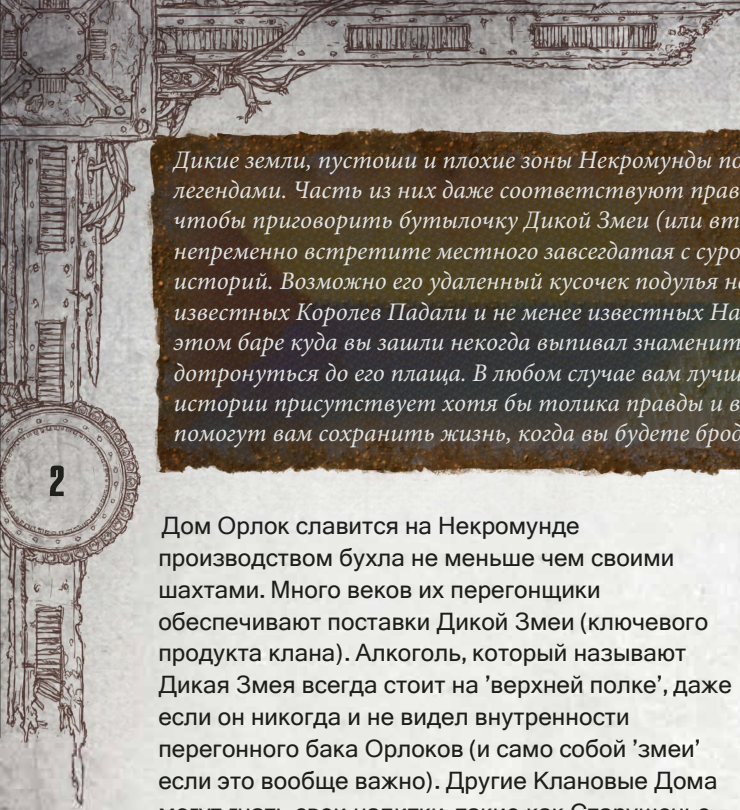




APOCRYPHA NECROMUNDA



BLOOD, ASH AND GUNSHINE



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.

Дом Орлок славится на Некромунде производством бухла не меньше чем своими шахтами. Много веков их перегонщики обеспечивают поставки Дикой Змеи (ключевого продукта клана). Алкоголь, который называют Дикая Змея всегда стоит на 'верхней полке', даже если он никогда и не видел внутренности перегонного бака Орлоков (и само собой 'змеи' если это вообще важно). Другие Клановые Дома могут гнать свои напитки, такие как Старушечье Вино Эшер, Святая Кровь Кавдор или даже едкая моторная смазка, которую называют своим питьем Голиафы. Для большинства жителей улья выпивка имеет вид бутылки с шипастым кулаком Дома Орлок.

Во время Великой Тьмы, когда на Некромунде начались общественные беспорядки, многие жители ульев были озабочены припасами и безопасностью, а кланы замыкались в своем кругу. Для многих в Доме Орлок главной заботой было сделать так, чтобы несмотря на надвигающийся конец мира, у них была при себе бутылка любимого напитка чтобы насладиться шоу. Среди этих обеспокоенных людей был и перегонщик Вилкоккс 'Дикий Змей' Синдерджек. Бывший пьяницей путешественником и боссом перегонщиков Улья Примус Вилкоккс периодически возглавлял экспедицию в подулей и пепельные пустоши в поисках Мердена Серентус, редкой винтажной Дикой Змеи из былых времен. Когда Некромунду охватила Великая Тьма, до Вилкоккса дошел слух о спрятанном чане с редкой выпивкой, изготовленной давным давно на Перегонном заводе Ганшайн в запретной зоне Улья Секундус. Охваченный маниакальным порывом, Вилкоккс собрал дорожную команду Орлоков и отправился в мертвый улей.

