

NECROMUNDA

HOUSE OF FAITH





БУДЬ ЧЕСТЕН СО СВОИМ КЛАНОМ, УВАЖАЙ ДОМ СВОЙ И
ПОВИНУЙСЯ СТАРШИМ; ИБО ТАКОВА ЖИЗНЬ ПОД
ШПИЛЕМ – РАБОЧИЕ ВНИЗУ, А ВВЕРХУ НАДО ВСЕМИ БОГ-
ИМПЕРАТОР.

ВЕРА – ЭТО ТОПЛИВО, ПИТАЮЩЕЕ ВЕЛИКИЕ ГОРОДА
УЛЬИ ПОДОБНО ПРОМЕТИУМУ, ТЕКУЩЕМУ ПО ВЕНАМ
ВЕЛИКИХ МАШИН. ВСЕ ТРУДЯЩИЕСЯ ПОД СЕНЬЮ
АКВИЛЫ ДУШИ ОБЯЗАНЫ ВЕРИТЬ, ИБО БЕЗ ВЕРЫ ОНИ
НИЧТО. ВЕРУЙТЕ В ФАКТОРУМЫ, ГДЕ МУЖЧИНЫ И
ЖЕНЩИНЫ МОЛЯТСЯ ПЕРЕД АЛТАРЕМ РАБОТЫ. ВЕРУЙТЕ
В ЖИЛЫЕ ХАБЫ, КОТОРЫЕ ДАЮТ ПРИЮТ И ПИЩУ
СЛАБЫМ ЛЮДСКИМ ТЕЛАМ ЧТОБЫ ТЕ МОГЛИ
ПРОРАБОТАТЬ ЕЩЕ ОДИН ЦИКЛ. ВЕРУЙТЕ В
ПОВЕЛИТЕЛЕЙ КЛАНА, КОТОРЫЕ БЛАГОДАря СВОЕЙ
ВЕЧНОЙ МУДРОСТИ ЗАЩИЩАЮТ ВСЕХ ОТ ЖАДНОСТИ
НЕЧЕСТИВЫХ И ЯРОСТИ НЕЧИСТЫХ. И НАКОНЕЦ
ВЕРУЙТЕ В РОД ХЕЛМАВРА, СТОЯЩИЙ НАД ВСЕМИ
НАМИ, ЗАЩИЩАЮЩИЙ МИР И ОБЕРЕГАЮЩИЙ ГОРОДА
УЛЬИ В КАЧЕСТВЕ ПРЕДСТАВИТЕЛЯ САМОГО
ИМПЕРАТОРА НА НЕКРОМУНДЕ.

ТОЛЬКО ПОСЛЕДОВАТЕЛИ ИСКУПЛЕНИЯ ПОЛНОСТЬЮ
ОСОЗНАЮТ ЭТУ ИСТИНУ, ИБО БЕЗ ВЕРЫ РАБОЧИЙ – НЕ
БОЛЕЕ ЧЕМ ПУСТАЯ МАШИНА, ПРОКЛЯТАЯ
СОБСТВЕННЫМ НЕВЕЖЕСТВОМ.



CONTENTS

House Cawdor History & Background	5	Hired Guns	69
House Cawdor Gang List.....	27	- Hive Scum.....	70
- Campaign Play & Skirmish Play	27	- Bounty Hunters.....	72
- Fighter Names, Categories and Types	27	- House Agents	74
- Gang Composition	27	Strong Alliances.....	78
- Weapons and Wargear	28	- Making an Alliance	79
- Fighter Cards & Gang Roster.....	28	- Allies of House Cawdor.....	80
- Equipment Sets	28	- Rogue Factoria	83
- Death of a Leader.....	29	- House Ko'iron	84
- Gang Alignment	30	- Corpse Harvesting Party	86
- Cawdor Word-Keeper.....	32	- Factoria Work Gangs	88
- Redeptor Priest.....	34	- House Ko'iron Ministorum Delegation	90
- Cawdor Firebrand	36	Additional Rules.....	92
- Redemptionist Deacon.....	38	- Cawdor House Favours	93
- Cawdor Brethren.....	40	- Cawdor Sub-plots	94
- Redemptionist Brethren	42	- Piety Skills.....	96
- Bonepicker	44	- Articles of Faith.....	97
- Zealot.....	46	- Cawdor Terrain	106
Exotic Beasts.....	48	House Cawdor Scenarios.....	109
- Sheen Bird.....	49	- Righteous Crusade	110
- Cherub-servitor.....	50	- Test of Faith	112
Hangers-on and Brutes	54	Weapon Reference Chart.....	120
- Hive Preacher	56	Armour	124
- Flagellator	57	Equipment	126
- Rogue Docs	58	Weapon Traits.....	129
- Gang Lookout and Dome Runner	59	House Cawdor Gang Tactics	133
- Ammo-jacks	60		
- Slopper	61		
- Cawdor Stig-shambler	62		
- Luther Pattern Excavation Automata	64		
- 'Jotunn' H-Grade Servitor Ogryn.....	66		
Dramatis Personae			
- Klovis the Redeemer	51		
- Deacon Malakev	53		
- The Headsman, House Cawdor Executioner.....	76		
- Rattus Tatterskin	77		

Necromunda © Copyright Games Workshop Limited 2021. Necromunda, GW, Games Workshop, Citadel and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likenesses thereof, are either ® or TM, and/or

© Games Workshop Limited, variably registered around the world. All Rights Reserved.

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

This is a work of fiction. All the characters and events portrayed in this book are fictional, and any resemblance to real people or incidents is purely coincidental. British Cataloguing-in-Publication Data. A catalogue record for this book is available from the British Library.

Games Workshop Web site: www.games-workshop.com

Forge World Web site: www.forgeworld.co.uk

>>> Тема: Лог событий сдвиг 742b года Его на Терре 996.M41.

>>> Некро-вокс канал TCB120.

>>> Мысль дня: Вера – пища Империи.

Темы, по которым хочет сделать заявление Лорд Хелмавр жителям Некромунды!

- ++ Напоминаем подданным Некромунды что, смотря на лицевую панель Великого Горологиума вы смотрите на лицо самого Бога-Императора! В щелканье его шестеренок и звуках сирены, отмечающей начало и завершение цикла вы слышите его голос. А багровые огни, предупреждающие о том, что квота не была выполнена, означают его гнев.
- ++ Имперское Крендо существует для защиты подданных Империи от опасных мыслей и безжалостной вселенной. Могучий Империи Человечества направил Некромунду по пути во славу Бога- Императора и зажег свет во тьме вашего разума. Помните, что Имперское Кредо способно ответить на любые ваши вопросы о своем месте во вселенной и, следовательно, вам вообще не стоит об этом задумываться.
- ++ По распоряжению Министрума в рамках его неустанных усилий по защите всех душ Некромунды, подданные обязаны придерживаться постулатов веры. Вера в нечто иное помимо Бога-Императора (или дух Бога-Императора если это относится к работе вашего факторума), общение с чужаками, мутантами или подозреваемыми в ереси, а также ношение несанкционированных головных уборов (см. подраздел 2Y46b Путеводителя по Некромунды Экклезиархии) строго воспрещается.
- ++ Имперское Кредо относится с одобрением к санкционированному насилию между благородными членами банд и одобряет учащение боевых действий между бандами. Только преодолевая невзгоды человечество движется к процветанию и только в смерти Император благословит вас.
- ++ Экстремистским элементам так называемого Крестового похода Искупителей объявляется нетерпимость. Несмотря на то что Имперский дом уважает усилия Искупителей по снижению популяции мутантов и отщепенцев, и находит использование для этих целей использующее прометиум оружие похвальным, он не может одобрять что-либо, угрожающее функционированию улья. Поэтому любой обнаруженный в Городе Улье Искупитель, занимающийся работой на Императора будет выпровожен в подулей где ему и место. Дважды об этом просить не будут.
- ++ Напоминаем подданным еще раз что Конец времен не приближается. Насколько бы ужасными вам не казались некоторые вещи – помните, что всегда может быть намного, намного хуже.



Дьякон Эуриум Пейн
Последователи Кловиса
Искупители Дома Кавдор



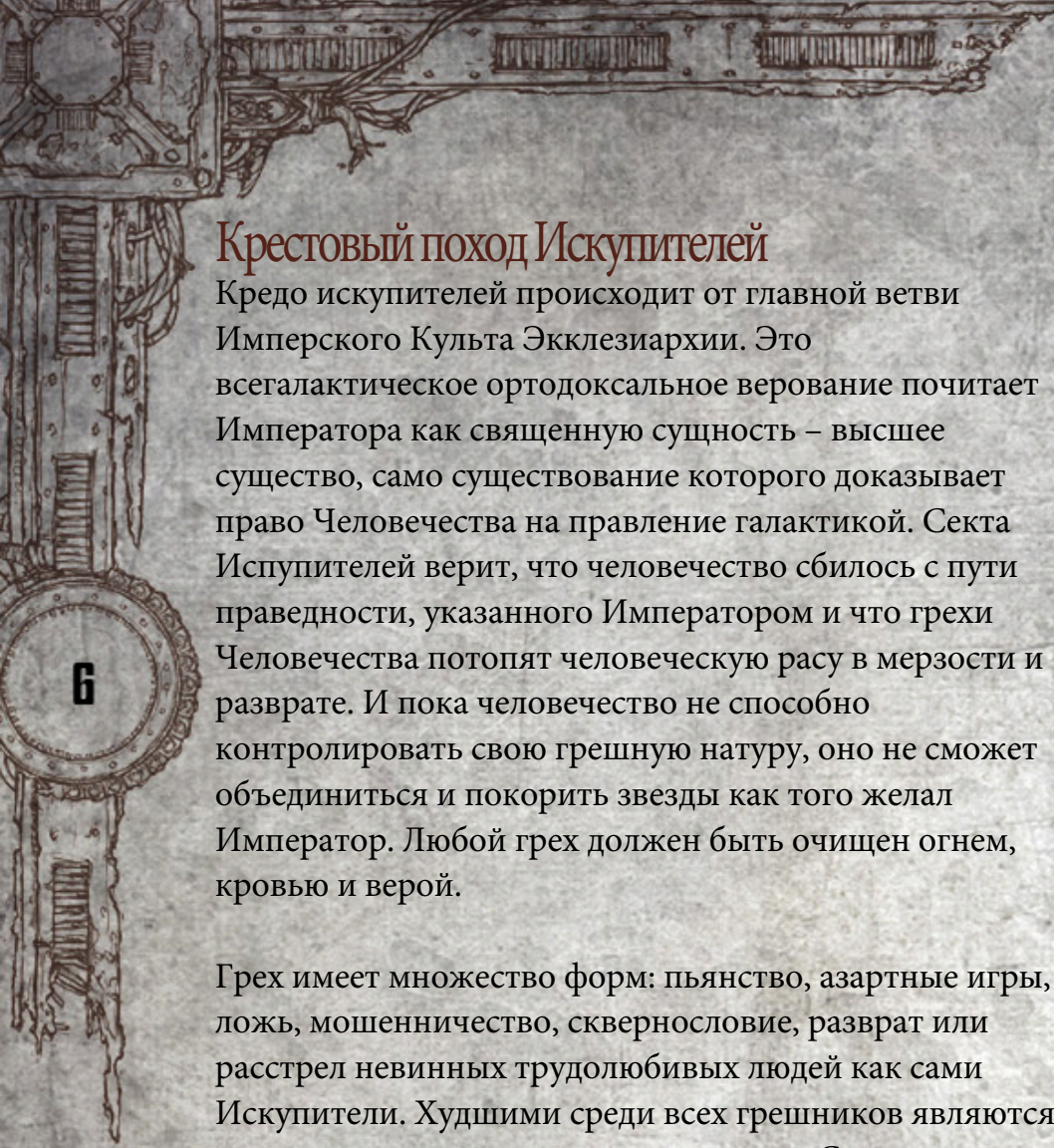
Дом Кавдор

Как мы можем познать славу Бога-Императора не ведая о его планах?

Вера; мало какое оружие на Некромунде настолько же опасно и прочно. Ничто из того что было создано Благородными Домами не сравнится с тем вредом, которые вера причиняет их людям и ничто больше во всем мире улье не объединяет его жителей так прочно как вера. Даже страх перед Лордом Хелмавром и Имперским Домом не сравнится с истиной верой и именно в ней заключена сила Дома Кавдор. Все остальные Клановые Дома и Благородные дома построены на альянсах, обмене ценностями и обязательствах; корни всего этого неразрывно связаны с промышленностью мира улья. И хотя Дом Кавдор также связан с производством, это для него не главное. Вместо того чтобы как остальные подсчитывать в кредитах каждый цикл стоимость своих подданных, люди Клана Кавдор считают, что они сильны пока сильна их вера. Это спасает Кавдор от уничтожения в ситуациях, когда многие другие Клановые Дома канули в лету под весом навалившихся на них производственных квот. Ибо даже когда Кавдор не мог сравниться со своими соперниками в плане богатства или военной мощи, он никогда не был беден в своих убеждениях.

Балдин Непознавший, Хранитель слова Дома Кавдор

Снаружи для остальных жителей Некромунды Дом Кавдор видится как сборище собирателей костей, падальщиков и попрошайек, не слишком отличающихся от крыс подулья, атакующих их жилища. И лишь тот факт, что они родились в Клановом Доме, поднимает их выше остальных внеклановых масс рабочих, хотя многие из наиболее уважаемых подданных Лорда Хелмавра все равно предпочитают не иметь с ними никаких дел. Тем не менее они выполняют жизненно важную для сообщества улья роль, собирая отходы и отбросы фабрик, благодаря чему ничто не пропадает впустую. Но если бы это было единственным чем они известны, собратья гораздо легче принимали бы его Клановый Дом. Однако никто не думает о Клановом Доме, не вспоминая о вере, которая им движет. И они вовсе не ошибаются, когда думают, что Клан Кавдор на Некромунде и вера Испытателей – это одно и то же.



Крестовый поход Искупителей

Кредо искупителей происходит от главной ветви Имперского Культа Экклезиархии. Это всегалактическое ортодоксальное верование почитает Императора как священную сущность – высшее существо, само существование которого доказывает право Человечества на правление галактикой. Секта Испупителей верит, что человечество сбилось с пути праведности, указанного Императором и что грехи Человечества потопят человеческую расу в мерзости и разврате. И пока человечество не способно контролировать свою грешную натуру, оно не сможет объединиться и покорить звезды как того желал Император. Любой грех должен быть очищен огнем, кровью и верой.

Грех имеет множество форм: пьянство, азартные игры, ложь, мошенничество, сквернословие, разврат или расстрел невинных трудолюбивых людей как сами Испупители. Худшими среди всех грешников являются мутанты и ведьмаки – порождение зла. Сразу после них идут еретики, которые смирились с грехом и отказываются прислушиваться к слову искупления.

Для большей части жителей подулья да и граждан улья тоже Имперское Кредо – это недоступная роскошь – принципы, которыми они едва ли могут позволить себе руководствоваться, так как это зачастую мешает им получить то что необходимо для выживания. Богатые и привилегированные обитатели шпилей наоборот расценивают кредо как набор ограничений. Ведь если они будут ему всецело следовать, они не смогут насладиться всем своим богатством и доступными развратными и безответственными излишествами, на которые они по их собственному мнению имеют полное право. Таким образом хотя Имперское Кредо в теории является набором верований, которому следует все человечество, реальная жизнь на Некромунде совершенно не соответствует его учению.

Дом Кавдор относится к кредо гораздо серьезнее. Повседневные суровые условия жизни в улье приучили членов Кланового Дома не игнорировать кредо и делать что нужно, а цепляться за него как за единственную надежду на спасение и принимать окружающее отчаяние и безнадежность. Они считают каждое слово кредо неопровержимой истиной, строго выполняют все предписания и с маниакальным упорством следуют его букве. За такое строгое соблюдение норм остальные обитатели ульев относятся к Кавдор довольно настороженно. Большинство пропускает их проповеди мимо ушей, однако на Некромунде полно отчаявшихся людей и на каждую дюжину отвернувшихся от веры найдется один, ищущий спасения в ее обьятиях.

