



АПОКРИФА NECROMUNDA



ДЬЯВОЛЫ ЖИЖЕВЫХ ГЛУБИН

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...

ДЬЯВОЛЫ ЖИЖЕВЫХ ГЛУБИН

Бессчетные циклы племени Жижевых глубин влачили жалкое существование на самых нижних уровнях подулья. Отверженные, вирды, мутанты и криминал, чье сообщество было построено на страхе перед ульем наверху. Теми, кто на них охотится, садит в клетки или убивает, и кто загнал их в самые забытые плохие зоны. Жижевые Глубины некогда участвовали в гидрообмене и представляют из себя набор громадных емкостей, связанных линиями насосов и очистительными запорами. Теперь это протекающие, поросшие грибами руины, где обитает пять больших племен мьютов. В первую очередь конечно нужно вспомнить Жижевых Демонов, мутировавших рабочих, сбежавших с вольных факторий Города Улья и обретших некоторую свободу в этих древних постройках улья.

По большей мере племена предоставлены сами себе и охотятся на путников, пробирающихся через их территории или ведут войны против различных существ, соперничающих с ними за еду (или считающих их едой). Крученный кулак – лидер Жижевых Дьяволов тратит много времени чтобы держать племена в узде, не слишком задумываясь о мире наверху, тамошних людях и их проблемах.

В день, когда все изменилось у Крученого кулака был сон. Во сне он увидел рану через все небо, несмотря на то что он никогда в своей жизни не видел мрачного токсичного неба своего мира. И во сне огромный разрыв заговорил с ним. Он собрал племена чтобы поведать им о сне, но, когда он это сделал выяснилось, что другие тоже видели разлом и также, как и он слышали обещающий шепот. Селезенка из племени Расколотого Хребта утверждал, что голос обещал ему место среди

семейств гильдийцев, которые прогнали его огнем, а Магготкин ее Призрачные Черви рассказали, что голос обещал месть бандам, которые в качестве спорта охотились на нее и ее последователей. Сам Крученный кулак рассказал о благословенной земле, жаждущей чтобы ее, завоевали, месте где Жижевые Дьяволы будут процветать в дали от бесконечных тягостей плохих зон и ада Жижевых Глубин. О месте под названием Даст Фолз.

Несколькими сотнями метров выше и на многие километры изогнутых туннелей вдали от Жижевых Глубин, вести о беспорядках в подулье достигли Бальтазара Ван Хепа и Госпожу Коин Мелерва. Когда на Улей Примус опустилась Великая Тьма, два гражданских лидера пытались сохранить порядок в своем поселении. Даже когда Энфорсеры ушли в верхний улей, запечатав за собой ворота в Нексус, Нарко Лорд и местный лидер Меркатор Гельт не прекращали работу над планом обороны Даст Фолз. Такие банды как Железнодорожные Налетчики и Псы Отстойника по праву гордились своим положением в процветающем поселении подулья и с готовностью откликнулись на призыв Бальтазара и Мелервы его защитить. Мелерва была особенно щедра на раздачу монет гильдии, хотя и записывала каждую выплаченную взятку и долги чтобы воспользоваться записями, когда кризис закончится. Бальтазар наоборот не стеснялся на угрозы и насилие чтобы добиться своего пока не собрал для защиты своей нарколаборатории и других владений в Даст Фолз небольшую армию отбросов.

Довольно скоро из Бездны – широкой центральной шахты, вокруг которой был построен Даст Фолз, начали выбираться избитые и окровавленные выжившие. Эти жители подулья рассказывали страшные истории о развернувшемся на нижних уровнях аду. Культы, монстру и мутанты сошли с ума и нападают на все поселения вниз от Города в Отстойнике до Двух Туннелей. А то что верхний улей оставил подулей по приказу Лорда Хелмавра говорило о степени угрозы. Вокруг Бездны были воздвигнуты баррикады. Местные жители работали над укреплениями и дневные и ночные циклы под непрекращающимся дождем пыли, давшей название поселению. Каждый раз, когда кто-то выбирался из ямы, на него наставляли готовые к стрельбе пушки и каждый такой несчастный приносил все более печальные новости. Город в Отстойнике погиб, порт Бешеный Пес осажден, Два Туннеля превратились в ад каннибалов. Не имея возможности куда-то отступить Бальтазар и Мелерва приободряли защитников и ожидали прихода армии мутантов.

