



APOCRYPHA NECROMUNDA



BULLET ROAD RUN

Дикие земли, пустоши и плохие зоны Некромунды полнятся самыми невероятными и красочными мифами и легендами. Часть из них даже соответствуют правде. Зайдите в любую питейную дыру в Улье Примус чтобы приговорить бутылочку Дикой Змеи (или второго лучшего если у вас туговато с кредитами) и непременно встретите местного завсегдатая с суровым лицом, который поведаст вам несколько подобных историй. Возможно его удаленный кусочек подулья некогда стал местом противостояния печально известных Королев Падали и не менее известных Налетчиков Железного дерева. Или возможно именно в этом баре куда вы зашли некогда выпивал знаменитый Кал Джериго и этому счастливчику даже удалось дотронуться до его плаща. В любом случае вам лучше слушать все это внимательно, так как в каждой истории присутствует хотя бы толика правды и возможно один или парочка полезных советов, которые помогут вам сохранить жизнь, когда вы будете бродить по плохим зонам в поисках неприятностей.

ГОНКА ПО ДОРОГЕ ПУЛЬ

Почти в сотне километров от теней Улья Акрополис, маячащего на горизонте проблески шпилей едва видны в моменты сквозь редкие просветы в токсичных облаках Некромунды. Но даже когда воздух достаточно чистый чтобы видеть Акрополис во всем его величии, обитатели Кучи хлама вряд ли будут отвлекаться от зрелища перед воротами своего поселения. Пестрая коллекция пустошников, кланеров, отверженных и скамов собиралась вокруг массивного силуэта Тяжелого грузовика Карго-8, выпускающего клубы дыма в грязный воздух. Наверху брутально выглядящего грузовика Веспы «Минкс» Мердена – 12-я дочь легендарного дорожного босса Слейта Мердена обращается к толпе.

«Правила простые! Это Большой Красный». Она топнула ногой по кабине грузовика чтобы подтвердить свои слова. «Он стоит своих кредитов, плюс ставлю все что есть и немного сверху. Если поймаете Большой красный – все ваше!»

«Конечно у Большого Красного есть друзья». Она скорчила гримасу в сторону Пита за рулем ее клада и остальную свою дорожную банду, ревущую своими двигателями. «Поймать его может только один из вас – никакого дележа. Так что следите за своей спиной.» Веспы улыбнулась, когда кланнеры, пустошники и скаммеры обменялись беспокойными взглядами.

«Итак до Установки 23 отсюда 2000 километров. Большой Красный получает фору в четверть смены, а дальше как и на чем вы до него доберетесь – зависит только от вас. И если у вас возникнут мысли выехать пораньше, наши парни в Куче хлама о вас позаботятся.» Она кивнула поселенцам, привлекая внимание к Орлокам с тяжелыми болтерами и ее команде, расставленной на стене.

На этом Веспы соскользнула с крыши Карго-8 и запрыгнула на заднее сиденье своего клада, после чего весь конвой снялся с места в клубах прометиевого дыма.

Шаркан смотрел вслед массивному Карго-8, удаляющемуся в клубах пыли, поднятой кладами Орлоков. Проверив свой хроно, он отметил время до начала погони. Остальные кланнеры уже заводили свои раннеры и байки или проверяли оружие. Его собственные Техраннеры терпеливо смотрели на своего лидера. Бойцы Ван Саар стояли, прислонясь на несколько Грав-каттеров разных размеров. Шаркан понимал, что большая часть скамов вокруг ринется по Дороге Пуль вслед за Карго-8 как только зазвучит сирена четверти смены Куче хлама. Это было глупо. Он уже имел дело с Веспой и был в курсе ее трюков. Если поехать прямо за конвоем, принимая во внимание попутный ветер и шансы чтобы не наткнуться на рейдеров, его удастся нагнать только в тенях Блинецов Ульев. Там между каньонами, образованными ульями, Орлоки легко расправятся с нападающими с помощью врекеров или заранее расставленных гнусных ловушек. Лучше сразу отправиться к старой насыпной дороге Татос и обогнуть Блинецы Ульи с севера, присоединившись к погоне там, где Дорога Пуль приближается к Демоническому Кластеру.

