

# ŠPINAVCI

Špinavci se říká nejhorší spodině, tvorům, jejichž úpadek je tak hluboký, že jen stěží hovoříme ještě o lidech. Bývají deformovaní a dokonce se u nich vyskytují i mutace, způsobené toxickým prostředím, v němž žijí. Špinavci se oblékají do cárů a roztrhaných hadrů, bývají špinaví a smrdí. Jejich kůže má žlutozelenou barvu a je plná odporných vředů, puchýřů a bradavic. Mívají zakrnělé a svráštělé končetiny a není výjimkou narazit mezi špinavci na dřevěné nohy nebo rezavé háky místo dlaní. Nejhorší je však, že „dostatečně“ zmrzačený špinavec se stává snadnou obětí svých nedávných spolubojovníků.

Špinavci přežívají v nejvíce znečištěných částech Podúli a hladově vyhlížejí každou příležitost k vraždění a rabování čehokoliv, co se vyskytne dostatečně blízko. Špinavci, aby vůbec dokázali přežít, se sdružují do gangů a typická banda je složena z členů jedné rodiny a jejich přátel. Dominantní muž vládne bandě skrze brutální sílu a vychytralost a nohsledy mu nejčastěji tvoří jeho sourozenci. Ačkoliv osamocení špinavec nemůže představovat jakékoliv nebezpečí pro dobře vycvičený a vyzbrojený gang, bandy těchto škůdců často kladou pasti a pořádají přepady, v nichž porazí soupeře počtem namísto dovedností.

Všem špinavcům vládne takzvaný král špinavců, který výjimečně svolá a spojí několik band dohromady. Taková přesila pak již dokáže vyplnit nemalou osadu či kupecké centrum. Vzpomínky na kruté výstřelky krále Černého nosu osmdesátého prvního stále nahánějí hrůzu mnohým obyvatelům Podúli a osada Spodní silo se ještě stále vzpomíná z nájezdu krále Žebráka.

Naštěstí králové špinavců jsou velice často zaneprázdněni prcháním před zákonem a autoritami, než aby jejich boj znamenal vážné nebezpečí pro společenství. Častěji používají zastrasování, vynucování a vyhrožování než skutečného boje k dosažení svých cílů. Neváží poslat slabší ze svých řad aby zablokovali nějakou úzkou cestu a přepadají mýtné a výběrčí daní, kdykoliv jim to jejich početní převaha dovolí. V těchto těžkých časech se poctiví osadníci s nadějí obrací na různé gangy a lovce odměn, aby zahnali špinavce zpátky do jejich doupat.

## SPECIÁLNÍ PRAVIDLA

**PSANCI:** Špinavci jsou psanci a podléhají všem pravidlům pro psance, například jsou postaveni *mimo zákon*. Jakožto psanci pro špinavce neexistuje výkupní cena, špinavci se nemohou vykoupit ze statusu mimo zákon.

**POČÁTEČNÍ ÚZEMÍ:** Špinavci začínají s jedním územím vygenerovaným podle tabulky území pro gangy mimo zákon. Toto území reprezentuje jejich odpornou toxicky zamořenou domovinu. Špinavci se mohou přestěhovat do jiného území, pokud ho nějakým způsobem získají (např. zaberou soupeři), ale nikdy nemohou mít (nemohou obývat) více jak jedno území. Pokud Špinavci přijdou o své území, nějaké další si najdou: vygenerujte pro gang bez území jedno nové území použitím tabulky pro generování území pro gangy mimo zákon.

**PŘÍJEM:** Špinavci získávají svůj příjem ze svého jednoho území a žebráním stejně jako všechny gangy mimo zákon. Mohou obchodovat používající tabulku obchodování

gangů mimo zákon a mohou po každé hře najímat nové členy podle svého seznamu bojovníků. Špinavci mohou používat žoldnéře, pokud jim dokáží zaplatit.

**KANIBALOVÉ:** Špinavci neváhají pojídat své (bývalé) kamarády, když hladoví. Pokud gang špinavců nedokáže nebo nechce zaplatit 3 kredity za každého člena gangu za jídlo, hráč ovládající tento gang se může rozhodnout strčit do kotle některého člena gangu či zajatce. Pokud gang toto provede, lze pomocí jednoho takového chudáka nakrmit celý gang; gang nebude hladovět až do příští hry.

**ODMĚNA:** Na hlavu každého špinavce je vypsána odměna. Špinavci nejsou až tak nebezpeční, avšak rychle se množí a je třeba udržet jejich počty pod kontrolou.