История Дома Кавдор

До того, как Клан Кавдор поглотили Испупители, Дом по большому счету представлял из себя сборище бандитов и попрошайек, наводнивших нижние уровни ульев и как могли влачили свое жалкое существование. Многие века остальные Дома их игнорировали, и они выполняли на Некромунде роль падальщиков, питающихся отходами промышленности или трупами мертвых факторий. В те времена среди Кавдор появились харизматичные лидеры, попытавшиеся объединить людей, но без направляющей идеи их начинания были обречены. Все поменялось в конце 39-го Тысячелетия, когда на Некромунде родился Культ Искупления.

Дорога к Искуплению

Несмотря на то что правда уже давно потеряна благодаря прошедшему времени и усилиям Кавдорских танов и хранителей слова, истоки веры можно проследить до одного единственного человека – Энкордериуса Брейна – отца основателя Испупителей. Судя по официальным записям Брейн был рабочим факторума – рядовым членом рабочего класса в глубинах города улья. Был он человеком усердным и набожным и потому страдания его товарищей по работе, на которую их обрекала жадность Благородных Домов, приводили его в отчаяние. Говорят, что Брейн частенько собирал вокруг себя товарищей по работе в последние ночные циклы и рассказывал им с пути сбились не только благородные, но и сами рабочие, не видящие свет Императора в своем невежестве и самоуспокоении. Официальная история гласит что однажды, когда Брейн свалился в недра работавшей машины, его жизнь спас ослепительный свет и тогда он понял, что был избран Императором чтобы повести людей Некромунды к спасению. Судя по разным источникам после этого Брейн преодолел бесчисленное количество испытаний и препятствий на пути в подулей, где он организовал первые культы Искупления и откуда они распространились по всему миру улью так что ни один из уголков порченной планеты не остался нетронутым.

Существует еще множество неофициальных историй о Брейне и его культе, некоторые из которых рисуют его в менее приглядном свете. Некоторые утверждают, что Брейн был лидером банды Кавдор, который получил пулю в голову и таким образом «нашел» религию. Другие утверждают, что Брейн был изгнанным из шпиля жуликом и затеял всю историю с «Искуплением» только чтобы покрыть свои игорные долги. Понятное дело, что Дом Кавдор считает Брейна святым и более чем неодобрительно относится к тем, кто распространяет подобную ложь. Причем обычно убеждается что второй раз рассказчик ее уже не повторит. Тем не менее вне зависимости от того

откуда появился Брейн и его культ более чем две тысячи лет назад, восхождение порожденного им Искупления хорошо задокументировано.

Внутри Дома Кавдор Искупление тоже прижилось не сразу. Так как Клановый Дом получил свое признание всего лишь несколько веков назад и получал прибыль от переработки того что выбросили на Некромунде, Кавдор испытывал большие трудности. Из-за разногласий в понятиях «добыча ресурсов» и «сбор мусора» Дом постоянно втягивался в небольшие войны с Домом Орлок и несмотря на свою большую численность оставался слаб практически по всем параметрам. Мало кто из Благородных Домов соглашался передать права на территорию Дому Кавдор или заключать с ним контракты и даже Торговая Гильдия его практически игнорировала. Знать Дома Кавдор препиралась между собой за контроль над криминальными бандами, а лорды хлама угрожали единству власти внутри клана. В первые века 40-го Тысячелетия по всей Некромунде вспыхнули народившиеся культы Искупителей и умерли также быстро как тлеющие угли, вылетевшие из бушующего пожара. Власть в клане была ослаблена заговорами соперников и тогдашний Первый Дворянин Клана Кавдор Аорнат VI увидел в Искуплении средство, с помощью которого Дом Кавдор можно будет взять под свой контроль и скрепить верой. Он даже переименовал себя в Тана Кавдор и придал этому титулу религиозное значение в структуре Искупления а также объявил себя главой верующих на мире улье. За довольно небольшой срок (по меркам неспешной истории Некромунды), план Аорната сработал и вера скрепила Дом Кавдор как никогда раньше в его истории. Всего за несколько десятилетий население и богатство Кавдор значительно увеличилось. Аорнат был свергнут учением, которое он поддерживал, а его люди поверили, что спасение лежит в самопожертвовании Богу-Императору, а не в служении хозяевам улья. Аорнат прожил лишь столько чтобы увидеть, как его место узурпируют набожные нищие и более расторопные в вопросах веры чем он дворяне. В глубинах Кланового Дома рабочие становились хранителями слова – неграмотными священниками и святыми людьми веры, а верхние эшелоны Дома Кавдор взяла под контроль тень Благородного Дома Коирон – главного союзника Экклезиархии на Некромунде. В некоторых ульях клан продолжал жить по-старому, но к середине тысячелетия Дом Кавдор окончательно превратился в Дом Веры.



Брат Торган
Послушники Пламенеющего клейма
Искупители Дома Кавдор



Дом Искупления

Со времен рождения культа Брейна и судьбоносного решения Аорната признать его, существовало несколько дюжин Танов, каждый из которых были свои планы и цели. Те, кто пришел сразу за Аорнатом, такие как Гаебрал Своевольный или Аорнат VX (правнук Аоранта VI) верили в риторику, заложенную первым Таном. Некоторые как Гаебрал на самом деле верили, что, если будут достаточно усердно слушать, сумеют услышать в своей голове обращенный к ним шепот Императора. Эти деятели укрепляли веру на протяжении 40-го Тысячелетия, выступая в роли набожных патриархов и рассылая своих слуг чтобы они несли веру во все уголки Некромунды. В это же время был заложен Дворец костей. Его фундамент был построен на древнем куполе кузнице Кавдор в самом сердце города улья. Здесь были собраны «святые» реликвии со всего мира улья и Искупители по всей Некромунде считают его благословенным сердцем своей религии.

Позже, когда 40-е Тысячелетие сменилось 41-м, Таны и их советники стали управлять Клановым Домом более изощренно. К тому времени Благородный Дом Коирон тесно связал свою судьбу с Домом Кавдор что ощущалось в усилении его влияния и его взгляда на трактование Имперского Кредо. В начале этого тысячелетия особо почитаются имена Танов Векструма и Гестера за их вклад в изменение структуры дома и уточнение Священной Книги Брейна. Векструм перевел Священную Книгу Брейна на все языки Некромунды и тем самым закрепил понятие хранителя слова. Он выделил Десять Слов Веры, которые хранители слова используют по сей день, иногда вырезая одно или несколько из этих десяти слов на своей плоти чтобы быть ближе к Богу-Императору. Гестер же знаменит в первую очередь как автор Шести Сотен Мучений Брейна – отчете об испытаниях, которые перенес Брейн в своем путешествии по подулью. Священники Искупителей давно используют этот том как основу для пыток. Идея со стоит в том, что, если еретик испытает ту же боль что испытывал святой, его душа будет спасена.

Эта ратификация веры не обошлась и без недостатков. Многие Благородные и Клановые Дома считают распространение кредо Искупителей на Некромунде угрозой и всячески ему препятствуют. Пожалуй, самый известный инцидент произошел во времена правления Тана Сприггана в средние века 41-го Тысячелетия. Многие годы вера подвергалась нападкам со стороны других Клановых Домов, которые опасались, что с помощью Имперского Кредо будет расширяться и влияние Кавдор. Так как в те времена поддержка Культа Искупления в среде рабочих классов многих ульев была как никогда высока, правители кланов наложили калечащие санкции на промышленность Тана Сприггана, что принесло Клановому Дому, а заодно и вере большие убытки. Правда раскрылась, когда альянс Благородных Домов уговорил Лорда Хелмавра направить в Экклезиархию петицию чтобы Искупление объявили деструктивным культом и запретили его практику на Некромунде. Это печальное события, способное привести к восстаниям во множестве ульев было предотвращено только благодаря учрежденной Спригганом Пакс Редемтос (Pax Redamtos). Этот ныне священный документ обещал Имперскому Дому что никто из членов Искупления никогда не возьмет в руки оружие во имя веры. Те, кто сражается за Клановый Дом будут совершать это как бойцы Кавдор. А тот, кто

Раскол веры

Для чужаков Искупление представляется единой, неделимой религией, посвященной универсальному видению рока и служения Богу-Императору. На самом же деле вариаций веры столько же, сколько ульев на Некромунде, и каждый из вариантов обладает своей уникальной точкой зрения на истинный путь к божественности. Среди этого мириада путей можно выделить три основных направления: Фанатики Зилоты (Zealots) олицетворяют ярость веры; Обреченные (Doomed) наслаждаются смертью всего сущего; Искупители (Redeemers) видят свой долг в очищении дух неверных. Среди Зилотов можно отметить культы подобные Красным Ходокам, предпочитающим использовать цепное оружие для пролития крови, Послушников Пламенеющего клейма, обожающий сжигать всех и вся вокруг и Детей Благословенного дня, постоянно возносящих молитвы, когда режут своих врагов.

Среди Обреченных хорошо известны культы Отринутой истины, считающих что все знания Человечества – ложь, Сционы Пустоты, отрезающие себе языки чтобы познать отчаяние тишины и Культ Истинного Воскрешения, верующих что только со смертью Бога-Императора сумеет переродиться и само Человечество.

открыто называет себя солдатом Клестового похода Искупления будет в дальнейшем объявлен вне закона. Этот закон разделил бойцов Клана Кавдор, но в конечном итоге помог сохранению Дома Веры.

К тому времени когда над Домом Кавдор получил власть нынешний Тан Кавдор, вся работа уже была проделана. Прошедшие испытание временем ритуалы предписывали практически что угодно, начиная от того как правильно употреблять в пищу трупный крахмал и заканчивая тем как нужно ложиться и просыпаться в своей койке в жилом хабе таким образом, чтобы Бог-Император не подумал, что работник слишком горд или позабыл о славе Имперского Кредо. И хотя промышленность Кавдор практически не изменилась с самых первых веков существования, там также глубоко укоренилась вера. К концу 41-го Тысячелетия религиозной империей, раскинувшейся по всему миру и за его пределами правит Лорд Мормайр. Благородные и Клановые Дома ведут дела с Кавдор с осторожностью, и хотя в тайне они высмеивают его бедность и благочестие, в его силе они не сомневаются. Пожалуй, самое страшное для остальной Некромунды заключается в том, что даже если Дом Кавдор будет уничтожен, Искупители продолжат свое существование и из их огня Дом возродится снова. И совсем не важно сколько раз его будут предавать мечу. Как известно Кавдор – Некромунда может умереть, но вера будет гореть вечно.

А есть еще и Искупители, которых вдохновляет несокрушимая ненависть ко всем врагам человечества. Среди них стоит отметить Красное Искупление – культ безумных поджигателей из другого мира, Последователей Кловиса, которых вдохновляет сам великий Искупитель и которые пытаются следовать его образу жизни, а также Славное мучение которые практикуют пытки и возводят их в ранг искусства.

Столкновения и битвы между этими фракциями неизбежны и Тан даже специально науськивает их на друга чтобы один из культов стал слишком силен и не возвысился над остальными. Однако, когда возникает угроза самому Клану Кавдор и Искуплению, все они быстро объединяются перед лицом внешней опасности, единые в своей ненависти.

Дом Кавдор делят не только эти основные ветви веры. Каждая банда – это практически вера в себе, а ее Хранители Слова несут собственный набор верований, основанный на интерпретации неких тестов или толковании одного их принципов дома. Зачастую это приводит к непрекращающейся междоусобной войне между бандами Кавдор, поскольку каждая из них пытается доказать превосходство своего благочестия над остальными. Кровь проливается даже за то как правильно произносить слово «Кавдор» или за то какой рукой заряжать пули в оружие.

ХРОНОЛОГИЯ ДОМА КАВДОР

Лорды без клана

Обедневшие семьи, ставшие в последствии Домом Кавдор начинали свой путь как мусорщики, охотники за реликвиями и попрошайки, а их ульи находились на самом низу жизни улья. Уже в эти ранние века своего существования угадывались тени грядущего предназначения и вспыхнула первая искорка веры, готовая разгореться пламенем с появлением Искупителей.

Подонки Некромунды

Имя Кавдор является нарицательным оскорблением в устах представительных подданных по всей Некромунде. В те времена мерзкие злодеи, такие как Одноногий Джорт Кавдор, Немытый Грэм Кавдор и Говорящий с крысами (который, по общему мнению, тоже должен был быть из Кавдор) нарушали покой Улья Примус своими преступлениями.

Восстание в двух Туннелях

Фулмун Кавдор – костяной док из Порта Мед Дог непреднамеренно начал восстание в Двух Туннелях после того как провел там две ночи пьянствуя. Как талантливый оратор Фулмур сумел убедить толпу атаковать собственные дома, так как доказал им что эти трущобы на самом деле ужасная куча мусора, наполненная людьми самого низкого сорта.

Король хлама

Так называемый Лорд Кавдор организовал в подулье свой двор, откуда он собирался править нижними уровнями Улья Примус. Десяток циклов просители несли дань королю в лохмотьях, очарованные его силой воли и божественным предназначением до тех пор пока он не исчез таинственным образом. Некоторые говорили, что его призвал Император, а другие что он наконец провалился (или что вероятнее его столкнули) в громадную яму рядом со своим тронном...

Дневной каприз

Митиум Улант построил у основания Улья Примус Дневной каприз, мозоливший глаз своей бесполезностью. После смерти Митиума Благородный Дом вскоре забросил каприз и туда смогли вселиться семьи Кавдор. На долгое время люди Кавдор захватили объявили каприз своей собственностью, подобно паразитам, свившим гнездо прямо на пороге благородных семей.

Чума во благо

Серые Шептуны напали на Улей Теменос и тысячи его обитателей оказались на грани смерти. По неизвестной причине иммунные к чуме семьи Кавдор заботились о больных, а также распространяли свою веру и грабили умерших.

Великое падение

В результате Ульетрясения один из шпилей Улья Примус обвалился и повис над пустошами подобно сломанной конечности. Сотни тысяч людей погибли в результате разрушения оболочки улья и как обычно Кавдор оказались первыми кто проник в руины. Именно в то время Кавдор получили статус Дома и начали копить свое богатство за счет мертвых.



Появление Искупителей

Култ Искупителей распространился по всей Некромунде и набирал верующих в Имперское Кредо во всех главных городах ульях. Потерявшие надежду, отчаявшиеся и обездоленные были особенно восприимчивы к их учению и не удивительно что зачастую это были люди и лидеры Дома Кавдор, целеустремленно принявшие обещающую им проповедниками гибель.

Култ Брейна

Неостановимой волной Искупители поднялись с самых глубин Улья Примус и распространились по всей Некромунде. Некоторые из первых последователей самого Энкордериуса Брейна были среди тех, кто устроил поход на Улей Теменос, но они ничего не говорили о настоящих истоках своего культа.

Благословенные

После того как учение Искупления преобразило Клановый Дом, появились первые Хранители Слова Кавдор. Там, где раньше заправляли патриархи, матриархи и могущественные криминальные боссы, теперь в Доме Кавдор ценилась валюта веры.

Земля отходов

Дом Кавдор обнаружил что вера – это гораздо более мощный инструмент для вербовки чем монеты и по мере того как его влияние распространялось по всей Некромунде, он добрался до громадных заброшенных пустошей Отвала. Здесь среди отходов Клановый дом построил империю, которая должна была противостоять шахтерам Орлоков.

Священный поиск

Тан Гормот III отправляется на поиски великого разлома между Морем Пыли и руинами Улья Беллиум, так как у него было «видение», в котором Император приказал ему провести раскопки в тех мертвых землях Некромунды. После насыщенного событиями путешествия во время которого он потерял сотни своих последователей, Гормот достиг места назначения и обнаружил там странный светящийся фрагмент кости (как говорят это была кость Святого Валдоруса), который он и носил на шее до тех пор, пока вскоре не погиб загадочной смертью.

Экуменические войны

Подкульты внутри Дома Кавдор никак не могли достигнуть единого мнения в вопросе толкования учения Энкордериуса Брейна. Зачастую их «дискуссии» доходили до насилия, как например в случае, когда последователи Славного мучения начали бой с Култом Священной кости после спора о том, как убеждать неверных. Обе стороны наглядно продемонстрировали как, по их мнению, следует причинять боль.

Красное Искупление

Ответвление веры Искупителей, известное как Красное Искупление вернулось на Некромунду после того как обрело популярность на других мирах. Наиболее жестокий и набожный он быстро стал прибежищем для самых экстремистски настроенных верующих.



Воины Бога-Императора

Ростки веры глубоко укоренились в Доме Кавдор и теперь его люди жили ради единой цели – служения Богу-Императору как им велел Культ Искупления. В этой роли они являлись клинком убеждения и огнем веры на Некромунде, и гораздо более активные в деле поиска и уничтожения ведьм, мутантов и еретиков чем даже сам Министорум.

