

Speciální postava

Jasnovidec Yrthrian Mardawn

napsal Jervis Johnson

Jasnovidec Yrthrian Mardawn pochází z Eldařího plujícího světa Saim-Hann. Eldaři z tohoto světa mají unikátní sociální strukturu, velmi podobnou té, kterou následují eldarští Exodité. Všichni Saim-Hannští eldaři, včetně jasnovidců, žijí v tzv. „širších rodinách“, každá z rodin má svého dědičného vůdce. Vůdci nejblížejší příbuzní tvoří vládnoucí elitu rodiny. Je to právě vůdce a jeho nejblížejší příbuzní, kdo rozhoduje o tom, jak se rodina zachová v případě války nebo jiné krize, což občas vede Saim-Hannské rodiny až k naprosto vlastnímu životu a vlastním rozhodnutím, nerespektujícím nebo dokonce jdoucím proti zájmům Saim-Hannu jako celého světa. V naprosto vyhocených případech to dokonce může skončit i bojem mezi jednotlivými rodinami, avšak mnoho sporů je vyřešeno rituálním soubojem dvou vybraných bojovníků.

Před přibližně pěti lety byla Yrthrianova rodina



zatažena do takového sváru. Aby se konflikt vyřešil, dohodly se rodiny, že za pouhých deset let se utkají vybraní bojovníci z těchto rodin — deset let je pouze mrknutím oka v dlouhém eldařím životě. Yrthrian je jasnovidcem a svou psychickou mocí zjistil, že klíč k vítězství v tomto zápase lze nalézt v nejnižších patrech Úlu Primus na planetě Necromunda. Jasnovidec předpověděl, že v Podúli, v této jímce mravní zkaženosti žije někdo, jehož umění boje s noži a meči by mohlo pomoci v poražení nepřátelského protivníka. Kdo je tím člověkem Yrthrian neví — avšak jakmile ho uvidí bojovat, zajisté ho okamžitě pozná a jeho rodina bude slavit triumf ve sporu.

Samozřejmě, že nikdo kromě Yrthriana v Podúli neví výše zmíněné a okolí považuje Yrthriana i jeho osobní strážce jen za další skupinku podivně oděných mimozemšťanů se špičatými ušima. Tento nezájem slouží Yrthrianovi velmi dobře, neboť pokud by se o jeho pobyt v Podúli začaly zajímat Necromundské autority, značně by mu to ztížilo dokončení jeho úkolu. Proto se také snaží být co nejvíce nenápadný a jeho doprovod tvoří pouze dva strážci. Osamoceni, bez kontaktu do domovského světa, tato trojice pátrá v Podúli s nadějí nalézt jedince, který zachrání jejich rodinu na staletí před potupou a zneuctěním. Prozatím ale toho pravého nenašli.

Yrthrian Mardawn

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
5	5	5	3	4	3	5	1	10

Zbraně: Šurikenová pistole, hůl (považujte za palici).

Brnění: Runové brnění (4+ záchrana, ignoruje modifikace silou zbraně)

Válečná výbava: Helma přízraků, Kámen duše, Eldaří runy

Hodnocení: neovlivňuje

Vypsaná odměna: žádná

Ohniví draci — osobní strážci

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
5	4	4	3	3	1	5	1	9

Zbraně: Meltapuška

Brnění: Aspektové brnění (4+ záchrana, modifikace silou zbraně platí)

Schopnosti: Pověst zabijáka (killer reputation, dravost), Střelba v běhu (hip shooting, střelba), Ostrostřelec (marksman, střelba)

Válečná výbava: žádná

Hodnocení: neovlivňuje

Vypsaná odměna: žádná

Speciální pravidla

Zavolejte a my přijdeme!

Yrthrian hledá jedinou a pravou osobu, která dokáže přivést jeho rodinu k vítězství v rodiném sporu. Z tohoto důvodu pro Yrthriana a jeho doprovod neplatí normální pravidla pro hledání a najímání speciální postavy. Místo toho, pokud máte namalované figurky Yrthriana a jeho osobním strážců, můžete je použít ve hře. Hodte 2D6, pokud padla dvě stejná čísla, pak Yrthrian nepřišel, pokud padlo něco jiného, na začátku bitvy se Yrthrian se svými strážci záhadně objevil, aby se k vám na tuto bitvu připojil. Tito bojovníci nezvyšují hodnocení vašeho gangu, nemusíte jim platit a ani není na jejich hlavy vypsána žádná odměna. Avšak, jakmile jste jednou Yrthriana použili, anebo v případě, že padla dvě stejná čísla a on nepřišel, nemůžete ho znova použít až do té doby, než některý z bojovníků ve vašem gangu získá novou bojovou schopnost a použije ji ve hře.