Прозвучала сирена и Шаркан засмеялся, увидев, как за Орлоками ринулась дюжина машин. Он отметил что несколько умников сразу повернули на север или юг. Но большая часть поехали по старой насыпной дороге. По сигналу Вансары заняли свои места и тронулись в путь через пустоши. Впереди на своей доске балансировал Шаркан.

Грун Медный зуб свесился из бокового окна своей машины и выстрелил целую очередь из своего автопистолета.

«Давай ближе!» рыкнул он, перекрикивая завывающий ветер. Банда Кавдор вокруг него прибавила ходу. Их мулы бежали изо всех сил чтобы не отстать от моно-гусеницы Груна. По обе стороны насыпной дороги возвышались отвесные склоны Блинецов Ульев, испещренные сливами и трубами для сброса отходов. Однако все внимание Груна было поглощено виднеющейся вдалеке перед ним тенью Карго-9 Орлоков. Добыча была совсем рядом. Он даже не задумался почему Орлоки не отстреливаются видя, что его конвой настигает Большой Красный.

Встав на сидении пока его водитель пытался рулить моногусеницей на скорости к которой она была мало приспособлена, Грун вытащил фраг гранату и приготовился кинуть ее в гущу машин Орлоков. В этот самый момент он услышал булькающий звук, прорезающий шум ревающего ветра. Все еще держа в руке гаранту Грун увидел, как прямо на гоночные грузовики и раннеры выливается водопад жижи, а сам конвой Орлоков внезапно ускоряется, создавая дистанцию между собой и преследующими.

Грун уже открыл было рот чтобы обрушить на Веспу проклятия как его накрыло волной жижи. Нахлынувшая волна захлестнула и мулов и моногусеницу. Где-то в глубине грязи сработала граната Груна образовав малозаметный пузырь.

День спустя и трестами километрами от Блинецов Ульев дальше Конвой Веспы покинул место где дорога входила в Демонический Кластер. Красные от ржавчины города улья, выглядывающие из-за горизонта, отмечали настоящее начало Дороги Пуль – названной так за обильные грузоперевозки оружия из Ютлунда в Улей Примус. После Блинецов ульев еще три банды пытались напасть на Большой Красный. Конвой Веспы был изранен в боях и уже потерял несколько квадов. Небольшая цена за то, что она получит. Не говоря уже о репутации сбежавшей от самых суровых банд пустоши.

Пока самая капризная дочь Мерденеи раздумывала что она купит после победы в гонце по Дороге Пуль, на горизонте показались расплывчатые фигуры. Посредине безошибочно узнаваемых Маулеров Голиафов показался усеянный шипами Рокгриндер. Сзади на Рокгриндере висел громадный боец. Его обнаженная кожа была открыта для пустошей, а руки держались за рукоятку риветкенона.

Веспа уселась в стрелковое кресло своего квада и взмахнула рукой над головой, отдавая приказ другим квадам Орлоков. Все квады как один покинули формацию и отъехали от насыпной дороги в дюны, скрывшись под покровом пыли. Подобно клещам квары сомкнулись вокруг Голиафов с юга и севера. В ответ стрелок Рокгриндера открыл стрельбу прямо по Веспе, а Маулеры переключились на остальные квады.

Прищурившись над прицелом, Веспа навела ракетомет на Рокгриндер, не обращая внимания на святащие вокруг заклепки. Нажав на спусковой крючок, она отправила поток ракет в сторону машины Голиафов. Некоторые взорвались на обочине насыпной дороги, а другие перелетели через верхушку Рокгндрера. Однако несколько попали точно в цель, превратив в его в кусок горящего лома. Большой Красный не останавливаясь протаранил останки Рокгриндера, размазав его водителя, тщетно пытавшегося выползти из развалины. Обратив свое внимание на ближний бой между квадами и Муаклерами, Веспа пнула Пита в спину и направила его обратно в драку.