Огни Ротгула

После того как выяснилось, что Дом Эшер широко использует рабов мутантов, охваченные религиозным порывом банды Кавдор окружили Улей Ротгул кольцом огней. Воспользовавшись хаосом к Дому Кавдор присоединились другие Клановые Дома, воспользовавшись верующими чтобы напасть на владения Эшер. Когда огонь наконец удалось побороть, тысячи Кавдорцев погибли, а влияние Эшер в улье значительно снизилось.

Крестовый поход в Мортис

Жрец Искупления Гиббит Норн заявил, что очистит Улей Мортис от греха и организовал крестовый поход из Улья Теменос через пустоши в мертвый улей. Несмотря на то что тысячи погибли по дороге, другие тысячи вместе с Гиббитом все же добрались до цели и атаковали Мортис. Местные были несказанно рады свежим телам для своих трупных ферм.

Гора Императора

В Великих Экваториальных пустошах странствующий Хранитель слова наталкивается на разрушающуюся гору с изображением Бога-Императора. Забытый каменный шпиль становится святым местом для Кланового Дома и в его тени основывается трущобный городок Святости.

Очищение Города падальщиков

Кассор Брик – лидер Братства Писцов был отправлен Таном Кавдор с секретной миссией по уничтожению поселения мутантов Город падальщиков после того как Тан обнаружил ее месторасположение на древней карте. Многие годы Кассор и его банда скитались по пустошам в поисках поселения сжигая множество мест, которые могли бы быть «Городом падальщиков», прежде чем вернулись в Улей Примус.

Благословенные пули

Джак Дважды-благословенный основал Оружейный рынок Искупления. Он снабжает бойцов Кавдор лучшим и освящённым оружием, начиная с вырезанных из кости святых ножей и заканчивая пулями с выгравированной вручную молитвой ненависти.

Рассвет и Закат

Дом Кавдор основал храм Искупления в верхних уровнях Иглы Готрула. Тан нарек его храмом Заката в противопоставление Храму Рассвета, находящемуся в Улье Примус. Эти два священных места символизируют доминирование Искупления на всей Некромунде.



Огонь и вера

По мере того как последний век тысячелетия подходит к своему неизбежному концу, предсказанная Домом Кавдор гибель постепенно обретает осязаемую форму. Таны правят своими фанатичными последователями со своего трона во Дворце Костей и каждый из них является более преданным и яростным в своей вере чем его предшественники.

Кровь мучеников

Культисты Элота из служителей Губительных Сил похитили виау с кровью Святого Соронусы из Собора Императора Обоженствованного, что привело к разжиганию настоящей войны в подулье так как на возвращение реликвии были мобилизованы все силы Кавдор в улье. Когда банды Кавдор наконец добыли кровь из руин храма Илотов в глубинах Улья Примус, они возвратили ее не в собор как того желал Министорум, а в руки своего Тана «для большей безопасности».

Ножи Императора

Эйлинн Нууз – вольная жрица Искупления и ее банда Ножи Императора сделала себе имя в глубинах Улья Теменос. Нууз демонстрировала такую степень ярости и силы в битве, что к ней присоединились десятки других банд Кавдор, отринув собственных лидеров ради истинного носителя веры.

Великое Искупление

В непредвиденном акте раскаяния, Макстериус Фей – Лорд Дома Коирон предложил свою кандидатуру на роль Жреца Искупления Дома Кавдор за то, что «подвел» своих людей в их вере. Другие Благородные Дома с ужасом наблюдали как Макстериус нанес себе ритуальные шрамы в виде икон Искупления и переродился одним из истинно верующих, после чего снова занял место главы своего Благородного Дома.

Истинный Лорд Мормайр

Лорд Мормайр стал Таном Кавдор. Его происхождение остается тайной так как он никогда не снимал свою позолоченную маску и не покидал Дворец Костей. Был довольно популярный слух о том, что этот Мормайр был последователем Культа Пепельного Пламени, однажды возглавлявшим банду Искупителей в Двух Туннелях и что все остальные члены культа, были преданы огню и погибли от его собственной руки.

Конец близок

Последователи Искупления заявляют, что Время Конца приближается, и великая тьма вот-вот поглотит Империум. Города улья охватили беспорядки и там возникает бесконечное количество отколовшихся культов веры, что приводит к росту насилия. Большинство местных жителей игнорируют этих безумных культистов. В конце концов они говорят о конце вселенной уже многие века.

Структура Дома

‘Тан, потом Бог-Император и надо всем этим Вир Искупления’

Вторая Заповедь Книги Искупления

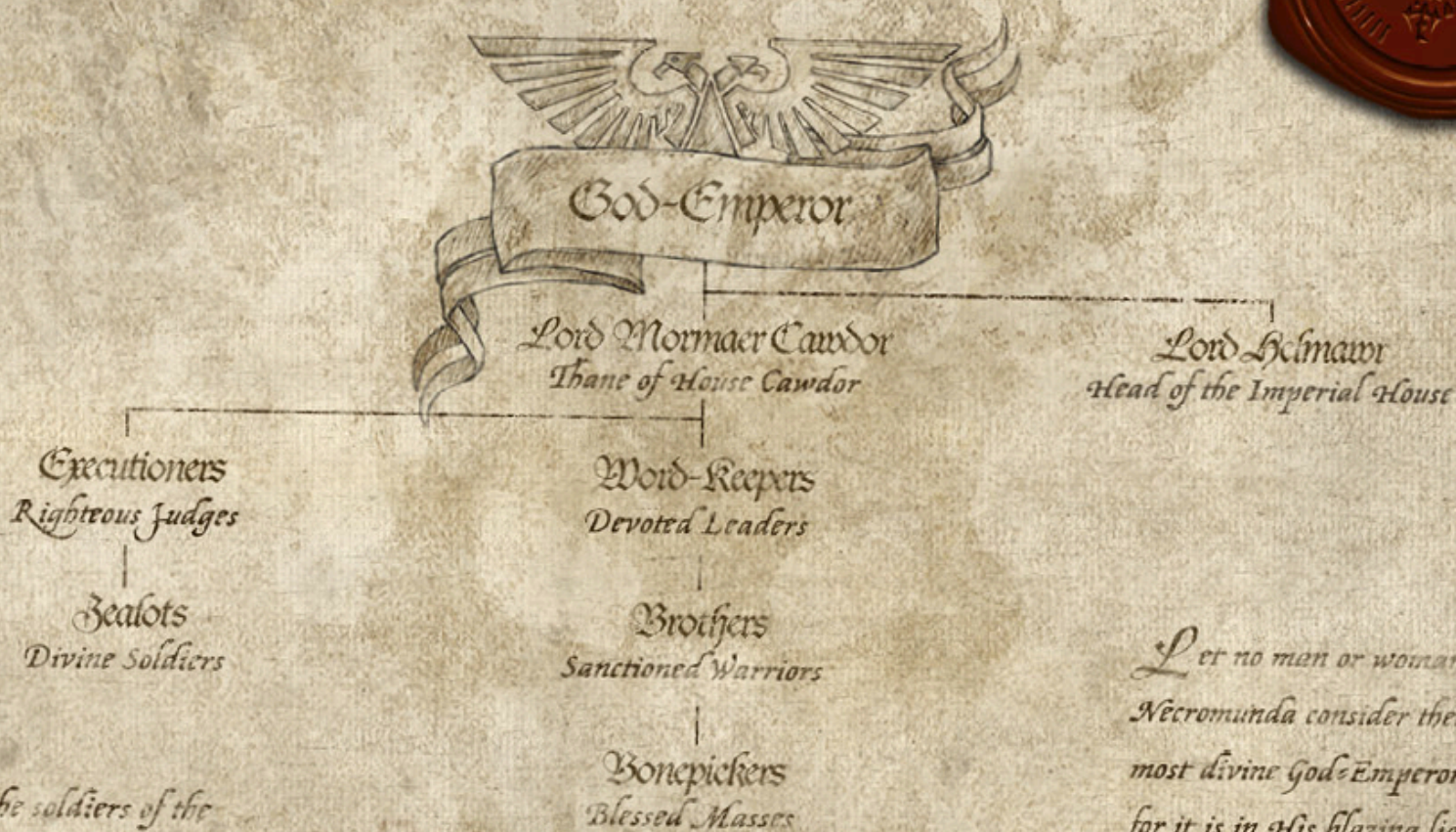
14

Подобно грубому отражению Адептус Терра, структура Дома Кавдор помещает Бога-Императора, управляющего всеми, на вершину пирамиды власти. В отличие от этого громадного и невообразимо мощного учреждения, клан не делит свои силы по степени важности и связи с Террой, а руководствуется исключительно преданностью Искуплению.

Для Кланового Дома вера – это все и она снисходит свыше от Императора через Тана и далее через Хранителей Слова не взирая на богатство или положение в глазах Имперского Дома. В рядах Дома Кавдор единственное что имеет вес – это преданность Искуплению.

The Divine Hierarchy

As compiled by the faithful of Clan House Cawdor in the name of the great Thane of Cawdor and in the year of 4E of Terra 996. M41



Let no man or woman of Necromunda consider themselves above the most divine God-Emperor of Mankind – for it is in His blazing light we are kept safe and in His grace we are preserved – none stand above the Lord of Lords and all who presume so are false prophets and worthy only of our hate.

Righteous are the soldiers of the Redemption, for in their holy work are their sins absolved and by the manner of their deaths does the God-Emperor judge their worth.

Лорд Мормайр Кавдор

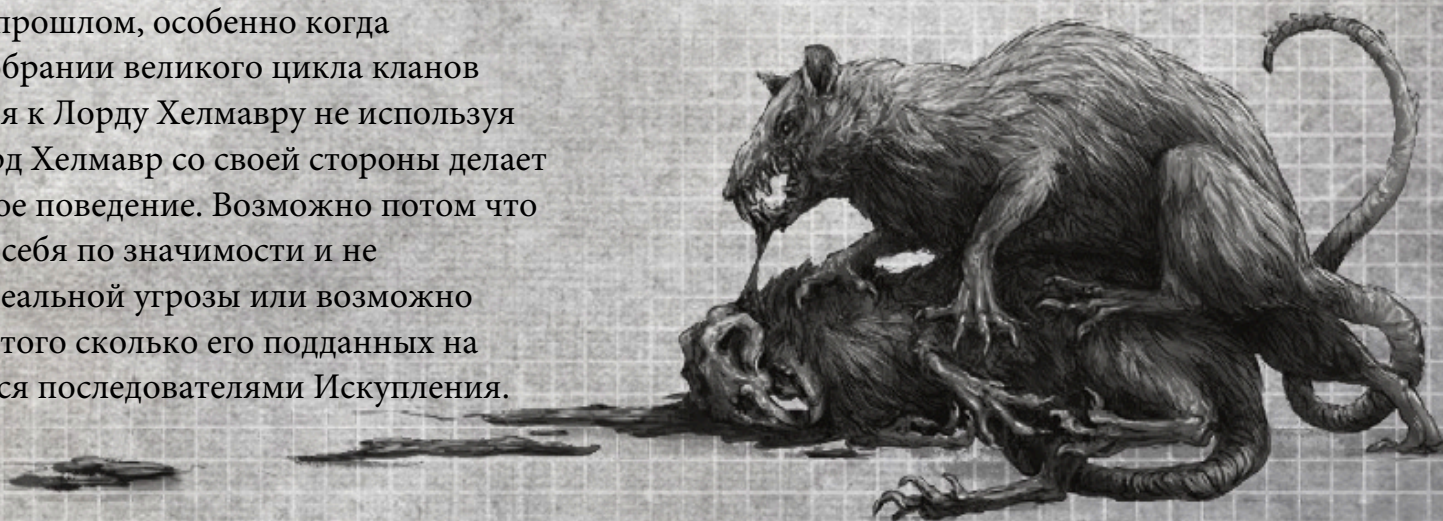
Одетый в выцветший наряд с лицом, скрытым за золотой маской с ликом Бога-Императора, восседает на своем троне Лорд Мормайр Кавдор – Тан Клана Кавдор. Его положение добыто и оплачено бесконечным трудом миллионов верующих жителей Некромунды. Богатства, которые они добывают из огромных пространств с отходами планеты позволяют Тану и его возлюбленным Хранителям слова вести практически немного поиздержавшуюся, но все же роскошную жизнь, практически неслыханную для тех, кто находится за пределами улья. Мормайра совсем не смущает этот разрыв в богатстве по сравнению с остальным кланом, и он считает это богатство бременем, которое он несет ради Искупления. Ведь он всего лишь инструмент в руках Императора, формирующих судьбы миллиардов в сломленной и обреченной системе. Если Тан и бояться за свое положение, он никогда не дает на это ни малейшего намека пока блуждает по громадному Дворцу Костей в Пулье Примус в сопровождении своих Палачей. Этого нельзя с казать о благородных жрецах, служащих Тану, котоыре постоянно ссорятся и дерутся между собой и делая вид что каждое их решение служит не их собственным интересам, а представляет собой работу на благо Бога-Императора. По освященной веками традиции Мормайр стравливает этих дворян и разные культы друг с другом и даже берет на себя смелость читать проповеди, находить «потерянные» религиозные тексты или обнаруживать «чудеса», доказывающие праведность того или иного культа.

Лишь одну вещь в Улье Примус Мормайр контролировать не способен (за исключением других Клановых Домов, которые он считает незаслуживающими его внимания) – волю Лорда Хелмавра. Довольно смело Тан считает, что Лорд Хемавр ему скорее ровня, чем повелитель так как над ними обоими стоит сам Император. Агентов Адептус Терра Мормайр также считает равными себе, но к счастью для Дома Кавдор, Тан редко ведет с ними дела. Это мнение Тана уже приводило к трениям в отношениях между Лордом Хелмавром и повелителями Кланового Дома в прошлом, особенно когда выступавший на собрании великого цикла кланов Мормайр обратился к Лорду Хелмавру не используя все его титулы. Лорд Хелмавр со своей стороны делает вид что терпит такое поведение. Возможно потом что считает Тана ниже себя по значимости и не представляющим реальной угрозы или возможно потому что боится того сколько его подданных на самом деле являются последователями Искупления.

Хранители Слова

В Доме Кавдор Тана считают проводником, через которого снисходит к своему народу воля Бога-Императора. Чем человек ближе к Тану, тем ближе он к Императору. Хранители Слова – это те, кто удостоен такой близости. Обычно это означает что им разрешено носить некий священный объект, фразу или священное писание, переданное им Таном и, следовательно, самим Богом-Императором. В отличие от строгих структур Министорума, где миссионеры, конфессоры, проповедники и кардиналы встроены в жесткую и тяжеловесную систему, получить мантию Хранителя Слова значительно проще.

Зачастую они обладают особым религиозным опытом (например, когда в их куполе отказала машина фильтрации воздуха или они съели какой-то ярко окрашенных ядовитый гриб в Плохой зоне) и благословлены знанием от самого Императора. Нередки случаи, когда они находят некую реликвию во время просеивания отходов улья: благословенный фрагмент кости, элемент святого оружия или фрагмент священного текста. Но настоящую силу внутри клана Хранители слова получают только когда окружающие верят в такой текст, сон или реликвию что они носят. Наиболее могучие и влиятельные Хранители слова обладают множеством подобных вещей, зачастую прикалывают их к своему телу (зачастую буквально) или приматывают к оружию или флагштокам чтобы все окружающие могли видеть их «сокровища». Если Хранителю слова удастся прожить достаточно долго, он может даже получить место среди верующих во Дворце Костей. Однако скорее всего его отправят обратно в подулей чтобы обращать новых верующих и искать новые реликвии для Тана.



Фанатики Искупления

Грань между фанатичными приверженцами Искупления и теми, кто более-менее соблюдает законы Некромунды довольно размыта. Другие Клановые Дома считают фанатиками всех последователей Искупления, но Министорум их терпит так как они много что сделали для населения планеты и в конце концов являются всего лишь ветвью Имперского Кредо. Для внешнего мира Лорд Мормайр осуждает наиболее радикальные действия Искупления, но в то же время не делает большого секрета из того что снабжает банды фанатиков оружием и экипировкой. Внутри самого клана отношение к фанатикам Искупление двойственное. Некоторые рассматривают их как чистое проявление веры и готовы были бы с радостью вступить в их ряды, если бы не обязательства перед Домом и ульем, а другие видят в них угрозу стабильности положения клана и желают, чтобы их объявили вне закона. Сам Лорд Мормайр был бы не против отлучить их от веры, если бы они не были настолько эффективным инструментом усиления влияния Дома.