На борту специально переделанного Карго-8, грузовая платформа которого была снабжена герметично закрывающимися баками для Дикой Змеи и в сопровождении дюжины меньших единиц техники, Вилкоккс легко вырвался из охваченного хаосом Улья Примус к Спайдер Поинтс и дальше по Великой Пепельной Дороге. Когда на горизонте показались темные ульи, Вилкоккс стал еще более одержимым поисками своего приза. Дорожному боссу Кели Киллсвитч, которая возглавляла экспедицию стоило больших усилий каждый вечер, когда они делали привал на ночь, останавливать знаменитого перегонщика от того чтобы продолжить путь пешком.

Когда они попали на Пепельную Дорогу, патрули Энфорсеров чужеземья начали их преследовать. Впрочем с помощью имевшегося у них пропуска Меркатор Гельт от энфорсеров удалось отделаться. Даже когда они достигли Пепельной стены к югу от Эшграда (после небольшого похода по местным барам для дегустации местного Ганшайна), Вилкоккс сумел без труда попасть в зону отчуждения, с помощью своевременно предложенных внушительных взяток, чтобы нужные люди в нужный момент отвернулись. Через старую Насыпную дорогу Примус А17, которая некогда вела к вратам Улья Секундус на западе, партия подошла к самой границе руин, несмотря на непрекращающийся гравитационный шторм, вокруг всегда висящего на горизонте улья. Немногие рейдеры, которых они встретили мало что могли поделаться с Вилкоксом и его конвоем. Местных оборванцев легко удавалось отогнать громopodobным огнем стабберов и метко кинутыми гранатами.

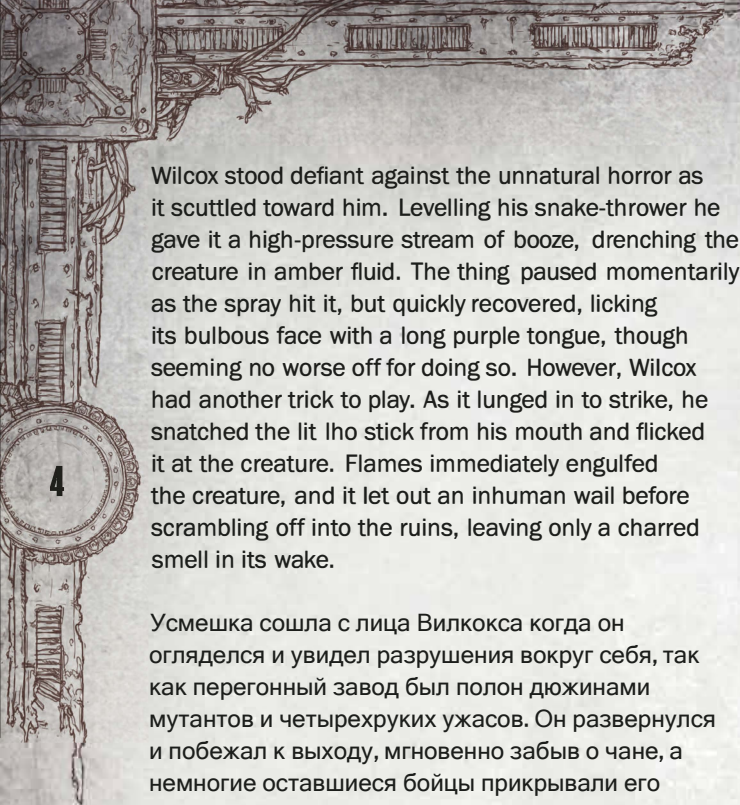
В конце концов Орлоки пересекли Фронт Старого Секундуса, опустошенное поле боя, усеянное засыпанными траншеями, выпотрошенные танками и давно оставленной техникой, прежде чем наконец попали на Насыпную дорогу Рад-Пыли. Эта петляющая дорога вела на многие километры к Холмам Нострум - возвышенности окружающей забытый обезлюдевший после войны улей Секундус. Спустя неделю пути среди зубчатых пиков Орлоки увидели свой приз - Старый Перегонный завод Ганшайн. Некогда могучая постройка из ударопрочного стекла и пласталевых шпилей была центром производства Дикой Змеи Орлоков во всем регионе. Здесь даже выпускался собственный уникальный сорт, известный как Ганшайн (вкус которого дилетанты винокуры Пепельной Стены пытались воспроизвести еще со времен падения Улья Сеундус). Время, бури и война тяжело обошлись с перегонным заводом, так что его купола усеяли дыры, а прах и мусор замели стены. Как только конвой Орлоков остановился перед постройкой, мастер перегонщик выскочил из своего грузовика. Улыбаясь как идиот, Вилкокс схватил своей змеемет (переделанный химомет, который он использовал чтобы распылять на врагов крепкий алкоголь) и бегом устремился к перегонному заводу. Кели ее бойцы поспешили за ним. Правда лидер банды все же оставила нескольких стрелков стеречь технику и следить за врагами на горизонте.

