanci jsou i šamani, podivní pobožní blázni žijící jako opuštění poustevníci, vyjímečně nabízejíce své služby ostatním. Proč tato individua volí život v tak nehostinném prostředí nikdo neví. Někteří věří, že náleží k tajemnému kultu, který byl vyhnán do nehostinných pustin, aby prošel zkouškou víry, jiní ale, že se jedná o zločince na útěku před spravedlností Úlu. Jedna teorie říká, že šamani považují Úl za zkorumpované a rouhačské místo, zanechané Císařem v barbarství a chaosu. Utíkají do popílkových plání, neposkvřněných lidskou zkažeností, aby hledali odpuštění hříchů a osvícení a unikli blížící se zkáze.

Po rocích strávených v poušti bývá jejich mysl vyšinutá dýcháním jedovatého vzduchu a šamanům se dostává psychických schopností. Někteří tvrdí, že dokáží komuikovat přímo s Císařem a jako odměnu za jeho moudrost a ochranu musí varovat Úl Primus před svým nebezpečím. Aby užili svých psychických schopností, používají šamani Fokus, ceněný artefakt schopný zaostřit jejich vědomí a užít ‚nadpřirozených‘ sil. Fokus je šamanovou nejcennější věcí (dobrá, většinou jedinou věcí, kterou vlastní) a bez ní nemůže používat své schopnosti a vykonávat ‚Císařova přání‘.

Po rocích strávených v poušti bez jakékoliv společnosti z jejich mysli odejdou i ty úplně poslední zlé myšlenky, jejich duše se očistí a oni se vydávají zpět do Úlu kázat nevěřícím o blížící se apokalypse. Šaman se často připojí k gangu, neboť věří, že při pobytu s gangem

dokáže celou skupinu lidí obrátit na svou víru. Tato snaha šamanů vyhovuje velitelům gangů, kteří snadno najdou pro šamana uplatnění jako pomoc svému gangu v boji.

## Najímání šamanů

Pokud chce hráč najmout šamana, musí mu zaplatit jeho standardní najímací poplatek 15 kreditů. Gang může najmout pouze jednoho šamana. Profil a schopnosti šamana jsou určeny až poté, co je najmut a je mu zaplaceno. Jakýkoliv gang kromě Spasitelů (redemption) a Spyrerů může najmout šamana. Šaman zvýší pravěpodobnost gangu, aby byl postaven mimo zákon, pokud je gang udán, podobně jako to způsobí Wyrd.

Pro určení hodnoty gangu má šaman hodnotu 75 (tj. jeho najímací poplatek 15 krát 5)

## Šamanův profil

Šaman může mít speciální schopnosti a výjimečné hodnoty některých charakteristik. Základní hodnoty charakteristik jsou uvedeny v následujícím profilu, který určuje minimální úroveň šamana. K tomu bude mít šaman několik postupů, jak je napsáno níže.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	2	2	3	4	1	4	1	7

Šamani nejsou známi jako dobří bojovníci, ale vynikají v psychických schopnostech. Přesto ovšem toto je nebezpečný svět a nikdo necestuje neozbrojen. Šaman je vždy vyzbrojen nožem a holí.

## Speciální pravidla

**Imunita.** Život v popílkové poušti vytrénoval šamanův imunitní systém na přítomnost toxických plynů a chemikálií. Na šamana proto neúčinkuje žádný typ plynového granátu. Také na ně nepůsobí nebezpečná podmínka Toxická mlha (výsledek 31–36 na tabulce nebezpečných podmínek).

**Šamanovy psychické schopnosti.** Šamanovy schopnosti jsou používány stejně jako schopnosti Wyrda. Používá je stejně jako Wyrd a také je zranitelný Nebezpečím pokrivení, podobně jako Wyrd. Šaman má jeden hod na tabulce Primárních nadání šamanů a jeden hod na tabulce Minoritních nadání Wyrdů.

## Primární nadání šamanů

### 1–2 Minoritní psychické nadání

Šaman má utajené psychické schopnosti. Venku na planinách z popílků tyto schopnosti odhalil a naučil se je ovládat. Hodte dvakrát na tabulce Minoritních nadání Wyrďů.