Самых фанатиков обычно называют Искупителями (Редемпционистами), хотя это не совсем корректное название. Ведь Искупителями можно называть всех последователей веры, а не только самых агрессивных. Они выбирают своими целями мутантов, ведьм и еретиков. Последняя категория может отличаться в зависимости от конкретной банды Искупителей, что характерно и для остального Империиума. Для этого они организуют крестовые походы в самые глубокие и темные уголки Некромунды. Это оправдывает их существование и позволяет Имперскому Дому и Тану не подвергать их слишком суровой цензуре. Ведь Искупители обычно выбирают своей целью тех, кого и сам Империиум считает врагами. Если такой крестовый поход не заходит слишком далеко в «цивилизованные» части улья, его оставляют в покое, поскольку местным энфорсерам тоже не охота устраивать на него охоту. Но они начнут стрелять если Искупители забредут в их город.



FIREBRANDS (ПОДСТРЕКАТЕЛИ)

У каждого Хранителя слова есть несколько преданных чемпионов, которые помогают ему выражать свою волю и держат в узде остальных верующих. Их называют Подстрекателями, и они всегда выставляют напоказ символы своего положения среди Искупления. Зачастую это артефакты веры, приклепленные к их лицам, горящие жаровни, установленные на их броне или замысловатые маски палачей, забрызганные кровью последних жертв. Подстрекатели могут быть кандидатами в Хранители слова и всегда готовы принять реликвии и благословение если их лидер падет. С другой стороны, они могут быть просто талантливыми убийцами, большими, сильными и злыми от природы. Не слишком одаренными чтобы полностью понимать волю Бога-Императора, но достаточно эффективными чтобы проламывать ради него черепа. В любом случае они отвечают за эскалацию насилия, когда дело доходит до битвы – братья воспринимают их присутствие как будто они божественные аватары и еще яростнее кидаются в бой.

Кроме этого в обязанности Подстрекателей входит тренировка остальных членов банды. Поэтому в зависимости от способностей Подстрекателей выучка банда Кавдор варьируется от новичков энтузиастов до натренированных убийц. Большинство следует проверенной временем традиции избивать своих гангеров и джувов до тех пор, пока те либо не помрут, либо не научатся защищаться. Другие более находчивы и специально водят братьев к логовам монстров или укрытиям других банд чтобы проверить навыки бойцов и при возможности научить каким-то хитростям в преодолении опасностей, которые может обрушить на них улей. В любом случае банды учат подбираться к противнику как можно ближе и рубить или подавлять (желательно при помощи одного или нескольких и других братьев). Эта тенденция стремления к ближнему бою обусловлена тем что многим бандам не хватает дальнобойного оружия, но с другой стороны это многое говорит и о самих Благословенных Братях, которые предпочитают видеть, как их бойцы сворой накидываются на врагов и разрывают их на части.

Братья веры

Дом Кавдор ценит тех, у кого находится достаточно силы и воли, разума и телосложения чтобы сражаться за Искупление. Их называют Братями – людей которые благодаря врожденным талантам или перенесенным испытаниям поднялись над громадными немытыми массами клана и стали его солдатами. Братями могут стать те, кто проявил свою храбрость в глубинах улья среди собирателей костей и мусорных воров и успешно отбивался от гигантских крыс, мутантов и неверных. Понимая, что обладают даром чинить насилие и желая использовать

его во имя Бога-Императора, они подбирают для себя подходящее оружие и приносят клятву верности Хранителю Слова и Благословленному брату, после чего начинают свою зачастую короткую жизнь жестоких войн между бандами. Брат может обладать даже потомственным величием благодаря тому, что происходит из особенно агрессивного Кланового Дома или потому что его отец был Хранителем Слова или Подстрекателем. Таких братьев считают проводниками праведной воли Императора, который определенно приложил руку к их появлению. Иногда они оправдывают свое предназначение, становясь великими бойцами и лидерами веры. Хотя как обычно случается на Некромунде с таким же успехом их могут подстрелить или их сожрет сампкрот.

Конечно на каждого из Братьев кто услышал зов императора или родился в бандитской семье приходится сотня других, которые просто оказались поблизости от Хранителя Слова когда тому понадобились свежие тела чтобы заполнить прорехи в рядах банды. Последние составляют основную массу бойцов банд Дома и обучаются своему ремеслу по ходу дела. Если они будут достаточно удачливы – им вручат потрепанный автоган или ржавый стабган прежде чем поведут в бой. Другим же приходится выживать лишь благодаря вере и защищаться разве что найденным заостренным куском металла или кости. В этой мясорубке большая часть Братьев Кавдор не переживает даже свой первый бой. Зато остальные становятся достойными бойцами. Если же боец не выживает, Хранитель Слова знает где всегда можно набрать новых бойцов.

Сестринство Пепла и Крови

Дом Кавдор практикует половую сегрегацию практически на всех уровнях и обычно ограничивает контакты между полами за исключением строгих ритуальных обязательств. И хотя ни один из полов не считается стоящим выше другого, так как в глазах Императора они одинаково низки, большая часть гангеров Дома Кавдор и крестоносцы Искупления обычно являются мужчинами. Это привело к появлению новых ветвей веры и появлению банд изгоев, состоящих из женщин клана, стремившихся вырваться из патриархальных рамок учения Тана. Врожденные таланты, познания образа жизни женщин в других кланах или даже незначительное проявление стремления к независимости могут заставить других членов Дома Веры усомниться в ее праве на жизнь. Особенно это справедливо в случае, когда женщина проявляет склонность к

Мусорные воры и Собиратели костей

Ниже Братьев и гораздо ниже Хранителей Слова стоят остальные члены клана. Эти неисчислимые миллионы трудятся на кучах хлама Некромунды в поисках утраченных ценностей и священных реликвий. Обычно их называют Мусорными ворами, Собирателями костей или даже менее лестными терминами. Именно этих представителей Клана Кавдор видят остальные обитатели улья цикл за циклом – нищих, отчаявшихся и поглощенных верой. Подобно вездесущим крысам городов ульев, их можно увидеть практически везде, особенно в регионах между территориями Клановых Домов или разными частями улья, который в противном случае был бы заброшен как слишком токсичный, слишком опасный или слишком малоценный. Каждый отдельный клановец Дома Кавдор не приносит своему Дому сколько ни будь значимого богатства и жалкий хлам что он находит за свою жизнь стоит не больше нескольких кредитов. Это слишком невзрачная сумма, учитывая какое существование должен вести кланер чтобы их заработать. Однако благодаря тому, что этим делом занимаются миллиарды членов клана, их усилия обеспечивают Дому Кавдор место среди остальных Клановых Домов Некромунды.

Это гигантская прослойка общества Дома Кавдор обеспечивает клан практически безграничным запасом рабочей силы. Даже в перенаселенных городах ульях кланы могут оказаться в меньшинстве или ослабленными благодаря какому-либо стихийному бедствию или внутри клановым разборкам. Много раз Дом Кавдор выходил триумфатором из столкновений с врагами просто потому что был способен бросить в топку больше тел и затопить своих соперников морем немых фанатиков.

насилию и считает несправедливым что только мужчинам предоставляется возможность сжигать еретиков именем Бога-Императора. У таких женщин остается не слишком большой выбор. Они могут уйти в другой клан, скрывать свой пол и присоединиться к банде Кавдор или основать собственную банду Искупителей из Женщин (иногда с участием мужчин). И хотя такие случаи не обходятся без эксцессов, последний вариант является самым распространенным. Подражая полностью женскому Сестринству Тишины (на основании информации из третьих рук и разных слухов) полностью женские банды Кавдор отправляются в подулей или Пепельные пустоши чтобы заниматься работой Искупителей. За свой выбор они объявляются Клановым Домом вне закона. Для остального же населения Некромунды нет большого различия между мужчинами женщинами Кавдор. Все они одинаково опасны и готовы принести в жертву любого, кого сочтут еретиком.

Промышленность дома

‘Ав чем разница? Разве это не просто хлам?’

Мастер Писец Каббот Ди, Гильдия Монет

18

Многие Клановые Дома считают Дом Кавдор и массы его населения лишь немногим лучшими чем кочующие по пустошам падалыщики или банды мутантов, влачащие свое существование в Плохих зонах глубоко под ульем. Более мудрые хозяева кланов понимают жизненно важную роль членов Дома Веры в структуре Некромунды. Без их собирателей костей и падалыщиков большая часть выброшенных богатств мира так и останется потерянной и многие промышленные мощности останутся без ресурсов, факторумы остановятся и перерабатывать будет нечего.

Великие отходы

Отходы – привычная на Некромунде вещь – будь это токсичные химикаты, сбрасываемые факториями, обломки, собранные со сломанных машин или тела, слишком загрязненные чтобы отправлять их на трупоперерабатывающие фабрики. Сюда же можно отнести накопившиеся за тысячелетия залежи мусора. Целые уровни города улья заполнены от пола до потолка продуктами жизнедеятельности его обитателей. Именно в этих скопищах мусора зачастую обустраивают свои жилища Кавдор. Целые сообщества живут тем что просеивают этот мусор, который они называют Великими отходами. Их целью является не сортировка или упорядочивание. Мусор редко перемещается с места на место десятилетиями веками или даже дольше. Вместо этого они ищут ценные ресурсы или затерявшиеся в отходах реликвии. Переработка – не уникальная черта Кавдор. Большая часть промышленности Некромунды предназначена для бесконечного повторного использования ресурсов. Однако Дом Веры сильно отличается от своих соперников. В отличие от шахтерского дела Дома Орлок или семей падалыщиков кланов пылевиков, Дом Кавдор не ищет богатые жилы лома или химикатов, на которых делают свои капиталы другие Клановые Дома с помощью тяжелой машинерии и тяжелого труда. Вместо этого клан посылает своих людей в регионы, которые привлекают внимание Гильдии Монет, Имперского Дома и других мощных организаций и где найти нечто стоящее можно приложив меньшие усилия.

Еще одним различием, между тем как занимается переработкой Дом Кавдор и другие жители Некромунды заключается в том как они это делают. Добывающие машины Орлоков, украшенные

иконами Гильдии Монет в местах добычи ископаемых могут закрывать горизонт, а пепельные краулеры, используемые кланами пылевиков могут быть размером больше чем поселения в пустоши. В отличие от них Дом Кавдор рассчитывает только на ручной труд своих людей. Каждый из кланеров перебирает горы мусора голыми руками в надежде найти нечто стоящее.

Молитвы за верных

Крайняя степень нищеты, присущая Дому Кавдор не позволяет его людям покупать товары у других Клановых Домов. Но это не значит, что его членам неинтересны целительные эликсиры Эшер или странные изделия Делака. Более того, даже самые скудные сбережения клановцев попадают в руки самого клана, поскольку им приходится тратить свой заработок на святые реликвии, нацарапанные молитвы и религиозное благословение. Внутри Дома Орлок Существует процветающая индустрия, обслуживающая по большей мере только своих собственных людей, потому что для посторонние обычно смотрят с недоумением на весь этот странный мусор или блестящие, но бесполезные побрякушки. В каждом клановом анклав писцы Кавдор постоянно заняты поисками объектов религиозного значения – перегоревшей энергетической ячейки, хранящей немного «святого тепла» Императора, разбитые часы с изображением Аквилы в осколках (которые можно увидеть только, поднеся их к свету) или потрепанная оболочка одного из снарядов, выпущенных богоподобными Адептус Астартес (и не важно, что на нем стоит штамп о том, что он изготовлен в Улье Примус). Как только подобная реликвия находится, зовут Хранителя слова чтобы тот подтвердил ее аутентичность. И если она прошла проверку, и Хранитель слова не решит, что она слишком ценна чтобы оставаться в руках Собирателя костей, то верующий получает возможность оставить ее себе. Разумеется, за соответствующее подношение клану. На сегодняшний день внутри Дома Кавдор существуют миллионы подобных святых объектов и практически каждый кланер и тем боле член банды имеет одной или несколькими подобными вещичками и тратит с трудом заработанные кредиты на то чтобы заполучить еще больше или получше. И когда члены Дома Кавдор умирают, прижимая к себе свои реликвии, они попадают в кучу мусора где процесс начинается снова и реликвии могут быть «обнаружены» повторно.

Грязные работы

Несмотря на то что большая часть промышленности Дома Кавдор – это переработка мусора и собирательство, другие Дома часто нанимают их для выполнения слишком опасных или непривлекательных для их собственных людей работ. Даже Дом Голиаф скорее соглашается платить Дому Веры за работу, чем использовать в некоторых областях промышленности собственные работы, потому что те более ценные. Повелители клана приказывают своим людям выполнять такие задачи под предлогом просвещения остального улья, хотя и без этого низшие классы Дома Кавдор не нужно слишком уговаривать выполнять приказы Хранителей слова. Те кто за это отвечает могут оправдывать такое использование своих подданных волей Бога-Императора или испытанием веры, но на самом деле как и большинство других вещей на Некромунде все крутится вокруг холодных и твердых кредитов. В отличие от обычной работы на переработке, рабочий Кавдор может получить заработок как любой другой житель улья выполняя неприятную работу для другого Дома, даже если это будет их последняя работа в жизни.

Подобные грязные работы могут заключаться в том, что обычные жители улья посчитали бы слишком неприятным или опасным. Там, где не справятся машины, Торговая Гильдия использует кланеров Кавдор чтобы лазать по линиям электропередачи внутри великих тепловодов или переключить рычаги, расположенные в крайне неудобном месте. Те, кому повезло умирают от атак опасных тварей или от поражения электрическим током, а те, кому не повезло рискуют поскользнуться и упасть в раскаленное ядро планеты. Емкости с жижами (gunk) – это еще одно место где могут утонуть рабочие Кавдор где их может затянуть в систему слива прометиевой перегонной установки или случиться еще что похуже. Так как емкости постоянно используются, рабочие должны забираться в них пока не пришел «прилив» и успеть очистить вентили и форсунки прежде чем им на голову выльется новая порция жижи. Бывают и кавбойские работы: добыча диких гроксов, диких пауков, рипперов и прочих тварей для Кланового Дома и Торговой Гильдии на разделку или на продажу. В таких случаях рабочие Кавдор обычно вступают по сути в роли живой приманки. Ведь подобная охота – это целое искусство. Вначале группа кланеров бродит по Плохим зонам и ожидает пока какая-либо тварь их атакует, а потом им остается надеяться только на то чтобы их выжило достаточно количество чтобы оттащить добычу обратно к цивилизации.

Все подобные работы Кавдор принимают с фанатичностью, пугающей остальных работников. Ведь для подданных Дома Веры порученная Хранителем слова работа – это поручение самого Императора.

Святые артефакты

Очень редко кланеры Дома Кавдор находят нечто имеющее реальное религиозное значение. Ценность таких артефактов признает не только Дом Веры, но и Министорум или другая религиозная организация. На протяжении тысячелетий бессчётные святы, миссионеры и истинные приверженцы Бога-Императора посещали планету или рождались на Некромунде. Многие из них погибли в разрушенных ульях или бесконечных пепельных пустошах. Эти герои веры оставили после себя реликвии, многие из которых были найдены благодаря неустанному труду собирателей костей Дома Кавдор.

Министорум крайне огорчен тем фактом что некоторые из этих объектов Тан держит в своем зале аудиенций во Дворце Костей и им приходится смотреть на них, когда Тан приглашает их в свое святилище. Одним из таких артефактов было Копье святого Фелстира – сломанное силовое копье, с выгравированными на нем молитвами Императору, некогда принадлежавшее генералу Фелстиру Теменосу. Лорд Мормайр держит его за своим тронном чтобы все агенты Министорума могли его видеть. Иногда подобные артефакты даже оказываются в руках лидеров банд Кавдор, хотя те вряд ли в полной мере осознают их важность. Примечательный случай произошел с Гиббетом Лиспом – лидером банды Пестрой Орды в Порту Мед Дог, который нашел «священную» кость и постоянно носил ее на шее. Он говорил всем что это гадательная кость, которую он нашел в наполовину съеденном гроксовом бургере, но на самом деле это была одна из костей фаланги святого Валиуса Шрамированного – генетического воина из 35-го Тысячелетия, который защищал Собор Обожеествленного Императора во время Восстания Красной Могилы. К сожалению, для Министорума к тому времени когда о реликвии стало известно, Гиббет был убит, а кость исчезла. Что интересно, у его последователей, которые утверждали, что реликвия перешла к ним, почему-то отсутствовали некоторые пальцы.