**ZBRANĚ ŠPINAVCŮ:** Špinavci neošetřují své zbraně, často se jedná o zrezavělé staré kusy, do nichž navíc často chybí munice. Toto je reprezentováno pravidlem, že špinavci musí házet na zaseknutí pokaždé, když na zásah padne 1 *nebo* 6. Toto pravidlo neplatí pro speciální zbraně šupináčů.



## VŮDCE ŠPINAVCŮ

Cena: 100 kreditů

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

**Zbraně.** Vůdce může být vybaven palnými zbraněmi, zbraněmi pro boj na blízko, granáty a náboji pro brokovnici ze seznamů zbraní pro gang špinavců.

### Speciální pravidla

**Morálka.** Vůdce ovládá svůj gang skrze teror a ostatní členové gangu spíše uposlechnou jeho rozkazů, pokud je vůdce nablízku. Jakýkoliv špinavec do šesti palců od velitele může použít vůdčovu morálku pro své testy na morálku. Vůdce se může kdykoliv pokoušet postavit ze sražení, ikdyž nemá žádného člena svého gangu do 2 palců.

## ŠPINAVEC

Cena: 25 kreditů

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

**Zbraně.** Špinavec může být vybaven z palných zbraní a zbraní pro boj na blízko ze seznamu zbraní pro gang špinavců.

### Speciální pravidla

**Mutanti.** Špinavci často trpí mutacemi, vzhledem k podmínkám, v kterých žijí. Většina z mutací je odporná, ale neužitečná: blány mezi prsty, chybějící palec na noze, barva kůže od jasně oranžové až po nemocně zelenou apod.

Občas se ale některý Scavvy narodí s užitečnou mutací a v ganzích špinavců se nachází mutanti, kteří se skrývají před gangy Spasitelů či před Imperiálními autoritami. Tyto stvůry mohou mít chapadla namísto rukou, kostěné ostny, krabí klepeta a jiné přírodní zbraně. Vůdčové gangů bezohledně vykořisťují tyto mutanty a dávají jim nejhorší úkoly, jelikož dobře ví, že mimo gang má mutant minimální šanci na přežití.

Jakýkoliv špinavec může být najat jako mutant, můžete mu vybrat mutaci z níže uvedeného seznamu. Mutant může mít jen jednu mutaci. Mutace jsou výjimečné a jen velmi zřídka mají dva mutanti stejnou mutaci; proto pokud najmete dva mutanty se stejnou mutací, u prvního zaplatíte za mutaci normální cenu, u druhého však dvojnásobek ceny mutace; u třetího mutantu se stejnou mutací zaplatíte trojnásobek atd.

*Například: Gang špinavců již má jednoho mutantu s chapadly, ale chce najmout dalšího mutantu s chapadly. Tento druhý mutant bude stát 25 kreditů (normální cena za špinavce) plus 20 kreditů za chapadlo (dvojnásobek ceny chapadla), tedy dohromady 45 kreditů. Pokud by stejný gang chtěl najmout ještě třetího mutantu s chapadly (neptejte se mě proč), ten by stál 55 kreditů.*

**Najímání.** Není překvapením, že špinavci tvoří nepočtenější skupinu v gangu. Aby toto bylo skutečně zajištěno, musí špinavci tvořit alespoň polovinu vašeho gangu (nepočítejte do tohoto počtu mutanty). Pokud počet špinavců klesne pod polovinu, musí vůdce najímat pouze špinavce, dokud minimálně polovina gangu nebude opět tvořena špinavci (tedy pokud vzhledem ke ztrátám Váš gang tento poměr nedokáže splnit, nemusíte z gangu propouštět, ale můžete najímat jen špinavce).