### 3 Popílková bouře

Dlouhý život v planinách naučil šamana ovládat popílkové bouře, šaman dokáže vyvolat rotující tornádo z popílku. Umistěte dvoualcovou šablonu kdekoliv do 24 palců od šamana. Jakýkoliv model pod šablonou obdrží jeden zásah silou 3, lze standardně aplikovat hody na brnění a model je přemístěn na nejbližší okraj šablony. Bouře zůstává na místě a nelze přes ni střílet. Modely nemohou vstoupit do bouře.

### 4 Věštecké prokletí

Jakožto posel zkázy může šaman proklít jednotlivce hroznou smrtí mstící se za všechny hříchy. Pokud šaman hodí svůj test na morálku, pak si může vybrat jeden nepřátelský model, který šaman vidí. Tento model neuspěje ve všech testech na iniciativu až do konce bitvy. Je-li šaman zraněn, je kletba zlomena.

### 5–6 Psychický šíp

Šaman dokáže zaostřit svou mysl a vystřelit dávku psychické energie, dostatečně silné aby usmažila mozky nepřátel! Pokud šaman hodí pod svou morálku pak může zaměřit jeden model, který vidí. Tento model obdrží 1 automatický zásah silou D6, bez možnosti hodu na brnění.

## Namalování šamana

### Tammy Hays

Games Workshop nabízí skrz zásilkovou službu figurku šamana a já jsem dostal možnost namalovat ji pro reklamní fotografie v časopisech a katalozích.

Necromunda není šťastným místem. Pokud nedáváš pozor, někdo tě zezadu odpráskne, jenom protože se mu líbí tvoje boty. Je skvělé dát figurkám pro hry v Necromundě právě takový vzhled, což dokáže až neuvěřitelně zvýšit atmosféru boje. Použijte proto matné a tlumené barvy, snažte se vyhnout jasným odstínům. Já maluji pro Necromundu figurky na černý základní nástrík, který sám o sobě tlumí barvy. Černý nástrík vám také ušetří obtahování (obtahování = malování tenkých černých linek mezi různé barvy, aby lépe vynikly), takže to také šetří čas.

Na podstavce lepím písek již předtím, než figurky stříkám sprejem, aby základní černá pokryla i písek (což mi šetří namalování podstavců načerno). Písek metodou suchého štětce zvýrazním pomocí barvy Codex Grey (středně šedá; metoda suchého štětce = technika používající staré štětce nebo speciální štětce od GW; namočte štětec do barvy a poté vytřete většinu barvy ze štětce do papírového kapesníku; nyní přejíždějte štětcem plochu a

barva ulpí pouze na vystouplých místech, což zvýrazní prostorový efekt).

Pro kůži šamana jsem jako základ zvolil barvu Bestial Brown, kterou jsem pak zesvětloval pomocí Dwarf Flesh a nakonec Elf Flesh (Zesvětlují se světlejším odstínem vystouplá místa a ještě světlejší barvou ještě vystouplejší místa; to vyvolá dojem hloubky a zdůrazní prostorovost modelu). Pro vlasy jsem jednoduše vytáhl pomocí Codex Grey ‚ušmudlané‘ linky přes černý nástrík, díky čemuž vlasy vypadají, jako by měly dredy. Šamanova hůl a bederní rouška jsou namalovány pomocí Snakebite Leather, Bubonic Brown a Bleached Bone. Aby se zdůraznila struktura dřeva, vytáhl jsem vystouplé linky světlým odstínem a poté zalil hůl tuží Flesh Wash (tuže se používají tak, že se přetřou přes celou příslušnou plochu a ony zatečou do zapuštěných míst). Na kámen byla použita technika suchého štětce s barvami Scorpion Green a Camo Green, což dalo kamenu nepřirozený, magický vzhled. Nakonec jsem maloval detaily: šperky pomocí Mithril Silver, váčky u pasu Dark Flesh a kmenové zdobení na nohou Scorched Brown.