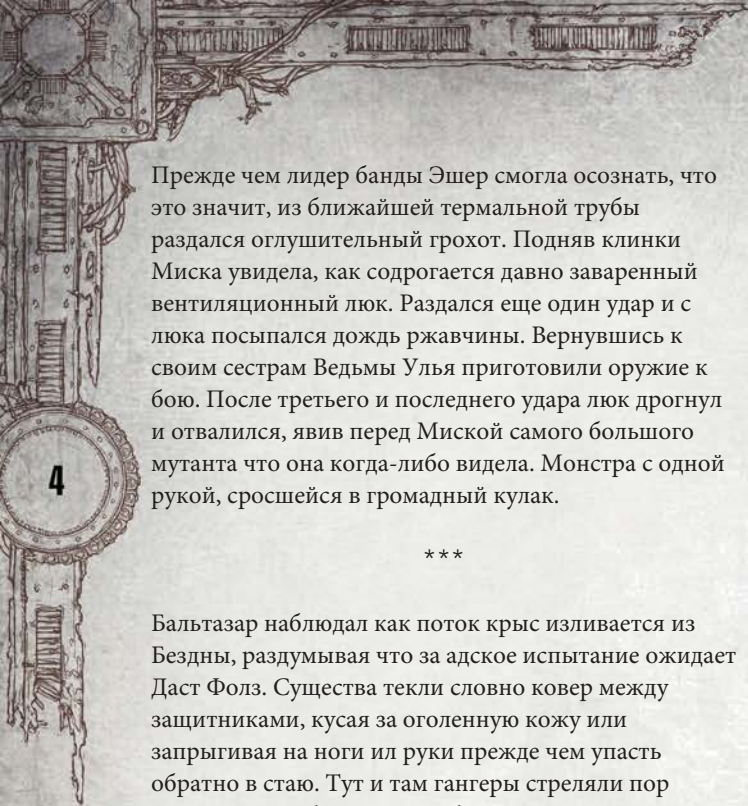
Крученый кулак никогда не ощущал такой силы как сейчас, когда голос наполнил его полный ненависти разум. Когда-то давно как сейчас казалось, Клыки Дворняг были голодными отверженными, жившими в страхе перед жителями улья наверху. Теперь же сами жители улья должны их бояться. Племена мьюти выкосили себе кровавый путь из Жижевых Глубин через извивающиеся уровни подулья. Поселения разорялись и поглощались, жители улья вырезались и даже тяжело вооруженные клановцы не могли перед ними устоять. Крученый кулак обзавелся сильно поношенным, но смертельно опасным дробовиком, подобранным с трупа жителя улья. Ему нравилась простая брутальность оружия, издаваемый им звук и даже надежная конструкция, позволяющая использовать его как дубинку, когда его захлестывала ярость. Его бойцы также были вооружены подобранным и переделанным оружием, хотя большинство по-прежнему несли куски труб, осколки костей, камни и другое импровизированное оружие. Многие, как и сам Крученый кулак обладали оружием от природы в виде острых когтей, хлещущих щупалец или даже шипов, которые выстреливались из тела. Мутация самого Крученого кулака заключалась в его гигантских размерах и словно поплывших чертах, как будто безумный генокузнец начал лепить огрина, а потом забыл его возле горячей домны. Он нес дробовик в одной руке так как один и его кулаков давно превратился в шар из кости и мяса. Теперь он годится только на то чтобы разбивать черепа.