Спустя цикл после боя с Голиафами, Моргол Мечтатель увидел на контрольной панели своей Цефалогидры движущиеся нечеткие зеленые точки пока пробирался через ветхие подземелья Редморса. Остальные Делак держались неподалеку от лидера так чтобы видеть очертания несущегося по насыпной дороге наверху Большого Красного и его конвой. Без дополнительных приказов свои места заняли Моргол и Тенекожие Призраки. Моргол пристегнулся к водителскому креслу Цефалогидры, а остальные бойцы заняли боевые капсулы машины.

Не замечая приближающихся к конвою Делак Веспы наслаждалась вкусом яйца Сампкрока, приготовленном на крышке двигателя, когда пустошь позади конвоя взорвалась, отбросив в сторону ее квад и отправив ее еду куда-то в темноту. В воздухе возник столб пепла и оттуда показался ужасающий механический зверь. Удерживающий себя на тяжелых металлических щупальцах он был похож на шар неправильной формы, покрытым как казалось на первый взгляд глазами. Приглядевшись она поняла, что это бойницы. В его брюхе открылись люки и оттуда показались с пол дюжины укутанных фигур, парящих внутри сбруи с реактивными соплами.

Чтобы справиться с удивлением Орлокам потребовалось меньше секунды, но этого оказалось достаточно для бойцов Делак чтобы ринуться к Большому Красному и оказаться на его крыше. Мгновение спустя Орлоки и Делак сражались по всей крыше Карго-8, а квады кружили вокруг, стараясь не подпускать к нему новых Делак, выбирающейся из машины с щупальцами.

Веспа смирилась с потерянным яйцом и навела свой ракетомет на машину Делак, готовясь взорвать ее ко всем чертям.

Моргол заметил опасность, когда Веспа уже успела навестись. Вместо того чтобы попытаться уйти в сторону, Делак атаковал квад своей Цефалогидрой, опутав его хваткой дергающихся щупалец и крючьев. Квад Веспы оказался в брюхе древней машины, хотя Пит успел выпрыгнуть прежде чем он превратился в металлолом. Веспа не собиралась так просто сдаваться, схватилась за одно из щупалец и начала ползти по его колышущейся поверхности пока не сумела юркнуть в одну из бойниц.

Моргол заметил, как женщина Орлок успела залезть в машинное отделение, вытащил пистолет и выпустил по ней очередь флешшотов. Мелкие отравленные снаряды разлетелись по всей кабине машины. Веспа укрылась за одним из шипящих поршней, а затем бросилась вперед и вцепилась в шею Моргола.

Оба начали сражаться за контроль над Цефалогидрой отчего машина качнулась в сторону дороги и сцепилась с Карго-8. Бойцов Орлоков и Делак выбросило на дорогу. Кто-то улетел в дюны, а кто-то свалился под колеса грузовика.

Водитель Большого Красного Тру Девять пуль бросил грузовик в занос, пытаясь стряхнуть машину Делак, в результате чего Карго-8 и Цефалогидра слетели с насыпной дороги прямо в стену пепла. Тру снова вывернул колеса, возвращая грузовик на насыпную дорогу, протаскивая вражескую машину вдоль ската дороги.

Находившиеся внутри Цефалогидры Моргол и Веспа вылетели в пустошь, когда бок древней машины со скрежетом металла разорвался и бок о бок покатались по склону хребта. Когда они наконец остановились внизу в клубах пыли, Моргол первым пришел в себя и потянулся за флешшет пистолетом, но обнаружил только пустую кобуру. Веспа ухмыльнулась своему врагу, выхватила свой стабган, но старый пистолет оказался разряжен. Моргол бросился вперед, вытаскивая меч, а Веспа потянулась за своим ножом только чтобы понять, что он потерялся во время столкновения. В отчаянии она оглянулась вокруг в поисках оружия и не увидела ничего кроме выброшенной из разбитого квада ракеты. Схватив боеприпас Веспа дождалась, когда Моргол попытается нанести смертельный удар, а потом с размаху врезала ему снарядом по черепу, отправив безжизненное тело Делака в пыль. На мгновение Веспа задержала дыхание ожидая что снаряд взорвется. Потом перевела дух и начала взбираться обратно на дорогу.