## MUTACE

<b>Oči na stopkách</b> (10 kreditů)	Mutant vidí 180° a může v tomto úhlu střilet a napadat. Dále se může lépe schovat za překážku: použijte extra -1 modifikaci na zásah, pokud je mutant v částečném nebo úplném krytu.	<b>Ostny</b> (30 kreditů)	Mutant s ostny má hod na brnění 5+, ale používat žádný jiný druh brnění.
<b>Klepeta</b> (5 kreditů)	Mutant má +1 k síle v souboji na blízko.	<b>Třetí ruka</b> (10 kreditů)	Mutant může používat až tři pistole a/nebo zbraně pro boj na blízko v souboji na blízko (+2 kostky na útok), anebo držet základní střelnou zbraň jednou rukou a ve zbylých rukách používat 2 pistole/zbraně pro boj na blízko (+1 kostka na útok).
<b>Chapadlo</b> (10 kreditů)	Mutant může přehodit test na iniciativu při padání a v souboji na blízko může chapadlem chytit jednu ruku protivníka a tak snížit počet jeho útoků o 1, na minimum 1 útok.	<b>Křídla</b> (30 kreditů)	Mutant může letět — ve fázi pohybu vykonat extra pohyb, až do vzdálenosti rovné charakteristice M při normálním pohybu, případně dvojnásobku M při běhu či napadání. Mutant musí přistát na konci svého pohybu. Let nahoru zabírá 2 palce za každý uletěný palec, avšak let dolů pouze ½ palce za každý uletěný palec.
<b>Dvě hlavy</b> (25 kreditů)	Mutant vidí 180° a může v tomto úhlu střilet a napadat. Dále může vystřelit najednou ze dvou pistolí v jedné střelecké fázi (každou hlavou/očima míří jinou pistolí).		

## 0-2 ŠUPINÁČI

Cena: 120 kreditů

Dokonce i v toxickém Podúli se dokáží některé mutace stabilizovat tak, aby vytvořily nový druh jedince. Nejznámějšími novými humanoidními druhy v lidském Impériu jsou Ogryn, Ratling a Trpaslík. Šupináci jsou také takovým novým druhem, ikdyž se mezi jednotlivými jedinci ještě vyskytují podstatné rozdíly a nelze tedy hovořit o naprosto ustálené mutaci, tak jak je tomu u dříve vyjmenovaných druhů. Šupináci jsou masivní, částečně ještější mutanti, téměř tak širocí jak vysocí. Jejich odolnost a síla jsou mezi spodinou v Podúli legendární a špinavci se těší hrůzostrašné pověsti.

Šupináci jsou vzácní, není snadné je potkat, ale z celé Necromundy se jich nejvíce vyskytuje právě v Podúli. Bezpochyb jsou inteligentní, avšak nejsou příliš hovorní, jejich hlasivky a hrtan nejsou příliš uzpůsobené k hovoření lidskou řečí. Proto tedy není o šupinácích příliš mnoho známo a jen se spekuluje, zda v nejzamořenějších koncích existují celé klany a rody šupináčů. Proč se někteří šupináci připojují ke gangům špinavců není známo, ale kterýkoliv vůdce špinavců udělá cokoli pro to, aby šupináče pro svůj gang získal.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	4	3	5	4	2	2	2	9

**Zbraně.** Šupináč může být vybaven ze zbraní špinavců pro boj na blízko, z palných zbraní a ze zbraní šupináčů.

### Speciální pravidla

**Šupinatá kůže.** Šupináčova tvrdá kůže vytváří přirozené brnění, dává šupináčovi hod 5+ na brnění.

**Hrůzostrašná reputace.** Šupináci způsobují *strach*.

**Regenerace.** Šupináčům mohou dorůst prsty, o které přišli, dokonce i celé končetiny, jen to trochu déle trvá. Hodte po hře D6 pro každé vážné zranění, které šupináč má, bez ohledu na to, zda se bitvy zúčastnil či ne. Pokud padlo 6, šupináč toto zranění zregeneroval a vymažte toto zranění včetně jeho důsledků (změny charakteristik apod.) z rozpisu. Poznámka: regeneraci podléhají všechna vážná zranění, bez ohledu na to, zda jsou pro model nevýhodná nebo výhodná (např. Impresivní zjizvení).

## ZBRANĚ ŠPINAVCŮ

### PALNÉ ZBRANĚ

*Poznámka: všechny palné zbraně špinavců dělají test na zaseknutí, když na zásah padne 1 nebo 6.*

Zbraň	Cena v kreditech
Automatická puška .....	16
Automatická pistol .....	12
Trombón .....	7
Luk .....	4
Mušкета .....	5
Brokovnice (s základní střelou a s broky) .....	16
Revolver .....	8

### ZBRANĚ ŠUPINÁČŮ

Zbraň	Cena v kreditech
Harpunová puška .....	55
Falkonet .....	80
Disk/Vrhací sekera .....	6

### ZBRANĚ PRO BOJ NA BLÍZKO

Zbraň	Cena v kreditech
Palice, kyj, hůl .....	zdarma/10*
Koule na řetězech .....	5
Obouruční sekera, meč nebo kyj .....	10
Nůž .....	zdarma
Meč .....	15

\* První palici/kyj atd. má špinavec zadarmo. Pokud je špinavec vybaven navíc další palicí, ta už stojí 10 kreditů