Несмотря на то что на это ушло много циклов, Жижевые Дьяволы и другие племена были уже в считанных метрах под Даст Фолз. Скауты Крученого кулака – мутанты с глазами на стебельках и обладающие перепончатыми крыльями, благодаря чему им удавалось парить в тенях купола, вернулись и рассказали о том, что сверху вокруг ямы в центре поселения собралось много жителей улья. Неудержимый гнев охватил Крученого кулака за то, что племена мьюти пытались не пустить в землю обетованную, но тут к нему снова обратился голос.

Булькающий шепот похвалил силу и стойкость Крученого кулака, но сообщил что хотя жители улья и сильны, они недооценивают силу его рода и этим можно воспользоваться. Умерив свой гнев Крученый кулак слушал что предлагал голос.

Миска Два клинка и ее Ведьмы Улья были среди банд, отступивших в Даст Фолз после побега из поселения Могила Мучеников перед нападением мутантов. Теперь она и ее сестры оказались плечо к плечу с Голиафами, Орлоками, Кавдор и даже Делака, защищающими поселение от безумных чужеземцев. Со своей высокой позиции на пересечении теплопроводов, она видела бойцов, окруживших Бездну. Она понимала, что это не лучшая позиция, так как трубы вели наверх в надежно запертый Нексус и здесь не ожидалось какой-то активности. Однако она взяла монету Мелервы и должна была сдержать слово.

Внимание Миски привлекло волнение вокруг Бездны, и она подняла древний моно-прицел к глазу чтобы посмотреть, что там происходит. Несмотря на грязную линзу и постоянно падающую сверху пыль она увидела мелкие темные фигуры, ползущие из бездны. Их встретили огнем оружия, поначалу нестройным, так как защищающиеся еще не слишком понимали в кого стреляют. Разглядев переваливающиеся через край тысячи фигур поближе, она поняла, что это были крысы.



Прежде чем лидер банды Эшер смогла осознать, что это значит, из ближайшей термальной трубы раздался оглушительный грохот. Подняв клинки Миска увидела, как содрогается давно заваренный вентиляционный люк. Раздался еще один удар и с люка посыпался дождь ржавчины. Вернувшись к своим сестрам Ведьмы Улья приготовили оружие к бою. После третьего и последнего удара люк дрогнул и отвалился, явив перед Миской самого большого мутанта что она когда-либо видела. Монстра с одной рукой, сросшейся в громадный кулак.

Бальтазар наблюдал как поток крыс изливается из Бездны, раздумывая что за адское испытание ожидает Даст Фолз. Существа текли словно ковер между защитниками, кусая за оголенную кожу или запрыгивая на ноги ил руки прежде чем упасть обратно в стаю. Тут и там гангеры стреляли по существам, выбирая самых больших зверей прежде чем те успевали напасть, но их усилия были не слишком успешны.

Внезапно откуда-то со стороны старых термальных теплопроводов за ямой послышался клик, а затем звук автоматического оружия. Бальтазар и многие защитники начали оглядываться, пытаясь разглядеть сквозь непрекращающийся дождь пыли что происходит. Прежде чем Нарко Лорд и кто-то из гангеров вокруг Бездны успели среагировать, из моря крыс поднялись бесформенные фигуры – бойцы мутантов! Началась битва и защитники забыли о термальном теплопроводе так как им пришлось защищать свои жизни.

Крученный кулак сбросил последнюю Эшерку с термального трубопровода, отправив последнего бойца словно куклу вниз в гущу сражающихся. Три племени мьютов вылезали из ямы внизу, давя защитников массой и количеством, а в это время его Жижевые Дьяволы и Призрачные Черви Магооткинов вылезали из спрятанных труб по всему поселению. Как и обещал голос, ему удалось

пролезть через лабиринт труб и пробраться мимо защитников пока вирды племени Расколотого Хребта призвали кучу крыс для прикрытия основной атаки. Несмотря на преимущество голос предупредил что они потерпят неудачу если не будут исполнять его инструкции беспрекословно и не расправятся с лидером Даст Фолз. Собрав вокруг себя сильнейших мутантов, Крученный кулак взглянул на нижние уровни поселения в подулье и гигантские структуры под куполом. А затем он начал восхождение.