Шаркан ехал через дюны к месту на север от Трезубца Селены где Дорога Пуль разделялась на три пути прежде чем устремиться наверх к Ближнему Отвалу и городу шахтеров Установка 23. Он был практически уверен, что они с командой остались единственными на пути Большого Красного и проехали по крайней мере пол дюжины куч обломков других конвоев. Он понимал, что пришло время нанести свой удар. Орлоки уже были уставшими и побитыми за время долгого пути, их численность и боеприпасы поистощились, но они и близко не могли сравниться с мощью дружественной Установки 23.

Ван Саар подождали до последнего цикла ночи перед самым рассветом и затем вынырнули из пустошей на своих грав каттерах с легким шепотом хорошо отлаженных суспензоров. Большой Красный изрыгал больше дыма чем положено и катился по насыпной дороге на оставшихся шести из восьми колес. Уставшие Орлоки осматривали горизонт, а квады кружились вокруг с клюющими носом на своих сидениях стрелками. Веспы спала в кабине грузовика привязанная ремнем безопасности.

Шаркан разделил своих бойцов и тихо зашел спереди и сзади. Ночь осветилась от выстрелов лазганов и плазмы, когда они начали обстрел конвоя Орлоков. Два квада скрылись в грибообразных облаках огня, а еще два улетели в темноту. Большой Красный содрогнулся от обстрела, когда Тру Девяти патронам попал в шею лазснаряд.