### GRANÁTY A STŘELIVO PRO BROKOVNICE

Zbraň	Cena v kreditech
Frag granáty .....	30
Toxické bomby .....	20
Zastavovací kule .....	5
Žhavá střela .....	5
Precizní střela .....	15
Střely dum-dum pro revolver .....	5

## MOROVÉ ZOMBIE

Cena: 10 kreditů za D6 zombií

Před dávnými časy postihl planetu záhadný neurotický mor, který zachvátil celý Úl a pronikl dokonce i do nejvyšších pater. Někdo odolával smrti týdny, jiný jen hodiny či minuty, každý byl jinak silný. Někteří nemocní mor přežili, ale jejich myšlení i těla nemoc naprosto zdevastovala a již se nedá mluvit o lidech, ale o nemyslících přežívajících stvořeních. A to, že přežili, neznamená, že se vyléčili, mor v jejich tělech zůstal nadále.

Bohužel i takováto stvoření potřebují jíst a brzy tisíce polomrtvých obětí moru zamořily dopravní tepny Úlu hledající potravu. A pokaždé, když byl nějaký ubohý obyvatel úlu chycen, mor se přenesl i na něj a zástupy zombií se rozrostly o dalšího jedince. Anarchie a chaos zavládly na čas Úlem; později se podařilo vytlačit zombie z horních a středních pater Úlu, avšak v Podúli přežívají tyto zrůdy dále.

Skupiny zombií vyrážejí čas od času skrz Podúli, loví obyvatele pro potravu a ti se pak přidávají k zástupům jako další zombie, a tak zombie tvoří další z nebezpečí, na které lze ve spodních patrech narazit. Zombie žijí ve smečkách, často bojují bezhlavě mezi sebou a živí se mršínami a čímkoliv stupidním natolik, že se to nechá chytit. Špinavci často obklíčí skupinu zombií a přimějí ji vydat se směrem obchodním stanicím, osadám či nepřátelským gangům. V dostatečně velkém počtu dokáží zombie být hrozným protivníkem.

Zombie neví co je to strach či bolest, a tak je těžké je čímkoliv zastavit. Navíc zombií se mnozí bojí, protože zranění od zombie může z oběti udělat další zombii.

Gang špinavců může „najmout“ skupinu zombií na jednu hru, kde cena 10 kreditů reprezentuje jídlo–návnadu, pomocí které špinavci přimějí zombie dojít tam, kam potřebují. Každé jídlo za 10 kreditů přiláká jednu skupinku D6 zombií. Tyto zombie jsou pro hru součástí gangu špinavců a hráč tohoto gangu je může plně ovládat, avšak zombie se nepřipojí ke gangu natrvalo a po bitvě se odbelhají zase jinam.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
2D6	2	0	3	3	1	1	1	5

**Zbraně:** Morové zombie nejsou dostatečně chytré na to, aby dokázaly smysluplně používat nějakou zbraň. Většinou jen v ruce drží nějakou kost či klacek, případně bojují bez zbraní, jen svými zuby a drápy.

### Speciální pravidla

**Belhání se.** Zombie se většinou jen kymácí a pomalu šourají dopředu. Občas, když ucítí závan potravy, rozběhnou se neohrabaně kupředu. Pro reprezentaci takového pohybu zombie nemají pevnou charakteristiku pohybu, ale pohybují se o 2D6 palců ve fázi pohybu. Tato vzdálenost se háže zvlášť pro každou zombii a hráč ovládající zombie může s modelem dle svého přání pohnout maximálně po vzdálenost, která na kostkách padla.

Morové zombie ani neběhají ani nenapadají. Avšak pokud se zombie pohnula o tolik, že se dotkla svým podstavcem nepřátele podstavce, počítá se v tomto kole v souboji na blízko jako napadající.

**Necítí bolest.** Morové zombie necítí žádnou bolest. Můžete je zapálit, můžete po nich strílet, můžete do nich sekat, a ony se stále budou snažit zakousnout do vašeho krku, dokud se vám nezadaří způsobit jim solidní zranění. Z tohoto důvodu zombie nikdy nebudou sražené a ignorují postihy za povrchová zranění.

**Neznají strach.** Vzhledem k tomu, že většina zombií již dávno přišla o svůj mozek, zombie nemají žádnou inteligenci a tudíž se ani ničeho nebojí. To znamená, že zombie ignorují veškerá pravidla ohledně psychologie a nikdy nemusí házet test na morálku. Pokud gang ovládající zombie uteče z boje, pak zombie ztratí motivaci a ani ony už nebudou dále bojovat.