В то время как Бальтазар находился ближе к месту событий, Госпожа Монет Мелерва предпочла наблюдать за битвой из относительной безопасности Зала Гильдии. Это была древняя постройка, частично перевернутая крепостная башня, частично счетный дом Администратума, нависавшая как раз под главным куполом Даст Фолз. Хлипкие мостки соединяли его с остальной частью поселения, а сотни толстых тросов удерживали на месте. Мелерва стояла на главном балконе, наблюдая за Бездной внизу через набор магна-линз. Неподалеку от нее стоял на страже отряд Псов Отстойника под предводительством Даггита Хаунда. Со своей высокой позиции она видела как мутанты пробиваются через запруженные улочки и улицы Торгашки – печально известного торгового района Даст Фолз. Там и тут можно было увидеть примеры мужества и ужасной неудачливости. Проповедник Кавдор, вбегающий в толпу мутантов со взведенными гранатами в руках, Босс Кузницы Голиафов, отбивающийся от полудюжины мутантов искалеченным телом седьмого и размахивающий трупом над головой словно цепом. На мостке, ведущем из Торгашки в жилой хабовый блок наверху защищала свою позицию подонок из улья с автопистолетами в обеих руках. Гильзы сыпались к ее ногам по мере того как она поражала приближающихся мутантов.

Несмотря на отдельные победы, Мелерва понимала, что поток сметет защитников. Из Бездны появлялись все новые мутанты нескончаемым потоком, а жителей улья постепенно теснили. Она понимала, что пора задействовать резервы в виде охраняющих верхние уровни банд и потравить их вниз пока не было захвачено все поселение.

Но прежде чем она успела отдать приказ, Даггит обернулся чтобы посмотреть на что-то падающее на балкон с края купола. Пес Отстойника даже не успел поднять болт пистолет как был размазан о землю гигантским мутантом одним костяным кулаком. Мелерва потянулась за своим пистолетом, когда мутанты начали бить, крушить и прорываться через окна Зала Гильдии.

Голос в мозгу Крученого кулака кричал. Он требовали прикончить женщину перед ними и Кулак прорывался через Зал Гильдии чтобы до нее добраться. Псы Отстойника сражались с мутантами клинок против когтя и мутанты буквально потрошили своих врагов длинными клыками, бесформенными острыми придатками и зловеще изогнутыми клыками.

Мелерва выпустила в большого мутанта тучу отравленных дротиков из игольного пистолета, но это его даже не остановило. Разрушительный удар его корявого кулака опустился на Госпожу монет... или опустился бы если бы нее ее смещающее поле, отбросившее ее в сторону за момент до удара. Во вспышке света Мелерва телепортировалась через комнату за пределы досягаемости громилы. Решив, что так ей не победить, она благоразумно развернулась и побежала на верхние уровни Зала Гильдии.

Крученный кулак, удивленные странным исчезновением противника, заревел от ярости, но тут голос снова привлек его внимание к убегающей женщине. Прорвавшись через схватку и раскидывая в стороны и мутантов и жителей улья, он устремился з своим врагом и все что он мог слышать сейчас это голос.

Бальтазар Ван Зеп взбирался по уровням Даст Фолз по мере того как сражающиеся отступали. Мутанты все еще выбирались из Бездны и конца им было не видно, и он понимал, что это только дело времени прежде чем их не станет так много что защитники ничего не смогут с ними сделать. Подбираясь к Залу Гильдии, он был удивлен услышать по воксу крики Мелервы с призывами о помощи. Похоже несколько сильных мутантов забрались в крепость Меркатор и жаждали ее крови. Собрав своих подонков, Бальтазар полез по лестнице пока его маленькая армия не оказалась на одном уровне с подвесной крепостью.