Mortis Inglorium Redemptus

Fortress of the Great

Cult of the Redemption

Behold the grand Palace of Bones, seat of the Thane of Cawdor and heart of the Redemptionist Cult upon Necromunda!

1. Сердце Улья – Услышьте рык Бога Императора! отдающийся эхом в грохоте бьющегося сердца кузницы. Оно было очищено от гетиков далекого прошлого и теперь Повелитель Человечества озаряет ее своим светом!

2. Арка Покаяния – Склоняются головы и забирают сердца те, кто входит в Дворец Костей, ибо ощущают ярость сабелого Бога Императора!

3. Лестница Аквилы – Украшенная крыльями Аквилы, она есть путь, по которому верующие поднимаются в храм. Пусть же она убержет благословенных и проклянет нечестивых!

4. Взирающие святые – На плечах бесчужих Танов прошлого и уподожия храма высечены взирающие основатели Дома Кавдор, оценивающие каждого, кто поднимается по пути к спасению.

5. Шпили Павших – Вотбее внизу возвышаются воздающие должное храму ищпили, чьи пики уходят вверх из спин избранных, а поверженные стены отзываются эхом неопитв!

Территории Дома

‘Там, где воздух трепещет от молитв верующих лежит дом Искупления.’

Обычно Дом Кавдор строит свои поселения в тех местах, которые упустили или забросили другие Клановые Дома. Кавдор привлекают не слишком гостеприимные или бедные на ресурсы места, где их люди возводят церкви из обломков и выкапывают в мусоре хабы для жилья. Связанные своей верой кланеры Кавдор не задумываются о невзгодах, которые могли бы отпугнуть других жителей Некромунды и терпят самые ужасные условия окружающей среды ради того, чтобы доказать свою преданность Богу-Императору и сыграть свою роль в продолжающемся страдании галактики.

Мусорные кучи

Членов Дома Кавдор не зря так часто сравнивают с вездесущими Некромундскими крысами. Подобно крысам их можно найти практически в любом уголке под ульем и подобно крысам они устраивают свои дома в кучах мусора и отходов, оставленных другими кланами. Дом Веры присваивает себе множество подобных мусорных куч, хотя в этом у них найдется мало конкурентов за исключением уже упомянутых крыс. Под этими кучами мусора располагаются туннели и камеры, обильно увешанные символами Святого Искупления, а вокруг бродят бледные клановцы с грязными лицами и мешками для мусора на спине, неторопливо просеивающие мусор из которого состоит их дом.

Хранитель слова Типпет Справедливый, Клан Кавдор

Внутри города улья обычно бывает три основных типа мусорных куч и при прочих равных обязательно найдется анклав Дома Кавдор, который устроил там свой дом. Первый тип – это горы хлама, образовавшиеся либо при обрушении улья в больше необитаемых местах, либо в результате того что местные обнаружили удобное отверстие в полу своего купола и сбрасывали туда весь свой мусор. Обычно состоящая из твердых отходов куча хлама может содержать множество технологических чудес и полезных металлов. В остальном это бесполезные отходы жизнедеятельности. Второй тип – это заброшенные фабрики. Это может быть настоящая золотая шахта (не буквально конечно), где можно найти ценные промышленные отходы. В таких местах часто находят прометиевый налет и прочие полезные химические отложения и добыча которых стоит сокращенного срока жизни и выпавших волос. Последний тип мусорных куч – это горы костей, ямы, заполненные гниющими биологическими материалами, экзотические грибы и даже живые падальщики, которых можно приручить и использовать для работы. И хотя это не совсем приятное место для жизни, добротное кладбище может порадовать множеством полезных вещей, таких как стабильные запасы еды и почти безграничное количество крыс для приручения (что зачастую одно и то же).

Урожай детей

Дом Кавдор считается самым населенным Клановым Домом на Некромунде, гораздо большим чем несколько других вместе взятых. Своим размером он обязан широкому распространению веры, которая приводит в его ряды изгнанников, одиноких людей и обездоленные общины. А еще тому что Кавдор практикуют «усыновление» молодежи из других кланов. В таком опасном и непостоянном мире как Некромунда многие дети становятся сиротами в самом юном возрасте, брошенные родителями или просто потерянные человечеством. Хранители слова активно ищут таких потерянных детей, обращают их в свою веру и воспитывают частью Искупления. В глазах Кавдор это проявление чистого альтруизма,

и они считают себя спасителями душ этих сирот. Другие считают это гнусной практикой. Тем более что не все из этих детей на самом деле были потеряны или технически являются сиротами. Ходят слухи о так называемом сборке урожая детей, когда агенты Дома Кавдор рыскают по жилым хамам улья в ночные циклы в поисках, потерявшихся или оставленных без присмотра детей. Как в любой страшной истории на Некромунды в этом есть значительная доля истины. И несмотря на то что Клановый Дом отрицает подобные методы вербовки, предусмотрительные жители ульев следят за тем чтобы их двери были плотно закрыты, как только в их поселении появляется кто-то из Искупления.



Подулей

Дом Кавдор заинтересован в подулье также, как и остальные Клановые Дома. К тому же Дом Веры приспособлен к ветхому окружения подулья даже лучше, чем свои соперники, учитывая насколько невысоки стандарты жизни его членов. Подобно посеянному в почву семенам, Дом Кавдор рассеял своих последователей по всему подулью Некромунды в надежде что из тысяч отправленных туда банд хотя бы несколько оправдают надежды и станут значимой силой. Это опробованный и работающий метод экспансии, благодаря чему влияние Дома Веры растет из века в век, особенно в глубинах Улья Примус. В наши дни сложно выбросить пустую бутылку от Второго Лучшего в любом поселении подулья чтобы она не попала в оборванную банду гангеров Кавдора, распространяющих слово Искупления или строящих очередную «церковь» на месте полуразрушенного здания.

Отвал

Промышленность Дома Кавдор не могла бы существовать если бы они не занимались Отвалом – говоря совсем просто самой большой кучей мусора на планете. И хотя на самых перспективных участках работают горнодобывающие партии Дома Железа, вокруг остается еще множество незанятых участков. Сотни если не тысячи лагерей Дома Кавдор рассеяны по всему Отвалу. Некоторые насчитывают сотни и даже тысячи рабочих, другие лишь несколько верующих, занятых просеиванием токсичных куч отходов. Все что они находят отправляется обратно в ульи благодаря караванам паломников и оказывается в руках Хранителей слова клана и других повелителей. Это не идеальная система и ей не хватает промышленного размаха Дома Орлок или Гильдийцев, но принимая во внимание гигантскую численность Кавдор, она приносит свои результаты. Работа на Отвале для Дома Кавдор также обходится значительно дешевле чем для других Клановых Домов, так как он не слишком заботится о своих людях. Анклавы шахтеров Орлок могут иметь при себе вооруженных гангеров, которые их защищают, предоставленную Гильдийцами тяжелую машинерию и защитные костюмы для защиты от ужасных условий работы за пределами ульев. Рабочие Дома Кавдор наоборот имеют при себе только веру, которая не всегда помогает, когда на них нападают кочевники Пепельных пустошей с намерением освежевать и съесть.

Анклавы Дома

‘Этот собор построен из смерти – миллионы людей буквально пожертвовали свои кости на его возведение.’

Хесс Новум из Дома Орлок о Дворце Костей

На протяжении тысяч лет Дом Кавдор Дом Кавдор обустроивался на Некромунде и в результате хорошо укоренился. В дополнение к затерянным и брошенным местам, где собираются верующие Искупления, во имя веры были построены множество церквей, храмов и святилищ. Начиная с громадного Дворца Костей в Улье Примус или Могилы Святых в подулье Мортис и заканчивая такими местами паломничества как Храм Пальца Императора в глубинах Моря Пыли или Склепом Тана в тенях Отвала.

Дворец Костей

Центром власти Дома Кавдор является Дворец Костей в Улье Примус. Он доминирует над уровнями и куполами Города Улья, контролируемые Домом Веры и даже по стандартам Некромунды выглядит весьма впечатляюще. Построенный после Великого Собора Императора Обожествленного в Улье Теменос, его колонны украшены костями верующих, а в каждой арке и на каждом шпиле прикреплены рваные реликвии Искупления. Вытесанные из камня и украшенные железом статуи изображают легендарных святых и героев, чей немигающий взгляд взирает на тех, кто входит в его залы. В сердце дворца находится Зал Тана, где собираются одетые в свои багровые робы Хранители слова чтобы слушать проповеди Лорда Мормайра, пока хор сервиторов поет бесконечную литанию отпущения грехов. Только самые достойные слуги Искупления удостоиваются чести попасть в Дворец Костей. Остальным в лучшем случае удастся узреть его великие врата в награду за служение Тану. Даже Министорум должен просить у Тана разрешение на вход, хотя между Искуплением и Имперским Кредо все же существует большая разница и это случается не часто. Величайшей честью для последователей Искупления на Некромунде считается включение в это сооружение. И тогда его палец, ребро или возможно даже череп (если ему настолько повезет) будет прикреплено к его стене и присоединится к миллионам других украшающих дворец костей.

Улей Примус

Улей Примуса является центром власти на Некромунде и неудивительно что у Искупления здесь имеется множество агентов и сочувствующих. Как негласно признанной секте Имперского Кредо, посвященные

Искуплению святилища и храмы можно найти везде где собираются последователи Имперского Кредо или где имеется аванпост служителей Министорума. Город Улей заполнен подобными пристанищами Дома Кавдор, наполненными последователями, вещающими о добродетелях Искупления и силе своей веры из дверных проемов, с крыш и куполов всем, кто живет поблизости. И хотя Дворец Костей является крупнейшим владением Дома Кавдор в Улье Примус, есть множество других, способных поспорить даже с крупными анклавами других Домов. Улица Благословения (которую местные обычно называют Улицей Попрошаек) тянется от Пересечения Базаров к основанию улья и вмещает любые аспекты Имперского Кредо, в том числе и Искупления. Еще есть Храм Меча – знаменитый дом милосердия в торговом районе, куда отправляются искать мира из рук Кавдор сломленные и покалеченные.

Улей Теменос

Не удивительно что центр Экклезиархии на Некромунде является точкой притяжения для Кавдор. Улей Теменос – это башнеобразный улей-собор, изобилующий верующими, на вершине которого находится гарнизон монастыря Адепта Сороритас Ордена Кровавой Розы. В то время как Уклея Примус напоминает скорее термитник, Улей Теменос представляет собой триумф архитектуры Экклезиархии. Каждая палата – это монастырь со сводчатым куполом, в каждом алькове находится вытесанный из камня святой и каждый колодец света проходит через разноцветные витражи. Несмотря на то что членам Дома Кавдор редко позволяют посещать шпиль и следовать Путем святых в Великий Собор Императора Обожествленного, они непременно стерегут путь пилигримов из глубин улья до самого шпиля. Конечно и в Улье Теменос есть свой подулей, где банды других Клановых Домов сражаются с доминирующим здесь Домом Кавдор. На всем пути пилигримов гангеры Кавдор вкладывают монеты пилигримов в ладони путешественников, предлагают им пищу и пристанище или защищают от других менее набожных обитателей улья. И то что до собора добираться хорошо если половина пилигримов считается не недоработкой Кланового Дома, а проверкой их благочестия. В конце концов, Бог-Император не позволит всем без разбору глядеть на свое величие, поэтому Кавдор предоставляют такой шанс только самым достойным.

Легендарные банды

‘Вера может одарить вас вечной жизнью, но только умение обращаться с цепным клинком или стабганом сделает вас легендой подулья’

24

Многие Кавдор считают личную славу или стремление к славе и богатству смертным грехом против принципов Искупления. Из-за веры члены клана прячут лица за масками и даже отказываются от своих полученных при рождении имен, когда получают официальный пост во власти. Несмотря на это существует много случаев, когда сильные банды Кавдор сделали себе имя в подулье обычно благодаря своему суицидальному упорству и привычке сжигать все на своем пути во имя Бога-Императора.

Братья кости

Самой крупной бандой Кавдор в подулье Улья Примус несомненно являются Братья кости. Возглавляемые зловонным Коифом Коффинеилом, Братья кости приглашают в свои ряды всех желающих. Правда для этого нужно сначала пройти проверку на неестественные аномалии и продемонстрировать надлежащий уровень преданности Искуплению. Иногда эти тесты проводятся одновременно. Новых рекрутов сразу отправят на достаточно важное для веры поручение. Например, обратить в свою веру членов банды соперника. Или прибить икону клана к потолку местного купола или просто произнести все девятьсот девяносто девять Литаний Потерянных.

Дюк Карвер, изготовитель Дикой змеи из Двух Туннелей

Коиф и его последователи действуют из базы, устроенной в старом прометиевом трубопроводе за Тупиковым Проходом, где обрушившиеся трубы дают им и укрытие и являются источником древнего жидкого топлива. Многие банды Клановых Домов соперников пытались покончить с братьями, но, как и наводнившие владения Кавдор крысы, те всегда возвращались. Так происходило потому что на место каждого убитого Кавдорца или спаленного убежища приходило двое новых. Или возможно это были уже совсем другие банды Кавдор использующие старое имя чтобы казаться более важными. В любом случае, когда Тан хочет проверить нечто в подулье, его агенты ищут Коифа лорд банды оборванцев делает то что приказано.

Сломанные

В то время как Коиф и его Братья представляют собой мейнстрим направление Искупления в Улье Примус, существуют и другие банды, обретшие веру в собственном ответвлении Искупления. Главой безжалостных Сломанных является Хауберк Полурукий. После того как пуля Орлоков раздробила его позвоночник он несколько дней пролежал при смерти на дне Улья Примус. Хауберк вглядывался в бездну дна улья, и бездна посмотрела на него в ответ. В глубинах отчаяния Хауберк пришел к мысли что только истинно сломанный может полностью понять веру и после этого пополз обратно в поселение, где набрал себе калек из других банд Кавдор, а его самого

сшили чтобы он сумел переродиться. Сломанные стали бичом Улья Примус, уничтожая все на своем пути если это было угодно вере. Их врагам был предоставлен простой выбор: либо их кости и тела будут размножены Хауберком и они присоединятся к его банде либо они будут считаться отвергшими веру и починут в бозе.

Крестовый поход Красного Искупления

История Дома Кавдор полна рассказами о святых мусорщиках и пепле мучеников. Среди них особо выделяются истории о Культе Падших – первых пилигримах Красного Искупления. Как говорят Коул родился на каком-то удаленном мире улье и угнав о Искуплении отправился к звездам чтобы распространять веру. После этого он случайно попал на Некромунду и высадился в пепельной пустоши. Он бродил по пустоши и тем где он проходил из пепла возникали новые культы.

Легенды гласят что он одержал победу во множестве битв с еретиками, монстрами и мутантами. Его праведные солдаты победили Угольных Лордов в Желанных Глубинах и вырезали всех до последнего человека Темных Арбитраторов, некогда правивших затерянными ульями Тени Отвала. Даже теперь много лет спустя, закрытое маской лицо Коула все еще смотрит на нас с упавших шпилей и разлетевшихся обломков в напоминании о вечной славе Искупления.

За несколько веков после смерти Коула, Красное Искупление укоренилось во многих ульях Некромунды. В отличие от остальных банд, желающих чтобы их имя запомнили, а лица украсили доски с объявлениями о розыске, последователи Красного Искупления безлики, представляют собой укутанную в робы толпу и желают, чтобы о них судили только по их делам. Однако их лидеры настолько грозные, что враги сами дают им имена. Например, Рука возмездия или Багровый цеп, хотя сами они не ищут признания в своей кровавой работе.