**Mor! Nákaza!** Zombie jsou nositeli moru, pokud chápete, jak to myslím. Když je jakýkoliv model zraněn od zombie v boji na blízko, je určitá pravděpodobnost, že bude morem nakažena a... skončí sám jako další zombie. Během hry si poznamenejte, kteří bojovníci byli zraněni zombiemi během hry a po bitvě pro každého takového bojovníka hodte kostkou na následující tabulce, abyste zjistili, zda je bojovník nakažen. Na této tabulce se hází navíc, pokud byl bojovník zároveň *vyřazen z boje*, házejte pochopitelně i na tabulce vážných zranění.

### D6 Výsledek

4–6 **Zombie!** Bojovník je nakažen, během pár hodin nemoc útočí na jeho mozek a bojovník se stává zombií. Hodte znovu kostkou: na 4+ nová zombie odchází z gangu, aby se připojila ke svým novým kamarádům; v opačném případě nová zombie navíc zaútočí na náhodně vybraného člena svého gangu: okamžitě vyřešte souboj na blízko. V obou případech je veškeré vybavení bojovníka nepoužitelné a považuje se za zničené.

2–3 **Horečka.** Oběť se po několika dnech cítí velmi slabá a musí vynechat příští bitvu, aby se vpořádku uzdravila.

1 **Vpořádku.** Ani po několika dnech se neprojeví žádné příznaky moru. Bojovník se nenakazil.

### Modifikace hodu

Bojovník utržil pouze povrchové zranění . . . . . –2  
Bojovníkovy životy nebyly zredukovány na 0 . . . . . –2  
Gang má jako území Spřáteleného doktora . . . . . –2  
Některý člen gangu má schopnost Medik . . . . . –1  
Gang má lékárníčku . . . . . –1

# ZKUŠENOSTI ŠPINAVCŮ

## POČÁTEČNÍ ZKUŠENOSTI

Bojovník	Počáteční zkušenosti
Špinavec .....	0
Šupináč .....	60+D6
Vůdce špinavců .....	60+D6

## HRANICE POSTUPŮ

Zkušenosti	Označení	Poznámky
0-5	Špinavec	Počáteční úroveň pro špinavce
6-10	Špinavec	
11-20	Špinavec	
21-30	Špinavec	
31-40	Špinavec	
41-50	Špinavec	
51-60	Špinavec	
61-80	Vůdce	Počáteční úroveň pro vůdce a šupináče
81-100	Vůdce	
101-120	Vůdce	
121-140	Vůdce	
141-160	Vůdce	
161-180	Vůdce	
181-200	Vůdce	
201-240	Král	
241-240	Král	
281-240	Král	
321-240	Král	
361-240	Král	
401+	Mocný král	Kdokoliv, kdo dosáhl této úrovně, se už nemůže dále zlepšovat

## TABULKA POSTUPŮ

- 2D6 Výsledek**
- 2 Nová schopnost** (jakákoliv tabulka)
  - 3 Nová schopnost**
  - 4 Nová schopnost**
  - 5 Přírůstek charakteristiky.** Hodte znova:  
1-3 = +1 k síle (S)  
4-6 = +1 k útokům (A)
  - 6 Přírůstek charakteristiky.** Hodte znova:  
1-3 = +1 k boji na blízko (WS)  
4-6 = +1 ke střelbě (BS)
  - 7 Přírůstek charakteristiky.** Hodte znova:  
1-3 = +1 k iniciativě (I)  
4-6 = +1 k morálce (Ld)
  - 8 Přírůstek charakteristiky.** Hodte znova:  
1-3 = +1 k boji na blízko (WS)  
4-6 = +1 ke střelbě (BS)
  - 9 Přírůstek charakteristiky.** Hodte znova:  
1-3 = +1 k životům (W)  
4-6 = +1 k odolnosti (T)
  - 10 Nová schopnost**
  - 11 Nová schopnost**
  - 12 Nová schopnost** (jakákoliv tabulka)

## MAX. CHARAKTERISTIKY

### VŮDCE NEBO ŠPINAVEC

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	6	5	4	4	3	6	3	8

### ŠUPINÁČ

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	7	6	6	5	4	5	4	10

## DOSTUPNOST SCHOPNOSTÍ

	Hbitost	Souboj	Dravost	Svaly	Střelba	Tajnost	Technika
Špinavec	✓	-	✓	-	-	✓	-
Šupináč	-	-	✓	✓	-	✓	-
Vůdce špinavců	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-