В это время Госпожа Монет появилась на одном из верхних балконов, а в дверном проеме за ней громадная тень. Бальтазар понимал, что даже если захочет ее спасти, ему не хватит времени, но он хотя бы мог сделать ее жертву полезной. Их взгляды встретились в последний раз – Нарко Лорд и Гильдмастер Торговли и Бальтазар вытащил из плаща небольшое устройство. Много лет назад по время перестройки Зала Гильдии он оснастил ее опоры сотнями мелких зарядов, на случай если Мелерва и ее сородичи будут угрожать его деятельности. С неохотой на лице Бальтазар нажал на кнопку на устройстве и сотри небольших взрывов сотрясли всю конструкцию. Когда Запл Гильдии отделился от купола и начал падение, Бальтазар подумал что Мелерва захочет ему что-то прокричать через пространство между ними, но это все потерялось в какофонии калечащегося металла и разрывающихся опор.

Крученный кулак выскочил на балкон как раз когда строение начало падать. Он добрался до женщины, но она предпочла прыгнуть в пропасть вместо того чтобы с ним встретиться. А затем были только сокрушающий металл и боль.

Зал Гильдии рухнул через Даст Фолз в Бездну подобно копью. По пути он сорвал много уровней построек вокруг. Много гангеров и сотни мутантов были раздавлены за считанные мгновения прежде чем конструкция наконец столкнулась с устьем Бездны. При этом она раскололась на лавину обломков, которые увлекли мутантов в темноту внизу и запечатали вход в Даст Фолз.

Покалеченный, истекающий кровью и умирающий Крученный кулак лежал под тоннами щебня и обломков. Он слабо трепыхался и умолял рокошущий голос спасти его. Но теперь вокруг была только тишина.

КОММЕНТАРИЙ ДИЗАЙНЕРА: НОВЫЙ АРХЕТИП ОТВЕРЖЕННОГО

Ниже приведен новый Архетип Отверженного из Подулья: Мутанта. Этот Архетип можно использовать вместе с правилами Некромунды: Книга Отверженных для создания банды мутантов. Помимо этого нового Архетипа вы найдете здесь набор Мутаций Отверженных, позволяющих вам воссоздать банду мутантов, атаковавшую Даст Фолз во время Великой Тьмы. По желанию Арбитра эти новые правила можно использовать в его кампаниях Некромунды в качестве дополнительных возможностей для банд Отверженных.

6

MUTANT МУТАНТ

Мутант – это обезображенный отверженный, сбежавший от рабства и преследования чтобы вести жалкую жизнь в самых глубоких местах подулья. Возглавляющие банды Отверженных мутанты обычно самые крепкие среди своего вида и ‘благословлены’ различными опасными и ужасающими мутациями.

Мутант имеет доступ к следующим навыкам:

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

Кроме того, Мутанты могут выбрать Мутацию Отверженных вместо навыков (см. Мутации Отверженных на стр. 7). Более того если Лидером банды Отверженных Подулья Становится Архетип Мутант, Мутацию Отверженных доступны и Подонкам из Улья Hive Scum в его банде.

MUTANT AFFILIATIONS СВЯЗИ МУТАНТА

Мутантам доверяют меньше чем последним подонкам из подулья, и они считаются чем-то ниже последнего преступника, но чуть лучше поклонника Хаоса в глазах Кланов и Благородных Домов. Поэтому Лидер Отверженных Подулья, выбравший Архетип Мутант может иметь только Внеклановые Clanless Связи.

OUTCAST MUTATIONS МУТАЦИИ ОТВЕРЖЕННЫХ

Воздействие токсичных глубин подулья или радиоактивных плохих земель пепельных пустошей зачастую искривляют тело тех, кто называет такие места домом.