Жаргон пилигримов Кавдор

Даже самые низшие члены Дома Веры изъясняются религиозными фразами и используют ритуальные приветствия. Это настолько укоренилось в их культуре что они буквально говорят друг с другом литаниями Искупления. Поэтому двое кланеров Кавдор спокойно могут вести беседу, не используя ничего кроме слов веры. Когда двое Искупителей встречаются, один может заметить, что «На стенах страха золотой гигант умер и колокол все еще звонит о его гибели», а второй ответит «Я слышал, как он говорил с пилигримами, очищенный страхом перед Генетическим отцом, очищенный от сомнений Владыкой мира». Для чужаков эти обрывки фраз мало что значат, но для членов Искупления, хорошо знакомых с учением веры здесь более чем много смыслов. По большей мере это отсылки к Имперскому Кредо, но со взглядом через призму Искупления. Ведь отсылка на Отца, Великого обманщика и Внешнего врага можно найти в произведениях Министорума, хотя за многие века на Некромунде они немного исказили свое значение. Например, «Отец» может относиться к Лорду Хемавру,

а не Богу-Императору, а «Великий Обманщик» может означать врагов веры, а не древнего врага Человечества.

Дом Кавдор тоже часто использует жаргон пилигримов, зачастую смешивая с собственной религиозной речью. Жаргон – это своеобразная религиозная версия Низкого Готика, изобретенная на протяжении тысячелетий низшими жрецами и миссионерами, которым требовалось нести идеи Имперского Кредо дикому населению далеких планет или сплочать вокруг себя разных людей вокруг единой идеи как в случае, когда мир долгое время был отрезан от Империи. В случае Некромунды Жаргон Пилигримов был занесен на планету Министорумом и стал популярным тех, кто путешествовал между ульями. Что касается Кавдор, то они любят использовать его, когда общаются с другими носителями Низкого Готика, так как это позволяет им ощущать собственное превосходство над остальным населением.



Жрец Искупителей Гормин Тир
Отринутая истина
Искупители Дома Кавдор

СОСТАВ БАНДЫ ДОМА КАВДОР

При создании банды Кавдор игроки могут тратить свой максимальный бюджет в кредитах на бойцов, оружие и Варгир, представленный на следующих страницах. Размер бюджета зависит от того для Кампании или Скирмиш режима создается банда. В любом случае превышать бюджет нельзя. Любые не потраченные кредиты добавляются в Стех банды, если банда участвует в Кампании. В Скирмиш режиме не потраченные кредиты пропадают.

ИГРА В КАМПАНИИ

При создании банды для Кампании, бюджет составляет 1000 кредитов. Обратите внимание что Арбитратор при желании может увеличить или понизить этот бюджет.

СКИРМИШ РЕЖИМ

При игре в Скирмиш режиме игроки сами договариваются о доступном бюджете. Все остается на их усмотрение, однако в качестве ориентира рекомендуется бюджет между 1250 и 2000 кредитами.

НАЗВАНИЯ БОЙЦОВ, КАТЕГОРИИ И ТИПЫ

Каждый доступный Дому Кавдор тип бойцов имеет свое название. Это название ранга в иерархии банды имеет свое особенное обозначение в Доме. Кроме того, в скобках указывается категория. Например, рядовые бойцы банды называются Cawdor Brethren (Ganger). Это значит, что в Доме Ван Саар таких бойцов называют “Братьями Кавдор”, хотя для всех игровых правил они являются бойцами “гангерами”.

Очень часто в правилах бойцы делятся по категориям (например, Leader, Champion, Prospect, Ganger или Juve). В таком случае правило универсально для всех бойцов, независимо от типа. В других случаях правила прямо указывают на конкретный тип бойца. Например, Cawdor Brethren. В этом случае правило касается только указанного типа бойцов.

СОСТАВ БАНДЫ

Первым шагом является закупка бойцов, из которых будет состоять банда. Список банды Дома Кавдор перечисляет всех доступных для банды бойцов. Эти бойцы покупаются из бюджета за указанную для них стоимость в кредитах. Все банды Дома Кавдор подчиняются следующим правилам:

- Должен быть один боец со спец правилом Leader.
- Общее количество бойцов со спец правилом Gang Fighter (X) в банде всегда должно быть равно или больше чем общее число бойцов без спец правила Gang Fighter (X), не считая последователей (Hangers-on) или наемников (Hired Guns).

Как только во время кампании количество бойцов без спец правила Gang Fighter (X) начинает превышать общее количество бойцов со спец правилом Gang Fighter (X), игрок должен либо:

- Выгнать несколько бойцов без спец правила Gang Fighter (X) во время последовательности после боя для восстановления баланса

Или:

- Набрать новых бойцов со спец правилом Gang Fighter (X) во время последовательности после боя для восстановления баланса.

*“Только праведники
смеют надеяться
выстоять против
мощи Дома Кавдор и
объединившихся
служителей
Искупления! И как учат
Хранители слова,
никто на Некромунде
не сравнится с нами в
праведности!”*

Брат Вим
Проповедники
праведности
Дом Кавдор

Как назвать ваших Кавдор

Имена Кавдор передаются от родителей к детям и зачастую выщарапываются на специальной именной кости, которую ревностно охраняет ее обладатель. Что означают их имена и откуда взялись не знают даже сами Кавдор, но многие считают, что имена выбирает сам Бог-Император. Ниже приведено несколько имен, которые вы можете использовать, адаптировать или комбинировать при создании своей банды Кавдор.

- Белуг
- Ширт
- Кабан
- Хойк
- Корнет
- Вардекорн
- Хауберк
- Коул
- Даггер
- Эпитога
- Готтус
- Гамбезон
- Фригиан
- Хоув
- Турет
- Барбет
- Мофлис
- Шуд

ОРУЖИЕ И ВАРГИР

Следующий шаг - это закупка оружия и Варгира для экипировки каждого бойца. Описание каждого бойца Дома Кавдор включает список оружия и Варгира, которые можно купить для этого бойца.

ЭКИПИРОВКА БОЙЦА

Бойцы экипируются следующим образом:

- Бойца можно экипировать максимум тремя единицами оружия, купленными по списку в описании бойца.
- Оружие с меткой звездочки (*) занимает место как две единицы оружия.
- Все бойцы могут покупать Варгир, указанный в списке описания бойца.
- Аксессуары для оружия с меткой ножа (†) не могут комбинироваться вместе на одном оружии. Если для оружия куплен один аксессуар, другой на него уже не повесить.
- Если банда создается для игры в Кампании, бойцы ограничены только списком в своем описании. Для Сकिрмиша по общей договоренности игроков можно докупать предметы из Торгового поста или с Черного рынка.

НОВАЯ ЭКИПИРОВКА

Во время кампании банды могут получать новую экипировку, либо покупая ее в Торговом посту или на Черном рынке, или в результате действия Бунов. Эти предметы добавляются в Стех банды и могут быть распределены среди бойцов банды во время последовательности после боя:

- Любой боец может заменить любой Варгир, которым он экипирован на другой в пользу нового Варгира. Освободившийся Варгир помещается в Стех банды и может быть выдан другому бойцу.
- Боец не может избавиться от оружия. Гангеры подулья настолько привязаны к оружию, что скорее будут хранить его, чем расстанутся с ним.
- Бойцы со спец правилом Gang Fighter (X) и не имеющие спец правила Tools of the Trade не могут получить новое оружие, если это нарушит лимит в три единицы оружия.
- Бойцы со спец правилом Tools of the Trade могут иметь больше трех единиц оружия, так как для них можно заводить несколько Карточек бойца с разными наборами экипировки как описано ниже.

КАРТОЧКИ БОЙЦОВ И РОСТЕР БАНДЫ

Для каждого бойца при добавлении в банду заполняется Карточка бойца. На ней отмечаются характеристики бойца и имеющаяся у него экипировка. Ростер составляется для всей банды в целом.

НАБОР ЭКИПИРОВКИ

Старшие члены банды пользуясь своими привилегиями зачастую имеют целый склад оружия, позволяющий им экипироваться под любую битву. Поэтому бойцы со спец правилом Tools of the Trade могут иметь несколько Карточек бойца, на каждой из которых расписан отдельный набор экипировки:

- Контролирующий игрок может завести дополнительную Карточку бойца для бойца со спец правилом Tools of the Trade в любое время.
- Для каждого отдельного набора экипировки и/или Карточки бойца нужно иметь отдельную модель.

- Обладание дополнительными наборами экипировки ничего не стоит. Если, например, Хранитель слова имеет fighting knife, он может включить его в любое количество наборов экипировки по желанию игрока без дополнительной платы. Оружие приобретается и оплачивается только один раз.
- Независимо от количества наборов экипировки у бойца, он занимает всего один слот в ростере банды. Эта запись включает в себя общую стоимость оружия и Варгира, которыми обладает боец. Помните, что каждая единица оружия или Варгира учитывается только один раз.
- Если боец получает Последствие ранения (Lasting Injuries) или получает Улучшение (Advancements), это отмечается на всех его карточках.
- В бою используется только одна карточка бойца.
- Если в битве участвуют случайные бойцы из банды, все карточки бойца складываются вместе и только одна случайная из них добавляется в колоду Карточек бойцов всей банды. Это значит, что в бою сможет участвовать только эта карточка бойца и другой набор экипировки в этом бою выбрать не удастся.
- При распределении экипировки из Стеша банды, его можно занести в любые или все карточки бойца. Причем это можно делать больше одного раза.

СМЕРТЬ ЛИДЕРА

Все банды Дома Кавдор должны включать в себя одного бойца со спец правилом Gang Leader. Обычно это лидер банды.

В отличие от большинства других Дом Кавдор обладает двумя вариантами при выборе лидера: это Хранитель слова или Жрец Искупления. Эти два варианта выбора отражают внутреннее разделение самого Дома и этот выбор значительно влияет на характер банды. Вне зависимости от других возможностей набора банды, в нее может входить только один боец со спец правилом Gang Leader.

Если лидер банды погибает, нужно выбрать нового лидера:

- Новыми лидером становится боец с наивысшей характеристикой Лидерства (Leadership), выбираемый среди всех бойцов в порядке приоритета:
 1. Спец правило Gang Hierarchy (X).
 2. Спец правило Tools of the Trade.
- Если в банде не осталось бойцов с этими спец правилами, среди оставшихся бойцов выбирается боец с наибольшей характеристикой Лидерства.

Если два или более подходящих бойца имеют одинаковую характеристику Лидерства, для разрешения ничьей используется количество Улучшений. Если по-прежнему ничья - контролирующий игрок сам решает кому стать новым лидером.

Выдвинутый таким образом боец получает специальное правило Gang Leader и с этого момента считается лидером и нужно выбрать его тип (Word-Keeper или Redemptor Priest). В некоторых случаях стоит ориентироваться на тип бойца, получившего такое повышение:

- Если новым лидером становится боец со специальным правилом Fanatical, он становится Redemptor Priest.
- Если новым лидером становится боец со специальным правилом Pious, он становится либо Word-Keeper либо Redemptor Priest.

В любом случае получивший повышение боец отныне считается бойцом своего нового типа при определении к какой экипировке и навыкам он имеет доступ. Его имеющиеся характеристики и специальные правила не меняются.

Имена для ваших Искупителей
 Когда брат Кавдор полностью посвящает свою жизнь радикальному пути Искупления, он обычно отрекает полученное при рождении имя и получает новое имя Искупителя. Обычно это имена великих святых Министорума или имена, взятые из историй о священной инквизиции. Ниже приведено несколько имен, которые вы можете использовать, адаптировать или комбинировать при создании Искупителей для своей банды Кавдор.

- Торгун
 - Хорст
 - Кловис
 - Турмунд
 - Лютрен
 - Отор
 - Элиас
 - Геральд
 - Рутрун
 - Дагорн
 - Торкиум
 - Матиас
 - Теор
 - Корвун
 - Ной
 - Юргос

Сторона банды (GANG ALIGNMENT)

В отличие от других банд банды Дома Кавдор обычно балансируют на тонкой грани между тем чтобы их считали законопослушными или объявили вне закона за чересчур еретическую интерпретацию Имперского Кредо. Имперская власть принимает Культ Искупления только в его самой умеренной форме. Поэтому приверженцы наиболее экстремальных интерпретаций Культа могут легко оказаться по ту сторону закона Лорда Хелмавра и в некоторых случаях даже получают отлучение за ересь от Дома Кавдор. Подобные банды на Некромунде называют «Искупителями или Редемпционистами» и справедливо побаиваются их фанатизма.

Чтобы отразить эти различия банда Кавдор имеет два специальных правила Pious (Благочестивые) или Fanatical (Фанатики):

- Если в банде больше Благочестивых чем Фанатичных бойцов, она автоматически становится Законопослушной (Law Abiding) (см. напротив).
- Если в банде больше Фанатичных чем Благочестивых бойцов, она автоматически становится Вне закона (Outlaw) (см. напротив).
- Если в банде поровну Благочестивых и Фанатичных бойцов, ее сторона определяется Благочестием или Фанатичностью лидера.

Что в имени твоём?: Игрокам стоит помнить что далее в правилах банды Дома Кавдор Вне закона и их гангеры называются бандами Искупителей (Редемпционистов) или Искупителями (Редемпционистами), а Законопослушные банды Дома Кавдор и их бойцы называются бандами Кавдор и Кавдорцами. Однако все они, и те, кто Вне закона и Законопослушные все равно принадлежат к Дому Кавдор.

Смена стороны: Во время Кампании благодаря потерям и найму новых бойцов состав банды может измениться и в результате Дом Кавдор и Имперские власти могут пересмотреть свое отношение к банде. Во время кампании после каждой игры банда Кавдор или Искупителей должна сделать тест Стороны, если:

- В банде стало больше Благочестивых бойцов чем Фанатичных.
- В банде стало больше Фанатичных бойцов чем Благочестивых.

При этом игрок может делать осознанный выбор и набирать в свою банду только Благочестивых или Фанатичных бойцов. В этом случае игрок может сам определять сторону своей банды:

- Если в банде присутствуют только Благочестивые бойцы, она всегда считается бандой Кавдор и автоматически считается Законопослушной.
- Если в банде присутствуют только Фанатичные бойцы, она всегда считается бандой Искупления и автоматически считается Вне закона.

Тест стороны

Как было упомянуто выше, банды Дома Кавдор должны делать тесты Стороны во время последовательности после боя если меняется их состав. Это происходит в самом конце последовательности после боя (считается что все изменения в банде во время последовательности после боя не вступают в действие до следующего боя банды так как слухи в подулье распространяются довольно медленно).

Чтобы сделать тест Стороны лидер банды выполняет проверку Силы воли (Willpower). Игрок применяет модификатор +3 к результату если Лидер банды Благочестив и его банда на текущий момент Законопослушна или если Лидер Фанатичен и его банда сейчас объявлена Вне закона (обратите внимание что модификатор опционален и может быть применен после выполнения броска).

Если проверка пройдена, банда не меняет свою сторону. Если же проверка провалена – банда сразу меняет свою сторону.

Спец правило: Вне закона (Outlaw)

Многие последователи (hangers-on), брутты (Brutes), наемники (Hired guns) и драматические персоны имеют спец правило Вне закона. В случае с наемниками это зависит от стороны нанявшей их банды, что позволяет нанимать наемникам банде, занимающей любую сторону.

Бойцы со спец правилом Вне закона могут быть наняты и использоваться только бандами Вне закона.

Преимущества и недостатки сторон

Существуют определенные достоинства и недостатки существования в статусе Законопослушной банды или банды Вне закона. Они отражены в соответствующих правилах Дома Кавдор, которые действуют в зависимости от стороны банды.

Законопослушная банда

Законопослушная банда подчиняется следующим правилам:

- Законопослушная банда может получать награду за головы Захваченных членов банд Вне закона после того как банда бойца воспользовалась шансом его спасти.
- Законопослушная банда может перепродать Захваченного другой Добропорядочной банде, но не может продать его обратно банде Вне закона.
- Законопослушная банда может нанимать последователей, брутов, Наемников и Драматических персон у которых нет правила Вне закона.
- За голову бойца из Законопослушной банды нельзя назначить награду.
- Законопослушная банда имеет ограниченный доступ к Черному рынку в последовательности после битвы, но она может свободно посещать Торговый пост.
- Законопослушные банды могут заключать Альянсы с гильдиями.

Банда Вне закона

Банда Вне закона подчиняется следующим правилам:

- Банда Вне закона не может получать награду за голову захваченного противника, но может казнить его (он исчезает из кампании) или в некоторых случаях принести в жертву Темным богам после того как банда бойца воспользовалась шансом его спасти.
- Банда Вне закона может перепродавать Захваченных любой другой банде.
- Банда Вне закона может нанимать только тех последователей, брутов, наемников и Драматических персон, которые тоже имеют спец правило Вне закона.
- Все бойцы в банде Вне закона имеют назначенную награду за свою голову (как описано дальше).
- Банды Вне закона имеют ограниченный доступ к Торговому посту в последовательности после битвы, однако могут свободно посещать Черный рынок.
- Банды Вне закона могут заключать Криминальные альянсы.