Внутри перегонный завод был темный и тихий. Слабый солнечный свет из зоны отчуждения не проникал в на этажи завода. От света люменов Орлоков дыры от пуль на стенах и потолке рисовали причудливые тени, в то время как кости поколений рейдеров и исследователей устилали пол. В главном производственном цеху, о первоначальном предназначении постройки напоминали только разорванные осколки больших перегонных чанов. Однако несмотря на вид постройки, энтузиазм Вилкокса был непоколебим, потому что перегонщик знал тайны подобных мест. Очистив область на полу цеха, он обнаружил казавшуюся не приметной плиту. Он ухватил ее пальцами за край особым хватом, известным только мастерам перегонщикам Дома Орлок и та легко скользнула в сторону со скрежетом ржавого металла, открывая за собой прекрасный вид. Все пространство внизу занимал огромный чан, на нетронутом боку которого красовался персональный крест семейства Мердена.

Кели и ее бойцы рассеялись вокруг Вилкокса когда перегонщик запустил внутрь шланг своего Карго-8, чтобы выкачать Дикую Змею. Орлоки всматривались во тьму вне зоны досягаемости их люменов сжимая оружие так что побелели костяшки пальцев. Не обращая внимания на напряженную атмосферу, Вилкокес ухмыльнулся Кели и подключив шланг начал закачивать Дикую Змею в баки своего грузовика. На несколько мгновений был слышен только звук перекачиваемой жидкости, а затем Вилкокс небрежно зажег себе палочку ЛХО. А затем тени начали шевелиться.

Раздался приглушенный вскрик когда один из бойцов Орлоков получил удар в горло и возглас удивления когда другого внезапно насадили на нож, когда тьма ожила и начала принимать деформированные формы. Со всех направлений на Орлков бросились враги. Их лысые головы и когтистые руки выдавали в них слуг какого-то культа. Стрельба Орлоков осветила мглу стокатто вспышек, освещая кошмарное видение дюжин скачущих, атакующий и бьющих когтями нечеловеческих ужасов. Пока воздух рассекали пули и перегонный завод наполнили нечеловеческие крики, Вилкокс стоял рядом с емкостью с Дикой Змеей. Когда полдюжины мутантов попытались разорвать шланг, мастер перегонщик направил на них свой змеемет и облил бухлом так что нападающие твари начали кашлять и моргать, а их движения стали пьяным шатанием. Кели бросилась на защиту Вилкокса, пробегая через них и игнорируя пьяные ухмылки. Уклоняясь от вялых атак пока она сама расправилась с ними могучими ударами цепного меча. Только она закончила расчищать пространство вокруг емкости и гаркнула на Вилкокса чтобы тот вернулся в машину, как с потолка свалилась новая фигура. Вся покрытая хитином, когтями и с горящими темными глазами, она легко прорвалась через взмахи цепного меча лидера банды и швырнула ее через все помещение.





Wilcox stood defiant against the unnatural horror as it scuttled toward him. Levelling his snake-thrower he gave it a high-pressure stream of booze, drenching the creature in amber fluid. The thing paused momentarily as the spray hit it, but quickly recovered, licking its bulbous face with a long purple tongue, though seeming no worse off for doing so. However, Wilcox had another trick to play. As it lunged in to strike, he snatched the lit lho stick from his mouth and flicked it at the creature. Flames immediately engulfed the creature, and it let out an inhuman wail before scrambling off into the ruins, leaving only a charred smell in its wake.