Мутацию Отверженных можно получить двумя способами:

- При добавлении Подонка Улья Отверженных Подулья в банду, возглавляемую Мутантом, они могут иметь одну Мутацию Отверженных, купленную за цену в кредитах по таблице ниже. Подонка Улья Отверженных Подулья никогда не может иметь больше одной Мутации Отверженных.
- Лидеры Отверженных Подулья и Чемпионы Отверженных Подулья с Архетипом Мутант считают Мутации Отверженных Первичным набором навыков и поэтому могут покупать их за ХР и выбирать одну мутацию бесплатно при добавлении в Ростер Банды.

МУТАЦИИ ОТВЕРЖЕННЫХ

D66	МУТАЦИЯ ОТВЕРЖЕННЫХ	CREDITS
11-13	Void Soul Пустая Душа: Мутант получает иммунитет к эффектам психосил – хотя арбитратор может посчитать что непрямой ущерб от психосил, наподобие телекинетически брошенного объекта все еще может ему навредить.	15
14-16	Eye Stalks Глаза на стебельках: Когда Мутант находится в укрытии, стрелковые атаки по нему получают дополнительный штраф -2. Кроме того его арка видимости расширяется до 180 градусов.	20
21-23	Extra Appendages Дополнительные придатки: Мутант увеличивает свою характеристику Атаки на 1. Кроме того он может использовать до трех единиц оружия с трейтами Sidearm и Melee одновременно.	20
24-26	Horrific Appearance Ужасный внешний вид: Этот боец получает навык Fearsome. Кроме того, если вражеский боец начинает активации в пределах 3” от этого Мутанта, он должен пройти тест Мужества (Nerve).	15
31-33	Massive Claws Огромные когти: Невооруженные атаки Мутанта рассчитываются с Силой +1 с Бронейбойностью AP -1 и трейтом Rending.	10
34-36	Needle Spines Игольные шипы: Атаки ближнего боя против Мутанта делаются с -1 на попадание. Кроме того, один раз за бой Мутант может выполнить действие Выстрелить Шипы Fire Spines (Базовое): Выстрелить Шипы Fire Spines (Базовое): Все другие бойцы, как друзья, так и враги в пределах 3” от этого бойца получают попадание S-, AP-, D1 с трейтом Toxin.	15
41-43	Scaly Skin Чешуйчатая кожа: Мутант получает врожденный спас бросок 4+, который нельзя улучшить броней.	25
44-46	Tentacles щупальца: Мутант может делать переброс проваленного теста Инициативы, когда нужно приветить упал ли он с края или каким-то другим образом падает с высоты. Кроме того, его невооруженные атаки получают трейт Parry.	10
51-53	Toxic Blood Токсичная Кровь: Когда Мутант полчаает ранение, сразу сделайте тест Инициативы за всех бойцов в пределах 1” от него. Те кто провалил тест получают попадание S-, AP-, D1 с трейтом Toxin.	15
54-56	Two Heads Две Головы: Мутант не получает штраф на попадание при использовании правила Стрельба с двух рук Twin Guns Blazing. Кроме того, его арка видимости увеличивается до 180 градусов.	10
61-63	Vast Bulk Большая масса: Мутант увеличивает свою характеристику Раны Wounds на 1.	10
64-66	Wing Membranes Перепончатые крылья: Мутант может преодолевать расстояния до своей характеристики Движение без выполнения теста инициативы и никогда не получает повреждений, когда становится Лежащим в результате падения.	15

МОДЕЛИРОВАНИЕ МУТАНТОВ

Мутации и банды мутантов потребуют от игроков конверсии своих моделей для отображения богатого и странного разнообразия вариантов. Это может быть сам по себе интересный хоббийный проект, так как игроку придется использовать много моделей и компонентов для создания своей банды.



OUT OF THE PIT ИЗ ЯМЫ

‘Это нечто что никогда не должно было появляться на свет Города Улья’

Кормунд Серебряный зуб, Старатель Глубин Улья, Даст Фолз

В этом сценарии одна банда должна с боем отступить от численно превосходящего противника, чтобы выиграть время для прихода подкрепления.