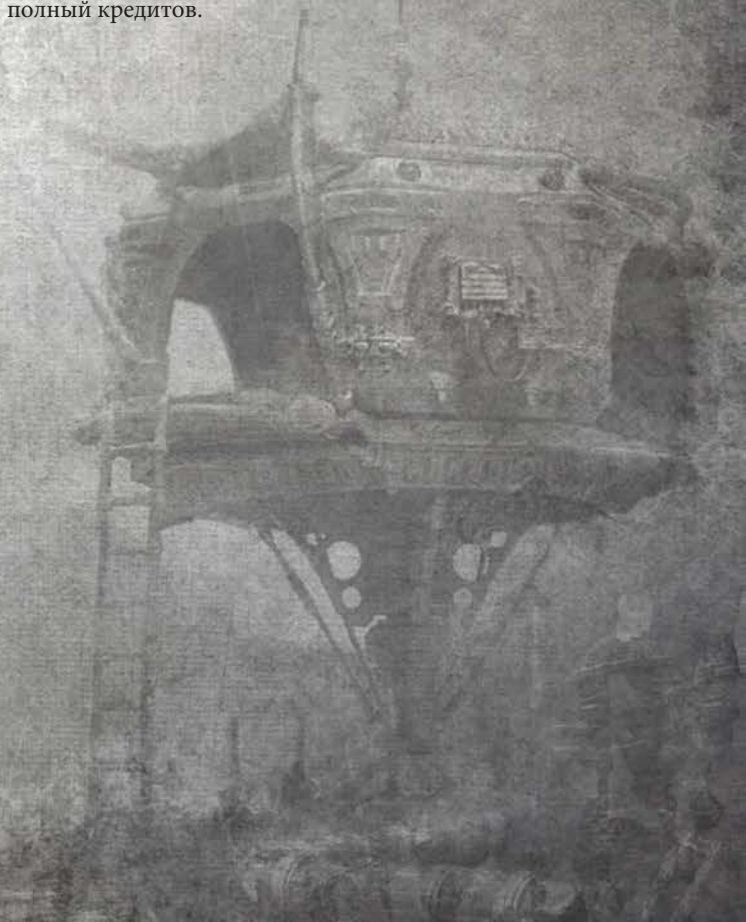
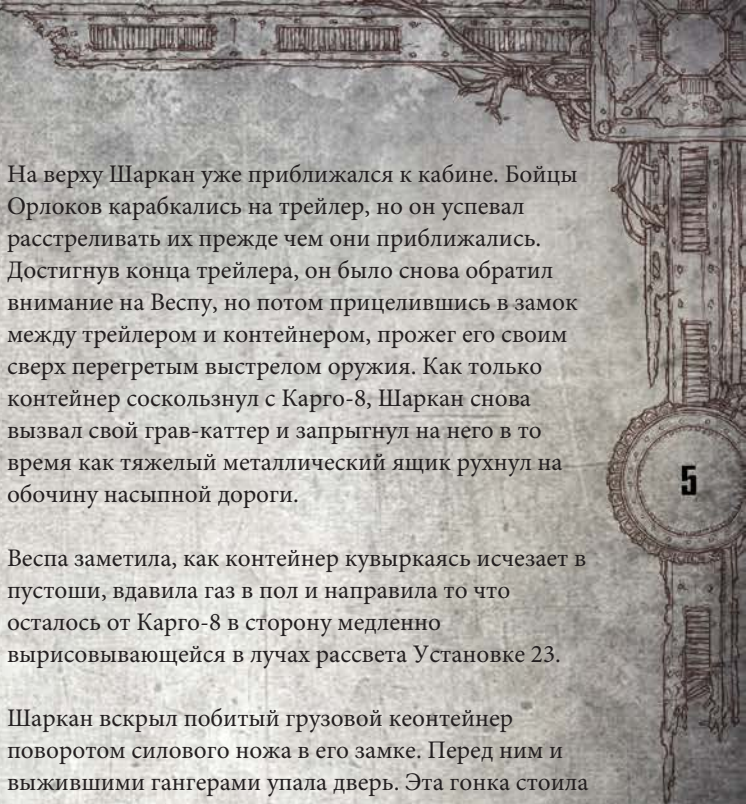
Веспа очнулась от встряски. Подбитый Карго-8 пьяно вильнул поперек дороги с мертвым водителем за рулем. Она поднялась как раз в тот момент, когда Ван Саар заходили на новый круг, встречаемые огнем болтов и трассеров со стороны Орлоков. Выпутавшись она вскочила на ноги, когда Шаркан приземлился на другую сторону трейлера, щелкнув магнитными ботинками. Отослав в сторону свой грав-каттер, сразу растворившийся во мгле он выстрелил из своего мельтагана. Веспа откатилась в сторону, когда ужасное оружие прочертило борозду на крыше кабины. До того, как лидер Ван Саар успел сделать еще один выстрел, оставшийся без водителя грузовик снова вильнул через дорогу, бросив их на палубу. Воспользовавшись шансом Веспа бросилась в кабину и оттолкнула труп Тру в сторону, заняв место за рулем.

Наверху Шаркан уже приближался к кабине. Бойцы Орлоков карабкались на трейлер, но он успевал расстреливать их прежде чем они приближались. Достигнув конца трейлера, он было снова обратил внимание на Веспу, но потом прицелившись в замок между трейлером и контейнером, прожег его своим сверх перегретым выстрелом оружия. Как только контейнер соскользнул с Карго-8, Шаркан снова вызвал свой грав-каттер и запрыгнул на него в то время как тяжелый металлический ящик рухнул на обочину насыпной дороги.

Веспа заметила, как контейнер кувыркаясь исчезает в пустоши, вдавила газ в пол и направила то что осталось от Карго-8 в сторону медленно вырисовывающейся в лучах рассвета Установке 23.

Шаркан вскрыл побитый грузовой кеонтейнер поворотом силового ножа в его замке. Перед ним и выжившими гангерами упала дверь. Эта гонка стоила Техраннерам больше чем они рассчитывали, но оно того стоило. Когда его глаза привыкли к полутьме внутри контейнера, он увидел помятые ящики с боеприпасами, беспорядочно лежащие на боку. Открыв ближайший он раскидал содержимое по полу. Вокруг ног Шаркана разлетелась сотня мелких игрушечных котов Гиринсков.