Усмешка сошла с лица Вилкокса когда он огляделся и увидел разрушения вокруг себя, так как перегонный завод был полон дюжинами мутантов и четырехруких ужасов. Он развернулся и побежал к выходу, мгновенно забыв о чане, а немногие оставшиеся бойцы прикрывали его огнем. Кели с кровоточащей раной на голове нагнала его у двери и тоже бросилась к машинам.

Выбравшись под суровый свет пустошей, перегонщик увидел несколько горящих машин и кучу взбирающихся на них врагов, сражавшихся с экипажами. Немного отстающая Кели кричала конвою чтобы собирался к отъезду, а рев двигателей прибавлялся к какофонии битвы. Лидер банды забралась в свой раннер, беспорядочно стреляя в наступающую толпу. Водитель Вилкокса уже завелся и машина выезжала на дорогу. Когда конвой двинулся с места, со всех сторон из руин начали выскакивать культисты и ползучие твари. Перегонщик уцепился за шланг, все еще волочащийся сзади его грузовика и перекрыл соединение с перегонным заводом, сокрушаясь о пролитом напитке даже когда был сбит с ног.

Вилкоккс с трудом держался руками за быстро ускоряющийся Карго-8, едва видя что-то в облаке пыли, поднятом отступающим конвоем. Дорога разрывала его одежду и кожу, но в своем пьяном состоянии Вилкоккс этого не замечал, даже когда когтистые руки схватили его за плечный змеет и оборвали ремни, сорвав оружие со спины. Вокруг него свистели пули, зарываясь в пепел и он увидел что за конвоем Орлоков бежит множество врагов, а он сам цепляется за грузовую платформу грузовика. С трудом он начал подтягиваться и забрался на грузовик.

Вилкоккс ощутил прилив энергии, когда заметил что два мутанта покушаются на его цистерны с Дикой Змеей и объятый яростью бросился на грузовую платформу. Схватив одно из существ, он впечатал его башку в цистерну с глухим хрустом. Второе развернулось и попыталось его ударить. Со невероятной скоростью он выбил оружие из руки культиста так что то упало сначала на платформу, а потом и куда-то в пыль. Прежде чем тварь вытянула другое оружие, Вилкоккс сбросил ее с грузовой платформы прямо на дорогу, где она вскоре исчезла под колесами следующей за ними техники. Вскоре конвой Орлоков оставил позади перегонный завод и своих преследователей. Вилкоккс наконец сумел найти момент чтобы перевести дыхание и проверить сохранность цистерн с Дикой Змеей пока машины разгонялись на горной дороге в сторону равнин внизу.

Через несколько часов когда они развернули машины в сторону далекой Пепельной Стены, Вилкоккс заметил столб пепла на горизонте позади себя. Он переглянулся с раннером Кели и там подтвердили что тоже это видят. Похоже культ мутантов не собирался так просто из отпустить.

Преследователи почти нагнали их когда Орлоки выбрались на широкую насыпную дорогу. Эта идущая вдоль всей протяженности зоны отчуждения от руин Улья Секундус до восточной границы Пепельной стены массивная дорога были некогда Секундской Насыпной Дорогой E/W19, которая связывала улей с восточной полусферой планеты. Правда в последние дни войны она стала главным путем для эвакуации тех кто бежал из умирающего улья и получила новое название : Дорога Спасения.

Появившись на севере, конвой свернул на дорогу. Грузовики, раннеры и байки устремились к перекрестку. Приблизившись к полотну старой насыпной дороги, грузовик Вилкоккса перескочил через ее обочину. Карго-9 подлетел в воздух прежде чем тяжело рухнул на дорожное полотно в облаке пыли и со скрежетом металла. Затем выпрямился и понесся в сторону далеких укреплений стены. В то время как оказавшийся на дороге конвой набирал скорость, дюжины вражеских машин, появились на дороге позади Орлоков. На их грубых бронированных боках виднелись намалеванные символы культа в виде змея.