Получение награды за голову

Во время последовательности после боя, Законопослушная банда может получить награду за голову вражеских бойцов, принадлежащих банде Вне закона, которые были убиты во время битвы или продать Гильдии бойцов, которые были Захвачены (при условии что контролирующий Захваченного бойца игрок получил возможность спасти его в миссии Спасения).

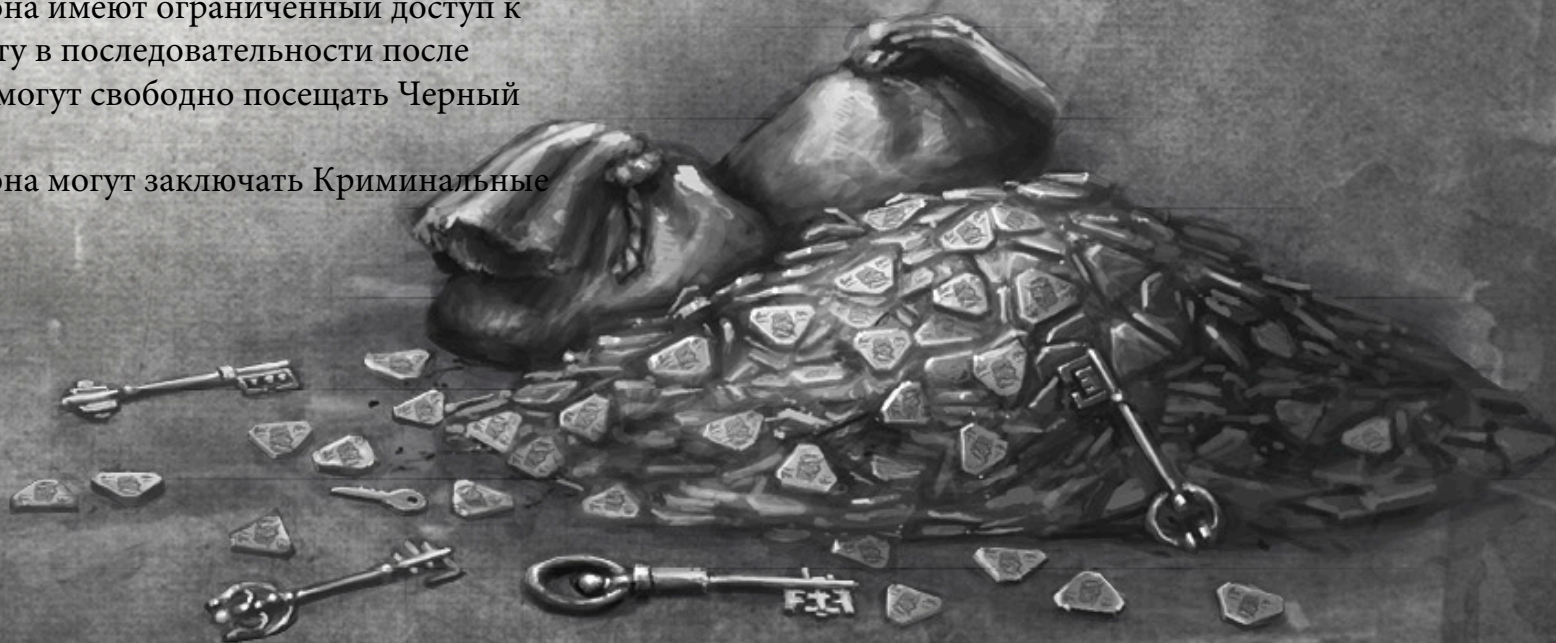
После битвы между Законопослушной бандой и бандой Вне закона, Законопослушная банда может получить награду 2D6x10 кредитов за голову любого бойца, принадлежащего банде Вне закона, который получил результат Почетная смерть (Memorable Death) по таблице Последствий ранений (Lasting Injury) во время этой битвы.

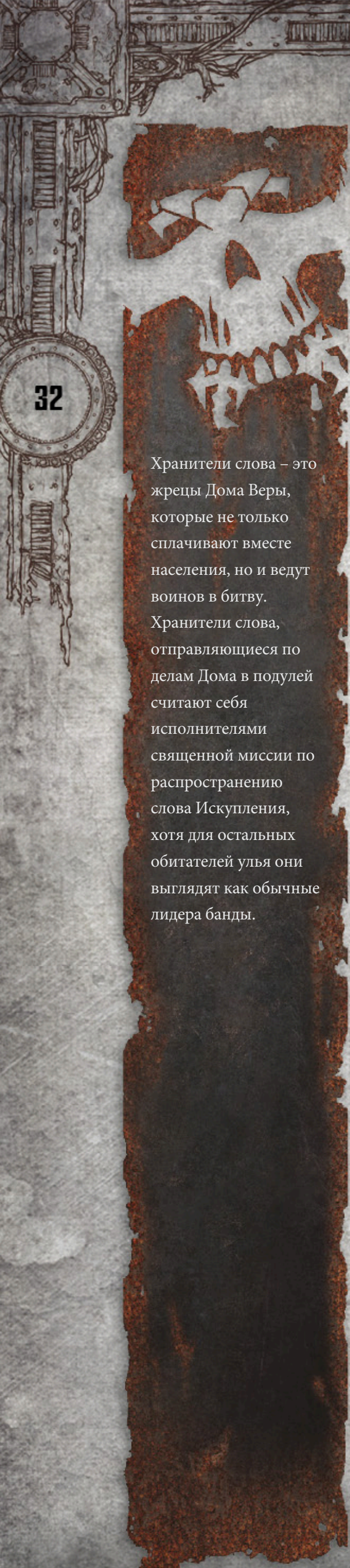
Когда Законопослушная банда продает Захваченного бойца из банды Вне закона Гильдерам, она может получить награду за голову этого бойца. В этом случае за бойца выплачивают его полную стоимость, а не половину как обычно.

Какую сторону я занимаю?

В некоторых кампаниях правила Законопослушных банд и банд Вне закона используются в большей степени, в других – в меньшей. В кампаниях, которые слабо используют эти правила Дом Кавдор является исключением.

Арбитратор может продолжить использовать эти правила и отмечает банды Вне закона на основе их типа (например Культ Трупомолов, Культистов Хаоса Илотов или Культ Генокрадов) или по их поведению. Как правило если эти правила явно не используются все остальные банды по отношению к бандам Искупителей Дома Кавдор считаются Законопослушными.





Хранители слова – это жрецы Дома Веры, которые не только сплачивают вместе населения, но и ведут воинов в битву. Хранители слова, отправляющиеся по делам Дома в подулей считают себя исполнителями священной миссии по распространению слова Искупления, хотя для остальных обитателей улья они выглядят как обычные лидера банды.

CAWDOR WORD-KEEPER ХРАНИТЕЛЬ СЛОВА КАВДОР (LEADER).....100 CREDITS

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Wil	Int
5"	3+	4+	3	3	2	4+	2	4+	6+	5+	6+

СПЕЦ ПРАВИЛА

Gang Leader (Лидер банды): Банда Дома Кавдор всегда должна включать в себя одного бойца с этим спец правилом:

- Боец с этим спец правилом не может быть уволен из банды во время Кампании. Единственный способ для лидера покинуть банду – это смерть.
- Если во время Кампании он каким-либо образом пропадает из банды (например, Лидер попадает в плен и его продают Гильдерам), нужно назначить ему на замену другого бойца (см. Смерть Лидера на стр. 29).

Gang Hierarchy (Иерархия банды) (Leader): Во время боя, как только банда провалила тест на Трусость (Bottle test) во время Завершающей фазы в которой этот боец прошел проверку Хладнокровия (Cool) и не сбежал с поля боя, дружественные бойцы Дома Кавдор в пределах 12” от этого бойца автоматически проходят проверку на Храбрость и не сбегают с поля боя.

Помимо этого, во время Кампании этот боец может выполнять действия во время последовательности после боя.

Tools of the Trade (Профессиональные инструменты): Боец любит пользоваться различным оружием. Боец с этим правилом может иметь несколько наборов экипировки.

Group Activation (Групповая активация) (2): Когда боец с этим спец правилом активируется, управляющий им игрок может выбрать для активации в рамках Групповой активации дополнительных Готовых дружественных бойцов Дома Кавдор (их число указано в скобках), находящихся в пределах 3” от этого бойца:

- Управляющий игрок должен назначить всех активируемых бойцов прежде чем активировать любого из них.
- Как только все участники Групповой активации назначены, управляющий игрок выбирает одного из них и активирует обычным образом, полностью заканчивая его активацию прежде чем переходить к следующему. Каждый боец активируется индивидуально. Вся группа не активируется одновременно.

Дополнительные бойцы с этим спец правилом, активированные таким образом не могут сами использовать это правило во время своей активации.

Pious (Благочестивый): Как набожный член Дома Кавдор этот боец строго придерживается учения Искупления, покорно отказываясь от пути фанатизма. Кроме того, если этот боец получает натуральный дубль 1 при проверке Хладнокровия (Cool check) во время выполнения теста Духа (Rally test), он может сразу сделать переброс этой проверки Хладнокровия.

The Path We Follow (Путь которым мы идем): В качестве лидера банды этот боец может выбирать определенный Путь Веры (Path of Faith) для своей банды когда добавляется в банду (см. стр 98).

Навыки: При найме Хранитель слова Кавдор может выбрать один навык из своего Основного набора навыков (как описано в рулбуке). Этот навык не стоит ему очков опыта и не увеличивает стоимость бойца в кредитах.

ДОСТУПНЫЕ НАВЫКИ

Хранитель слова Кавдор имеет доступ к следующему набору навыков:

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

ЭКИПИРОВКА

Хранитель слова Кавдор может приобрести оружие и дополнительный Варгир из списка экипировки Хранителя слова Кавдор:

- Во время кампании Хранитель слова Кавдор может получить дополнительное оружие и Варгир, приобретенные по этому списку, в Торговом посту и на Черном рынке.
- Хранитель слова Кавдор не имеет ограничений при выборе типов оружия. Ему доступны все типы оружия.

СПИСОК ЭКИПИРОВКИ ХРАНИТЕЛЯ СЛОВА КАВДОР

WEAPONS

BASIC WEAPONS

- Cawdor polearm
/autogun*20 credits
- Master-crafted+5 credits
- Cawdor polearm/
blunderbuss with grape &
purgation shot*40 credits
- Master-crafted+10 credits
- Emperor’s Wrath
rounds+35 credits
- Reclaimed autogun10 credits
- Sawn-off shotgun
with scatter shot15 credits
- Solid shot+10 credits

PISTOLS

- Hand flamer75 credits
- Reclaimed autopistol5 credits
- Stub gun5 credits
- Dumdum rounds+5 credits

SPECIAL WEAPONS

- Combi-weapon
(autogun/flamer)110 credits
- Flamer130 credits
- Long rifle30 credits
- Master-crafted+5 credits

HEAVY WEAPONS

- Cawdor heavy
crossbow with frag
& krak shells*125 credits
- Heavy flamer*195 credits
- Heavy stubber*130 credits

CLOSE COMBAT WEAPONS

- Axe10 credits
- Chain glaive*60 credits
- Master-crafted+15 credits
- Cleaver20 credits
- Fighting knife15 credits
- Master-crafted+5 credits
- Flail20 credits
- Greatsword*40 credits
- Master-crafted+10 credits
- Heavy club15 credits
- Maul (club)10 credits
- Polearm*30 credits
- Two-handed axe*25 credits
- Master-crafted+5 credits
- Two-handed hammer* 35 credits

WARGEAR

GRENADES

- Blasting charges35 credits
- Choke gas grenades50 credits
- Frag grenades30 credits
- Incendiary charges40 credits
- Krak grenades45 credits
- Smoke grenades15 credits

ARMOUR

- Flak armour10 credits
- Gutterforged cloak15 credits
- Mesh armour15 credits
- Scrap shield15 credits

PERSONAL EQUIPMENT

- Bomb delivery rats30 credits
- Cult icon40 credits
- Drop rig10 credits
- Filter plugs10 credits
- Photo-goggles35 credits
- Respirator15 credits
- Skinblade10 credits
- Strip kit15 credits

WEAPON ACCESSORIES

- Mono-sight (basic,
special & heavy weapons
only)†35 credits

STATUS ITEMS

EXOTIC BEASTS

- 0-2 Sheen Birds90 credits

Жрецы искупления – это настоящие фанатики веры, каждый из которых пошел по пути радикализма на основе смутных намеков и выводов из священной книги Искупления. Каждый из них без исключения представляет из себя крайне опасную личность, способную разъярить толпу людей своей проповедью и повести за собой чтобы вершить правосудие пламенем и кровью.

REDEMPTOR PRIEST ЖРЕЦ ИСКУПЛЕНИЯ (LEADER).....100 CREDITS

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Wil	Int
5"	3+	4+	3	3	2	4+	2	5+	6+	4+	7+

СПЕЦ ПРАВИЛА

Gang Leader (Лидер банды): Банда Дома Кавдор всегда должна включать в себя одного бойца с этим спец правилом:

- Боец с этим спец правилом не может быть уволен из банды во время Кампании. Единственный способ для лидера покинуть банду – это смерть.
- Если во время Кампании он каким-либо образом пропадает из банды (например, Лидер попадает в плен и его продают Гильдерам), нужно назначить ему на замену другого бойца (см. Смерть Лидера на стр. 29).

Gang Hierarchy (Иерархия банды) (Leader): Во время боя, как только банда провалила тест на Трусость (Bottle test) во время Завершающей фазы в которой этот боец прошел проверку Хладнокровия (Cool) и не сбежал с поля боя, дружественные бойцы Дома Кавдор в пределах 12” от этого бойца автоматически проходят проверку на Храбрость и не сбегают с поля боя.

Помимо этого, во время Кампании этот боец может выполнять действия во время последовательности после боя.

Tools of the Trade (Профессиональные инструменты): Боец любит пользоваться различным оружием. Боец с этим правилом может иметь несколько наборов экипировки.

Group Activation (Групповая активация) (2): Когда боец с этим спец правилом активируется, управляющий им игрок может выбрать для активации в рамках Групповой активации дополнительных Готовых дружественных бойцов Дома Кавдор (их число указано в скобках), находящихся в пределах 3” от этого бойца:

- Управляющий игрок должен назначить всех активируемых бойцов прежде чем активировать любого из них.
- Как только все участники Групповой активации назначены, управляющий игрок выбирает одного из них и активирует обычным образом, полностью заканчивая его активацию прежде чем переходить к следующему. Каждый боец активируется индивидуально. Вся группа не активируется одновременно.

Дополнительные бойцы с этим спец правилом, активированные таким образом не могут сами использовать это правило во время своей активации.

Fanatical (Фанатик): Фанатичный последователь учения Искупления, этот боец представляет наиболее радикальную ветвь веры своего культа и избрал путь фанатика. Кроме того, если этот боец получает натуральный дубль 1 при прохождении Теста мужества (Nerve test), он может сразу сделать переброс этой проверки Хладнокровия.

The Path We Follow (Путь которым мы идем): В качестве лидера банды этот боец может выбирать определенный Путь Веры (Path of Faith) для своей банды когда добавляется в банду (см. стр 98).

Навыки: При найме Жрец Искупления может выбрать один навык из своего Основного набора навыков (как описано в рулбуке). Этот навык не стоит ему очков опыта и не увеличивает стоимость бойца в кредитах.

ДОСТУПНЫЕ НАВЫКИ

Жрец Искупления имеет доступ к следующему набору навыков:

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

ЭКИПИРОВКА

Жрец Искупления может приобрести оружие и дополнительный Варгир из списка экипировки Жреца Искупления:

- Во время кампании Жрец Искупления может получить дополнительное оружие и Варгир, приобретенные по этому списку, в Торговом посту и на Черном рынке.
- Жрец Искупления не имеет ограничений при выборе типов оружия. Ему доступны все типы оружия.