Вернувшись в Большой Красный Веспа видела, как банда Ван Саар исчезает вдаль, но улыбка не сходила с ее лица потому что под ее сиденьем оставался ящик полный кредитов.



ПРИМЕЧАНИЕ ДИЗАЙНЕРА: НОВЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ БАНД ДЕЛАК

Ниже представлены правила для Команды Делак, а также дополнительной экипировки для техники банд Делак.

НОВАЯ ЭКИПИРОВКА ДЛЯ ТЕХНИКИ ДЕЛАК

Вся техника Делак получает новые варианты к своему списку экипировки:

DELAQUE VEHICLE ADDITIONAL EQUIPMENT LIST

WEAPONS

SPECIAL WEAPONS

- Grav gun 120 credits
- Meltagun..... 135 credits
- Plasma gun..... 100 credits
- Web gun 115 credits

HEAVY WEAPONS

- Heavy flamer 195 credits

WARGEAR

WEAPON ACCESSORIES

- Infra-sight[†] (Pistols, Basic and Special Weapons only) 25 credits
- Mono-sight[†] (Basic, Special and Heavy Weapons only) 35 credits

DELAQUE WRAITH (ПРИЗРАКИ ДЕЛАК) (КОМАНДА).....35 CREDITS

Доступны только бандам Делак

VEHICLE CHARACTERISTICS							CREW CHARACTERISTICS				
TOUGHNESS											
M	Front	Side	Rear	HP	Hnd	Sv	BS	Ld	Cl	Wil	Int
*	*	*	*	*	*	*	4+	7+	6+	7+	7+

СПЕЦ ПРАВИЛА

Gang Fighter Боец банды (Crew): Бойцы с этим спец правилом составляют костяк банд Делак. Общее число бойцов со спец правилом Gang Fighter (X) всегда должно быть равно или больше общего числа бойцов без спец правила Gang Fighter (X), не считая последователей (Hangers-on) и наемников (Hired Guns).

Vehicle Crew (Команда машины): Призраки Делак всегда должны быть экипированы машиной.

ДОСТУПНЫЕ НАВЫКИ

Призракам Делак доступны следующие наборы навыков:

Agility	Brawn	Combat	Cunning	Ferocity	Leadership	Savant	Shooting	Driving
-	-	-	-	-	Secondary	Secondary	Primary	Primary

ЭКИПИРОВКА

Призраки Делак должны быть экипированы машиной и могут покупать Варгир и оружие из списка экипировки Призраков Делак.

- Во время кампании Призраки Делак могут получить дополнительный Варгир из этого списка, Торгового Поста и с Черного Рынка.
- Во время кампании Призраки Делак могут получить дополнительное оружие из этого списка или из раздела Pistols из Торгового Поста и с Черного Рынка.
- Призраки Делак могут получить новую машину из этого списка, из Торгового Поста и с Черного Рынка. В этом случае имеющаяся у них машина (если такая есть) помещается в Стеш банды.

DELAQUE WRAITH EQUIPMENT LIST

VEHICLES

- Custom vehicle Variable credits
- Ridgerunner 95 credits
- Rockgrinder 145 credits
- Wolfquad 70 credits

WARGEAR

PERSONAL EQUIPMENT

- Filter plugs 10 credits
- Photo-goggles 35 credits
- Respirator 15 credits

WEAPONS

PISTOLS

- Autopistol 5 credits
- Flechette pistol with solid & fleshbane ammo 30 credits
- Laspistol 10 credits
- Stub gun 5 credits
 - Dumdum rounds +5 credits

THE BIG SCORE БОЛЬШОЙ КУШ

“Стреляй Большой Пит, они уходят!”

Веспа «Минкс» Мердена, Редлайт Раннеры, Дом Орлок

В этом сценарии одна банда пытается остановить ценный груз, который должны доставить их защищающие груз соперники.