8

АТАКУЮЩИЙ И ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

В этом сценарии одна банда атакует, а вторая защищается. В кампании выбравший сценарий игрок становится атакующим. В противном случае игроки бросают жребий и победитель решает кто будет атакующим, а кто защищающимся.

ТИП БИТВЫ

Этот сценарий отыгрывается в Подулье. Машины и дающий состояние Верхом Варгир не используются в стартовых командах банд.

ПОЛЕ БОЯ

Поле боя выставляется как описано в разделе расстановки рулбука. В радиусе 3” от центра поля боя террейн не выставляется.

КОМАНДЫ

Этот сценарий использует стандартные правила выбора команд, описанные в рулбуке. Атакующий использует Свободный способ выбора команды (10). Защищающийся использует Случайный способ выбора команды (5).

РАССТАНОВКА

Защищающийся выставляет своих бойцов в пределах 12” от одной из границ поле боя не менее чем в 3” друг от друга. После этого атакующий выставляет своих бойцов в пределах 6” от центра поля боя.

ТАКТИКИ БАНД

Этот сценарий использует стандартные правила тактик банды, описанные в рулбуке.

КОНЕЦ БОЯ

Бой заканчивается в конце девятого раунда или, когда у одной из банд не остается бойцов на поле боя на конец любого раунда.

ПОБЕДА

Если у защитника осталось на поле боя хотя бы трое не Тяжело раненых бойца на поле боя на конец раунда девять, он побеждает. В противном случае побеждает атакующий.

НАГРАДЫ КРЕДИТЫ

Победившая банда добавляет 2D6x10 кредитов в свой Стеш.

ОПЫТ

Любой Лидер оставшийся на поле боя на конец боя получает дополнительно 1 XP.

РЕПУТАЦИЯ

Победившая банда получает D3 очка Репутации.



ДОЖДЬ ИЗ ПЫЛИ

Поток пыли и детрита сыпется на поля боя, ограничивая видимость в зависимости от того где бойцы находятся. Каждый раз, когда боец делает стрелковую атаку, до броска на попадание делается бросок 2D6 и результат умножается на 3. Если цель атаки дальше в дюймах чем результат броска, атака автоматически промахиывается.

БЕСКОНЕЧНЫЕ ОРДЫ

Атакующий привел на битву множество бойцов в надежде что у защитников закончатся пули прежде чем у него закончатся тела. Когда боец атакующего с правилом Gang Fighter (X) отправляется Вне игры, вместо броска по таблице Последствий ранений он оставляется в сторону. Атакующий может по своему желанию вернуть бойца в игры, поместив в центре поля боя в начале следующего раунда, до выдачи бойцам Маркера Готов.

Когда боец пере используется подобным образом, об этом делается пометка и переиспользованный один или несколько раз боец в конце делает бросок по таблице Последствий ранений.

НАЕМНЫЕ ПОДОНКИ

Защищающегося сильно превосходят числом, но ему могут помочь несколько местных. В начале Завершающей фазы раунда три, пять и семь, в качестве Подкрепления защищающемуся появляются Подонки Улья Hive Scum.

БИТВА ЗА ДАСТ ФОЛЗ

По желанию игроков они могут использовать этот сценарий для отображения битвы мутантов Крученого кулака с силами Бальтазара Ван Зепа во время обороны Даст Фолз. Для этого делаются следующие изменения:

- Защищающаяся банда должна быть бандой Кланового Дома или бандой Венаторов, собранной по стандартным правилам сбора банды.
- Атакующая банда отображается бандой Отверженный, возглавляемой Лидером Отверженных Подулья с Архетипом Мутант, собранной по стандартным правилам.

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

www.forgeworld.co.uk

CITADEL
MINIATURES

Forge World
MINIATURES



WARHAMMER.COM