Машины сталкивались друг с другом в хаосе, когда мутанты безумно перескакивали на раннеры и байки Орлоков. С обеих сторон началась перестрелка в упор. Вилкокс стрелял с задней платформы грузовика из автогана убитого культиста, а когда патроны закончились, выхватил висящий сзади на кабине дробовик и начала опустошать его тоже. В ходе последовавшей перестрелки немногие оставшиеся в живых Орлоки летели через пыль, на так и не смогли избежать боя. Техника с обеих сторон разбивалась от обстрела и взрывов, а экипажи изрешетило пулями или они угодили под колеса. Впереди стрелок Кели израсходовал боезапас тяжелого стаббера и отстреливался из стабгана, правда без особого эффекта. На каждую вражескую машину, которая сворачивала в сторону с убитым водителем или горящим двигателем появлялось две новых, а до Пепельной стены еще оставались многие километры. Вилкокс в ужасе наблюдал как на машину Кели забираются вражеские бойцы. Ее стрелок уже отбивался ножом, а сама лидер банды пыталась удержать на дороге свою сильно поврежденную машину. Когда стрелок был убит у нее не осталось никаких шансов и Кели решила свернуть с дороги вместо того чтобы погибнуть от рук тварей. Раннер Орлоков исчез в облаке песка и пепла в который воткнулся.

С клинком в руке Вилкокс встал сзади грузовика, готовый защищать выпивку ценой своей жизни. Вражеская машина приближалась. Ее команда шипела и завывала, готовясь запрыгнуть на грузовую платформу. Внезапно раннер мутантов взорвала облаком горящего металла и вопящих бойцов. Вилкокс пошатнулся когда его ударило взрывной волной. Но в следующий момент раздался новый взрыв возле Карго-8, потом еще и еще. Глянув через плечо он заметил что стена была уже совсем близко и обстреливает преследующих со своих орудийных платформ. Издав произвольный смешок, перегонщик поднял клинок и обругал культистов, вспоминая каждое проклятие и оскорбление что пришло в голову. Возможно благодаря тираде Вилкокса, а может из-за 120мм снарядов орудий, существа начали отставать затем развернулись и начали возвращаться в зону отчуждения.

Немного позже, когда необходимые взятки были заплачены, а отчеты стражи подделаны, Вилкокс Синдерджек сидел напротив командующего гарнизоном Энфорсеров и предлагал насладиться редкой партией Дикой Змеи Ганшайн. Один взгляд на лицо командующего когда тот отхлебнул первый глоток сказал Вилкоксу что оно того стоило...



DESIGNER'S COMMENTARY: ORLOCK CREW LEGENDARY NAMES

Presented below are the rules for Orlock Crew Legendary Names, bringing the legendary names of the Orlock Leaders and Champions to those heroic individuals that crew their vehicles. If the Arbitrator wishes, these new rules may be included in their campaign.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ИМЕНА КОМАНДЫ ОРЛОКОВ

Крутое Вождение - это новая категория Легендарных Имен Орлоков (описаны в Некромунда: Дом Железа). В отличие от других Легендарных Имен, Крутое Вождение могут брать только Железные Ездоки Iron Riders (команды техники Орлоков). Когда Железные Ездоки тратят опыт на получение Первичных навыков, они могут вместо этого получить Легендарное Имя Команды Орлоков

КРУТОЕ ВОЖДЕНИЕ INCREDIBLE DRIVES

Дом Орлок обладает заслуженной репутацией лучших водителей, так как у Кланового Дома имеется много интересов и промышленности в пепельных пустошах. Стрелки Орлоков часто учатся водить технику даже если не покидают пещерообразные интерьеры Нексуса в улье. А уж те кто водит технику в пустошах - настоящие мастера своего дела.