8

АТАКУЮЩИЙ И ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

В этом сценарии одна банда атакует, а вторая защищается. Если этот сценарий играется в рамках кампании, атакующим становится бросивший вызов. В противном случае игроки бросают жребий и победитель решает кто будет атакующим, а кто защищающимся. Если техника есть только у одной банды – она автоматически становится защищающимся.

ТИП БИТВЫ

Этот сценарий отыгрывается в Пепельных Пустошах. Машины могут использовать обе команды. Машины и дающий состояние Верхом Варгир могут использоваться как в обеих командах.

ПОЛЕ БОЯ

Поле боя выставляется как описано в разделе расстановки рулбука. Этот сценарий предназначен для игры на поле 6'x4'.

КОМАНДЫ

Этот сценарий использует стандартные правила выбора команд, описанные в рулбуке. Обе банды используют Свободный способ выбора команды (8).

РАССТАНОВКА

Защищающийся выставляет Приз (см. стр. 9) в центре поля боя и после этого выставляет остальную свою стартовую команду в пределах 6" от Приза. После этого атакующий выставляет свою стартовую команду в пределах 1" от Задней границы (Trailing Edge) поля боя.

ТАКТИКИ БАНД

Каждый из игроков может выбрать две тактики банды из доступных для своей банды.

Если во время последовательности перед боем стоимость бойцов в стартовой команде игрока меньше чем у противника, он может взять дополнительную тактику за каждые полные 100 кредитов разницы.

КОНЕЦ БОЯ

Если в конце любого раунда Приз Разбит (Wrecked) или уже не находится на поле боя – битва сразу заканчивается. В противном случае битва заканчивается после шести раундов.

ПОБЕДА

Если Приз Разбит (Wrecked) или уже не находится на поле боя на конец битвы, побеждает атакующий. В противном случае побеждает защищающийся.

НАГРАДЫ КРЕДИТЫ

Победившая банда добавляет 4D6x10 кредитов в свой Штеп если ей достается Куш из Приза.

ОПЫТ

Каждая участвовавшая в битве модель получает 1 XP.

Если Приз выжил, он получает дополнительно 1 XP.

Если модель Разбивает (Wrecks) Приз она получает дополнительно D3 XP.

РЕПУТАЦИЯ

Победившая банда получает D3 очка Репутации.

Если любая из банд проваливает тест на Трусость (bottled out), она теряет 1 очко Репутации.

КАТЯЩАЯСЯ ДОРОГА (ROLLING ROADS)

Это сценарий Катящейся дороги с открытыми сторонами, использующий все правила Катящейся дороги.

ПРИЗ

Защищающийся должен назначить одну из своих единиц техники Призом. Если у него более одной единицы техники, он должен выбрать самую дорогую из имеющихся в банде. Это никак не влияет на саму технику за исключением того, что она становится целью сценария.

КУШ

Приз понимает, что без поддержки конвоя долго не проживет. Пока он не остался единственной моделью из банды защищающегося на поле боя, Приз автоматически проходит все проверки Хладнокровия (Cool) чтобы избежать состояния Сломлен (Broken) или чтобы не сбегать с поля боя (бросать дайс не нужно).

ГОНКА ПО ДОРОГЕ ПУЛЬ

По желанию игроков они могут использовать этот сценарий для отыгрыша нападения различных банд на Приз от Веспы «Минкс» Мердены. Для этого вносятся следующие изменения:

- Защищающаяся банда должна быть бандой Орлоков и включать Веспу «Минкс» Мердену.
- Вместо одной, Приз может атаковать сразу до трех банд. Когда они расставляются, они должны расставляться дальше 1" от вражеских моделей.
- Побеждает атакующая банда, которая Разбивает Приз. Если Приз Разбит по какой-либо другой причине или приз покидает поле боя – битва заканчивается ничьей.

Permission to download/print for personal use only.
© Copyright Games Workshop Limited 2023

www.forgeworld.co.uk

CITADEL
MINIATURES

Forge World
MINIATURES



WARHAMMER.COM