Hledáme předurčeného

Když je Yrthrian přítomen bitvě a některý z vašich nebo soupeřových modelů použije bojovou schopnost, hodte 3D6. Pokud padlo v součtu 18, pak model, který schopnost použil, je tím, koho Yrthrian hledá. Pokud model patří k protivníkovi gangu, pak Yrthrian okamžitě změní strany a pro zbytek hry se připojí k protivníkovi gangu. Pokud je vybraný model zraněn a vyřazen z boje, pak Yrthrian ve svém hněvu rozpoutá psychickou bouři obrovských rozměrů: bouře okamžitě ukončí hru a všechny modely na obou stranách obdrží jeden zásah silou 6 s modifikací brnění -3! Pokud vybraný model po bitvě přežil, Yrthrian s ním odletí na Saim-Hann a ani tento nalezený bojovník-zachránce ani Yrthrian a jeho strážci už nemohou být během této kampaně použiti.

Eldaří runy

Jasnovidec užívá runy k vyvolání obraného štítu, když se některý Wyrd snaží seslat nějaký svůj psychický útok, a ochrání štítem sebe a své okolí. Pokud se Wyrd snaží o seslání Wyrdovského útoku a on sám nebo jeho cíl se nachází do 6 palců od jasnovidce, pak si musí Wyrd hodit test na morálku užívající 3 kostky a nepoužívající nejnižší padlý výsledek. Wyrdové, kteří si nemají házet tento test (jsou dále nebo cíl je dále) nejsou nijak omezeni v seslání Wyrdských útoků.

Helma přízraků

Jasnovidcova helma obsahuje složitý krystalický psychický systém, který maskuje duši o dokáže ji ochránit před nesčetnými nebezpečími Pokřivení. Pokud má jasnovidec házet proti tabulce Nebezpečí Pokřivení, pak se dokáže tomuto házení vyhnout, pokud hodí nejdříve 4+ na jedné kostce.

Kámen duše

Každý eldar nosí takzvaný kámen cesty, který zachytí eldaří duši, když eldar zemře, a znemožní její uchvácení Chaosímu bohu Slaaneshi. Kameny cest, které obsahují zachycené duše, bývají nazývány kameny duší. Eldaří mystik dokáže využít jejich sílu pro posílení svých psychických schopností. Toto je reprezentováno tím, že Eldar s kamenem duše může seslat v jednom kole dva Wyrdské útoky namísto pouze jednoho. Tyto dva útoky ovšem musí být různé a je nutné házet test na morálku zvlášť pro každý útok.

Wyrdské útoky

Yrthrian dokáže sesílat Wyrdské útoky Mental Assault a Fireball.

Namalování eldarů

Tammy Haje

Primární barvou pro Eldaří postavy jsou červená a černá. Červená odpovídá původu jasnovidce na plovoucím světě Saim-Hann. Červená byla namalována přes černý základní nástrík, užívající nejdříve barvu Red Gore, zesvětlující barvou Blood Red a nakonec jsem červenou přetřel zředěnou tuží Chestnut ink. Černá byla zvýrazněna zesvětlením barvou Codex Grey. Bílá místa byla nejdříve namalována barvou Fortress Grey a pouze vystouplá místa namalována Skull White.

Zlatá místa byla nejdříve namalována barvou Dwarf Bronze, poté příslušná místa zvýrazněna pomocí Shining Gold a nakonec některá místa Mithril Silver. Aby se zlato ještě více třpytilo, přetřel jsem ho nakonec tuží Flesh Wash s přimíchanou troškou žluté tuže. Oči, hledí a kameny duše byly namalovány zelenými barvami Scorpion Green a Camo Green. Aby se zdálo, že jsou drahokamy vyleštěny a hledí jsou průhledná, přetřel jsem tato místa vrstvou lesklého laku a udělal bílé tečky a čárky, které reprezentují odraz světla. Namalovat takovou věc ale není vůbec jednoduché a tak si to několikrát vyzkoušejte nanečisto, nežli to bude dělat na figurce.