D6 ЛЕГЕНДАРНОЕ ИМЯ

- 1 Дорожный Убийца Roadkill:** Один раз за бой в начале активации модели, она может использовать эту способность. На время своей активации, бойцы могут проходить проверки Инициативы чтобы избежать наезда только при натуральном результате броска 6.
- 2 Большой Босс Грузовика Big Rig Boss:** Если этот Экипаж экипирован машиной с характеристикой Стойкость Toughness не меньше 6, он может один раз за битву автоматически пройти тест Проверки Управления Loss of Control без необходимости делать бросок дайсов.
- 3 Дрифтер Города Синдерак Cinderak City Drift:** Один раз за битву эта модель может выполнить в свою активацию действие Дрифт (Drift) (Базовое) как бесплатное действие.
- 4 Водитель Трюкач Stunt Driver:** Первый раз в каждом бою когда эта модель делает Броски по результатам проваленного теста на Потерю Управления Loss of Control вместо того чтобы автоматически Разбиться Wrecked, машина теряет 1 Очко Корпуса Hull Point (машина все еще движется в случайном направлении как было указано в результате Броска).
- 5 Колеса Боли Wheels of Pain:** Когда боец заканчивает свое движение на этой машине в конце своей активации не на Грузовой платформе Transport area, он получает попадание S3, AP-, D1, который его не записывает.
- 6 Дорожный Герцог Duke of the Road:** Один раз за бой, после выполнения действия Таран (Ram) (Двойное), эта машина немедленно выполняет бесплатное действие Стрельба всем что есть (Fire All) (Базовое), выбирая целью машину которая была ударена действием Таран.

GUILD OF COIN RIDGEHAULER РИДЖХАУЛЕР ГИЛЬДИИ МОНЕТ – НОВЫЙ ГРУЗ WILD SNAKE VAT ЦИСТЕРНА С ДИКОЙ ЗМЕЕЙ

45 кредитов – Эксклюзив (доступна только бандам Дома Орлок)

Построенные на основе прометиевой цистерны, используемой для перевозки жижи на Некромунде, цистерны для Дикой Змеи используются Домом Железа для перевозки больших объемов Дикой Змеи со своих перегонных заводов потребителям по всей планете.

Грузовая платформа Transport Area: Мостки наверху цистерны с Дикой Змеей считаются грузовой платформой.

Хороший Продукт The Good Stuff: Любой боец в пределах 1" от цистерны с Дикой Змеей может выполнить действие Сделать Глоток (Take a Swig) (Базовое):

- **Сделать Глоток (Take a Swig) (Базовое):** Каждый раз когда боец выполняет это действие он убирает одно Легкое Ранение и заменяет его токеном Интоксикации.

Пар под высоким давлением High-pressure Vapours: Если Риджхаулер Гильдии Монет или Цистерна с Дикой Змеей получает стрелковую или рукопашную атаку, сделайте бросок D6 и добавьте Ситу атакующего оружия. При результате 9+ оболочка дает утечку и выпускает пары Дикой Змеи. Положите шаблон взрыва 5" центром на точку цистерны, ближайшую к атакующему. Любой боец, которого коснулся шаблон должен пройти тест Инициативы или получает маркер Интоксикации. Если у оружия, которым попали в машину есть трейт Blaze, любой боец, которого касается шаблон должен пройти тест Инициативы или получает вместо этого попадание S4, AP-1, D1 с трейтом Blaze.

Интоксикация Дикой Змеей Wild Snake Intoxication: Маркер Интоксикации остается до конца боя. Эффект выпивки зависит от того сколько маркеров лежит на карточке бойца.

Маркеры

Интоксикации Эффект

1	Хорошая Штука A Good Buzz: -1 к броскам на попадание из стрелкового оружия, +2 к результатам тестов Хладнокровия Cool.
2	Двоится в глазах Seeing Double: -1 к броскам на попадание из стрелкового оружия, +3 к результатам тестов Хладнокровия Cool. При выполнении бросков на попадание для стрелковых атак, выберите случайным образом цель между желаемой целью и любыми моделями (дружескими и вражескими) в пределах 6" от нее.
3+	Змеиная Храбрость! Snake Courage!: -2 к броскам на попадание из стрелкового оружия, автоматическое прохождение тестов Хладнокровия Cool.

ГОНКА ДИКОЙ ЗМЕИ WILD SNAKE RUN

"Защищайте бухло!"

Вилкокс "Дикий Змей" Синдерак, Перегонщик Дома Орлок

В этом сценарии банда пытается сбежать в пустоши с драгоценной цистерной Дикой Змеи!

8

АТАКУЮЩИЙ И ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

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

ТИП БИТВЫ

Этот сценарий играется на Катящейся дороге (Rolling Roads). Технику и варгир, дающий состояние Верхом, можно добавлять в стартовые команды банд.

ПОЛЕ БОЯ

Этот сценарий использует стандартные правила расстановки Поля боя, описанные в рулбуке.

КОМАНДЫ

Этот сценарий использует стандартные правила набора команды и расстановки Поля боя, описанные на стр. 190. Обе банды используют Свободный (10) метод выбора команды.

РАССТАНОВКА

Защищающийся должен выставить Грузовик с Бухлом в центре поля боя, а остальную свою банду в пределах 12" от этой модели. Далее атакующий выставляет свою банду где угодно на поле боя дальше 9" от вражеских моделей.

ТАКТИЧЕСКИЕ КАРТЫ

Этот сценарий использует стандартные правила набора тактических карт, описанные в рулбуке.

КОНЕЦ БОЯ

В Завершающей фазе 3-го раунда и в каждом последующем раунде защищающийся делает бросок **D6**. Если результат меньше чем номер текущего раунда, битва заканчивается. В противном случае продолжается. Кроме того если у любой из банд не осталось моделей на поле боя на конец любого раунда, битва сразу заканчивается.

ПОБЕДА

Если на конец боя Грузовик с Бухлом остается на поле боя - побеждает защищающийся. В противном случае побеждает атакующий.

НАГРАДЫ

КРЕДИТЫ

Победившая банда добавляет **2D6x10** кредитов в свой Стеш.

Проигравшая банда добавляет **D3x10** кредитов в свой Стеш.

ОПЫТ

Любая модель защищающегося, все еще остающаяся на поле боя на конец боя получает **1XP**.

Если модель атакующего заставляет Грузовик с Бухлом стать Разбитым в результате ее прямого действия, она получает **D3 XP**.

РЕПУТАЦИЯ

Победившая банда получает **D3** Репутации.

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

КАТЯЩАЯСЯ ДОРОГА

Это сценарий в условиях Катящейся дороги (Rolling Roads) и в нем действуют все правила Катящейся дороги из рулбука.

ЗАЩИТА ДИКОЙ ЗМЕИ

Защитник должен объявить одну из своих машин перевозящей Дикую Змею. Если у него больше одной машины, это должна быть самая дорогая машина в банде. Эта машина считается Грузовиком с Бухлом и считается оборудованной Цистерной с Дикой Змеей. Кроме того Грузовик с Бухлом автоматически проходит любые требуемые от него тесты Хладнокровия Cool.

ОРДЫ МУТАНТОВ

Когда боец атакующего (в том числе и те кто в состоянии Верхом) или машина со Стойкостью Toughness 4 или меньше убирается из игры (по любой причине), его нужно отставить в стороны и он прибывает в Завершающей фазе как Подкрепление со всеми восстановленными Ранями и Очками Корпуса и без Легких Ранений как описано в Рулбуке.

Если этот сценарий использует в рамках кампании, сделайте примечание о том какие Последствия Ранений/Оставшиеся Повреждения получили бойцы и техника когда были первый раз убраны из игры и игнорируйте любые новые Последствия ранений и Оставшиеся Повреждения для этих бойцов/техники.

КРОВЬ, ПЕПЕЛ И ГАНШАЙН

По желанию игроков они могут использовать этот сценарий для отображения спасения Вилкокса "Дикий Змей" Синдерак из Перегонного завода Ганшайн и битвы во время гонки по дороге Спасения. Для этого вносятся следующие изменения:

- Банда защищающегося должна быть бандой Орлоков с Вилкоксом "Диким Змеем" Синдераком (см. Некромунда Дом Железа) и Грузовиком Карго-8.
- Банда атакующего должна быть бандой Отверженных или бандой Культа Хаоса Илотов или Культа Генокрадов (см. Некромунда: Книга Отверженных и Некромунда: Книга Опасностей).
- Все Железные Ездоки Орлоков получают Легендарные Имена Крутого вождения.
- Обе банды могут включать бойцов верхом и технику



Permission to download/print for personal use only.
© Copyright Games Workshop Limited 2024

CITADEL
MINIATURES

Forge World
MINIATURES



WARHAMMER.COM