СПИСОК ЭКИПИРОВКИ ЖРЕЦА ИСКУПЛЕНИЯ

WEAPONS

BASIC WEAPONS

- Autogun15 credits
 - Master-crafted.....+5 credits
 - With exterminator ..+15 credits
- Shotgun with solid & scatter ammo30 credits
 - With exterminator ..+15 credits
 - Executioner ammo.+20 credits
 - Inferno ammo.....+15 credits
 - Retributor ammo....+20 credits

PISTOLS

- Autopistol10 credits
 - Master-crafted.....+5 credits
- Hand flamer75 credits
- Stub gun5 credits
 - Dumdum rounds.....+5 credits

SPECIAL WEAPONS

- Fire pike.....140 credits
- Grenade launcher with frag & krak grenades...65 credits
 - Photon flash grenades+15 credits
 - Smoke grenades....+15 credits

HEAVY WEAPONS

- Heavy flamer*195 credits

CLOSE COMBAT WEAPONS

- Chainaxe30 credits
 - With exterminator ..+15 credits
 - Master-crafted.....+5 credits
- Chainsword25 credits
 - Master-crafted.....+5 credits
- Eviscerator*90 credits
 - Master-crafted.....+20 credits
- Fighting knife15 credits

WARGEAR
GRENADES

- Blasting charges35 credits
- Choke gas grenades....50 credits
- Frag grenades30 credits
- Incendiary charges40 credits
- Krak grenades45 credits
- Smoke grenades.....15 credits

ARMOUR

- Carapace armour
 - Light.....80 credits
- Flak armour.....10 credits
- Incombustible hauberk20 credits
- Mesh armour15 credits

FIELD ARMOUR

- Hexagrammic fetish.....35 credits
- Refractor field50 credits

PERSONAL EQUIPMENT

- Book of the Redemption50 credits
- Cult icon40 credits
- Drop rig.....10 credits
- Filter plugs.....10 credits
- Photo-goggles35 credits
- Pyromantic mantle45 credits
- Respirator15 credits
- Skinblade10 credits
- Strip kit15 credits

WEAPON ACCESSORIES

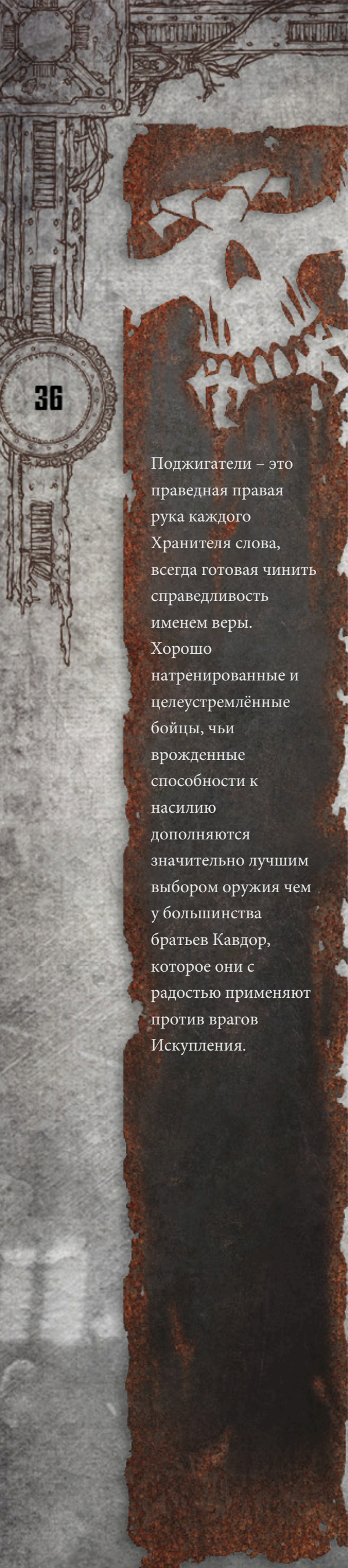
- Infra-sight (any ranged weapon)⁺..40 credits
- Mono-sight (basic, special & heavy weapons only)⁺.....35 credits

STATUS ITEMS
EXOTIC BEASTS

- 0-3 Cherub-servitors....55 credits

SERVO SKULLS

- Gun skull65 credits
- Medi skull80 credits
- Sensor skull60 credits



Поджигатели – это праведная правая рука каждого Хранителя слова, всегда готовая чинить справедливость именем веры. Хорошо натренированные и целеустремлённые бойцы, чьи врожденные способности к насилию дополняются значительно лучшим выбором оружия чем у большинства братьев Кавдор, которое они с радостью применяют против врагов Искупления.

CAWDOR FIREBRAND ПОДСТРЕКАТЕЛЬ КАВДОР (CHAMPION).....90 CREDITS

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Wil	Int
5"	4+	3+	3	3	2	4+	2	5+	6+	7+	6+

СПЕЦ ПРАВИЛА

Gang Hierarchy (Иерархия банды) (Champion): Во время боя, как только банда провалила тест на Трусость (Bottle test) во время Завершающей фазы в которой этот боец прошел проверку Хладнокровия (Cool) и не сбежал с поля боя, дружественные бойцы Дома Кавдор в пределах 6” от этого бойца автоматически проходят проверку на Храбрость и не сбегают с поля боя.

Помимо этого, во время Кампании этот боец может выполнять действия во время последовательности после боя.

Tools of the Trade (Профессиональные инструменты): Боец любит пользоваться различным оружием. Боец с этим правилом может иметь несколько наборов экипировки.

Group Activation (Групповая активация) (1): Когда боец с этим спец правилом активируется, управляющий им игрок может выбрать для активации в рамках Групповой активации дополнительных Готовых дружественных бойцов Дома Кавдор (их число указано в скобках), находящихся в пределах 3” от этого бойца:

- Управляющий игрок должен назначить всех активируемых бойцов прежде чем активировать любого из них.
- Как только все участники Групповой активации назначены, управляющий игрок выбирает одного из них и активирует обычным образом, полностью заканчивая его активацию прежде чем переходить к следующему. Каждый боец активируется индивидуально. Вся группа не активируется одновременно.

Дополнительные бойцы с этим спец правилом, активированные таким образом не могут сами использовать это правило во время своей активации.

Pious (Благочестивый): Как набожный член Дома Кавдор этот боец строго придерживается учения Искупления, покорно отказываясь от пути фанатизма. Кроме того, если этот боец получает натуральный дубль 1 при проверке Хладнокровия (Cool check) во время выполнения теста Духа (Rally test), он может сразу сделать переброс этой проверки Хладнокровия.

Righteous Warrior (Праведный воин): Один раз за битву при выполнении теста Порога (Threshold test) для выполнения Акта Веры (Act of Faith), этот боец может сделать переброс дайса Веры. Если он это делает, он должен сделать переброс всех брошенных дайсов.

Навыки: При найме Подстрекатель Кавдор может выбрать один навык из своего Основного набора навыков (как описано в рулбуке). Этот навык не стоит ему очков опыта и не увеличивает стоимость бойца в кредитах.

ДОСТУПНЫЕ НАВЫКИ

Подстрекатель Кавдор имеет доступ к следующему набору навыков:

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

ЭКИПИРОВКА

Подстрекатель Кавдор может приобрести оружие и дополнительный Варгир из списка экипировки Подстрекателя Кавдор:

- Во время кампании Подстрекатель Кавдор может получить дополнительное оружие и Варгир, приобретенные по этому списку, в Торговом посту и на Черном рынке.
- Подстрекатель Кавдор не имеет ограничений при выборе типов оружия. Ему доступны все типы оружия.

СПИСОК ЭКИПИРОВКИ ПОДСТРЕКАТЕЛЯ КАВДОР

WEAPONS

BASIC WEAPONS

- Cawdor polearm/autogun*20 credits
 - Master-crafted.....+5 credits
- Cawdor polearm/blunderbuss with grape & purgation shot*40 credits
 - Master-crafted.....+10 credits
 - Emperor’s Wrath rounds+35 credits
- Reclaimed autogun10 credits
- Sawn-off shotgun with scatter shot15 credits
 - Solid shot.....+10 credits

PISTOLS

- Hand flamer75 credits
- Reclaimed autopistol.....5 credits
- Stub gun5 credits
 - Dumdum rounds.....+5 credits

SPECIAL WEAPONS

- Combi-weapon (autogun/flamer)110 credits
- Flamer130 credits
- Long rifle.....30 credits

HEAVY WEAPONS

- Cawdor heavy crossbow with frag & krak shells*125 credits
- Heavy flamer*195 credits
- Heavy stubber*130 credits

CLOSE COMBAT WEAPONS

- Axe10 credits
- Chain glaive*60 credits
- Cleaver20 credits
- Fighting knife15 credits
 - Master-crafted.....+5 credits
- Flail20 credits

- Greatsword*40 credits
 - Master-crafted.....+10 credits
- Heavy club.....15 credits
- Maul (club)10 credits
- Polearm*30 credits
- Two-handed axe*25 credits
- Two-handed hammer*35 credits

WARGEAR

GRENADES

- Blasting charges35 credits
- Choke gas grenades.....50 credits
- Frag grenades30 credits
- Incendiary charges40 credits
- Krak grenades45 credits
- Smoke grenades.....15 credits

ARMOUR

- Flak armour.....10 credits
- Gutterforged cloak.....15 credits
- Scrap shield15 credits

PERSONAL EQUIPMENT

- Bomb delivery rats.....30 credits
- Cult icon40 credits
- Drop rig.....10 credits
- Filter plugs.....10 credits
- Photo-goggles35 credits
- Respirator15 credits
- Skinblade10 credits
- Strip kit15 credits

WEAPON ACCESSORIES

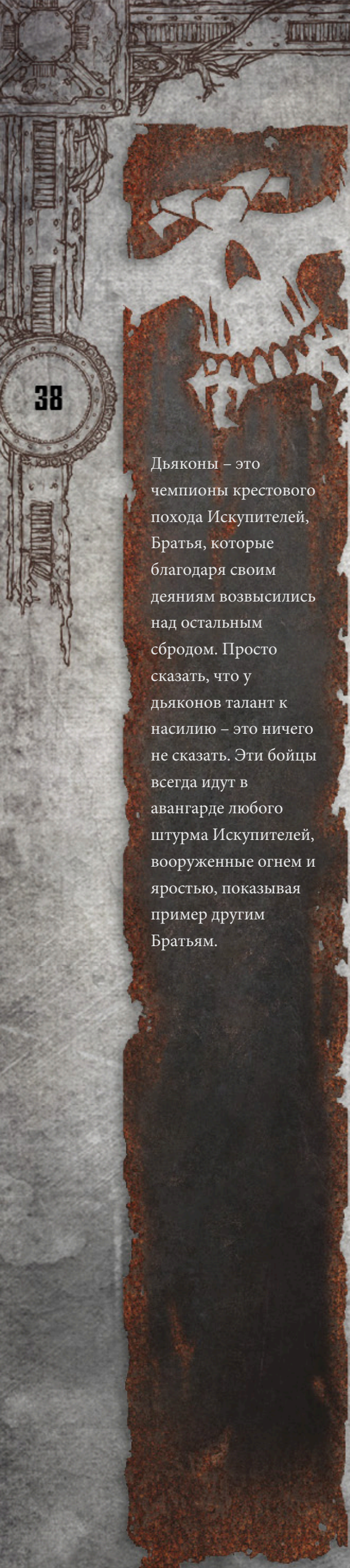
- Mono-sight (basic, special & heavy weapons only)†35 credits

STATUS ITEMS

EXOTIC BEASTS

- 0-2 Sheen Birds90 credits





Дьяконы – это чемпионы крестового похода Искупителей, Братья, которые благодаря своим деяниям возвысились над остальным сбродом. Просто сказать, что у дьяконов талант к насилию – это ничего не сказать. Эти бойцы всегда идут в авангарде любого штурма Искупителей, вооруженные огнем и яростью, показывая пример другим Братьям.

REDEMPTIONIST DEACON ДЬЯКОН ИСКУПИТЕЛЕЙ
(CHAMPION).....90 CREDITS

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Wil	Int
5"	4+	3+	3	3	2	4+	2	6+	6+	5+	7+

СПЕЦ ПРАВИЛА

Gang Hierarchy (Иерархия банды) (Champion): Во время боя, как только банда провалила тест на Трусость (Bottle test) во время Завершающей фазы в которой этот боец прошел проверку Хладнокровия (Cool) и не сбежал с поля боя, дружественные бойцы Дома Кавдор в пределах 6” от этого бойца автоматически проходят проверку на Храбрость и не сбегают с поля боя.

Помимо этого, во время Кампании этот боец может выполнять действия во время последовательности после боя.

Tools of the Trade (Профессиональные инструменты): Боец любит пользоваться различным оружием. Боец с этим правилом может иметь несколько наборов экипировки.

Group Activation (Групповая активация) (1): Когда боец с этим спец правилом активируется, управляющий им игрок может выбрать для активации в рамках Групповой активации дополнительных Готовых дружественных бойцов Дома Кавдор (их число указано в скобках), находящихся в пределах 3” от этого бойца:

- Управляющий игрок должен назначить всех активируемых бойцов прежде чем активировать любого из них.
- Как только все участники Групповой активации назначены, управляющий игрок выбирает одного из них и активирует обычным образом, полностью заканчивая его активацию прежде чем переходить к следующему. Каждый боец активируется индивидуально. Вся группа не активируется одновременно.

Дополнительные бойцы с этим спец правилом, активированные таким образом не могут сами использовать это правило во время своей активации.

Fanatical (Фанатик): Фанатичный последователь учения Искупления, этот боец представляет наиболее радикальную ветвь веры своего культа и избрал путь фанатика. Кроме того, если этот боец получает натуральный дубль 1 при прохождении Теста мужества (Nerve test), он может сразу сделать переброс этой проверки Хладнокровия.

Fanatical Fervour (Фанатичный пыл): Один раз за битву при выполнении действия Чардж (Charge) (Двойное), этот боец может удвоить свою характеристику Атак. Однако, когда он это делает каждый бросок на попадание (Hit) получает модификатор -1.

Навыки: При найме Дьякон Искупителей может выбрать один навык из своего Основного набора навыков (как описано в рулбуке). Этот навык не стоит ему очков опыта и не увеличивает стоимость бойца в кредитах.

ДОСТУПНЫЕ НАВЫКИ

Дьякон Искупителей имеет доступ к следующему набору навыков:

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

ЭКИПИРОВКА

Дьякон Искупителей может приобрести оружие и дополнительный Варгир из списка экипировки Дьякона Искупителей:

- Во время кампании Дьякон Искупителей может получить дополнительное оружие и Варгир, приобретенные по этому списку, в Торговом посту и на Черном рынке.
- Дьякон Искупителей не имеет ограничений при выборе типов оружия. Ему доступны все типы оружия.

СПИСОК ЭКИПИРОВКИ ДЬЯКОНА ИСКУПИТЕЛЕЙ

WEAPONS

BASIC WEAPONS

- Autogun 15 credits
 - Master-crafted +5 credits
 - With exterminator +15 credits
- Shotgun
 - with solid & scatter ammo 30 credits
 - With exterminator +15 credits
 - Inferno ammo +15 credits
 - Retributor ammo +20 credits

PISTOLS

- Autopistol 10 credits
 - Master-crafted +5 credits
- Hand flamer 75 credits
- Stub gun 5 credits
 - Dumdum rounds +5 credits

SPECIAL WEAPONS

- Fire pike 140 credits
- Grenade launcher
 - with frag & krak grenades 65 credits
 - Photon flash grenades +15 credits
 - Smoke grenades +15 credits

HEAVY WEAPONS

- Heavy flamer* 195 credits

CLOSE COMBAT WEAPONS

- Chainaxe 30 credits
 - With exterminator +15 credits
 - Master-crafted +5 credits
- Chainsword 25 credits
- Eviscerator* 90 credits
 - Master-crafted +20 credits
- Fighting knife 15 credits

WARGEAR

GRENADES

- Blasting charges 35 credits
- Choke gas grenades 50 credits
- Frag grenades 30 credits
- Incendiary charges 40 credits
- Krak grenades 45 credits
- Smoke grenades 15 credits

ARMOUR

- Flak armour 10 credits
- Incombustible hauberk 20 credits
- Mesh armour 15 credits

FIELD ARMOUR

- Hexagrammic fetish 35 credits

PERSONAL EQUIPMENT

- Cult icon 40 credits
- Drop rig 10 credits
- Filter plugs 10 credits
- Photo-goggles 35 credits
- Pyromantic mantle 45 credits
- Respirator 15 credits
- Skinblade 10 credits
- Strip kit 15 credits

WEAPON ACCESSORIES

- Infra-sight
 - (any ranged weapon)[†] 40 credits
- Mono-sight (basic, special & heavy weapons only)[†] 35 credits

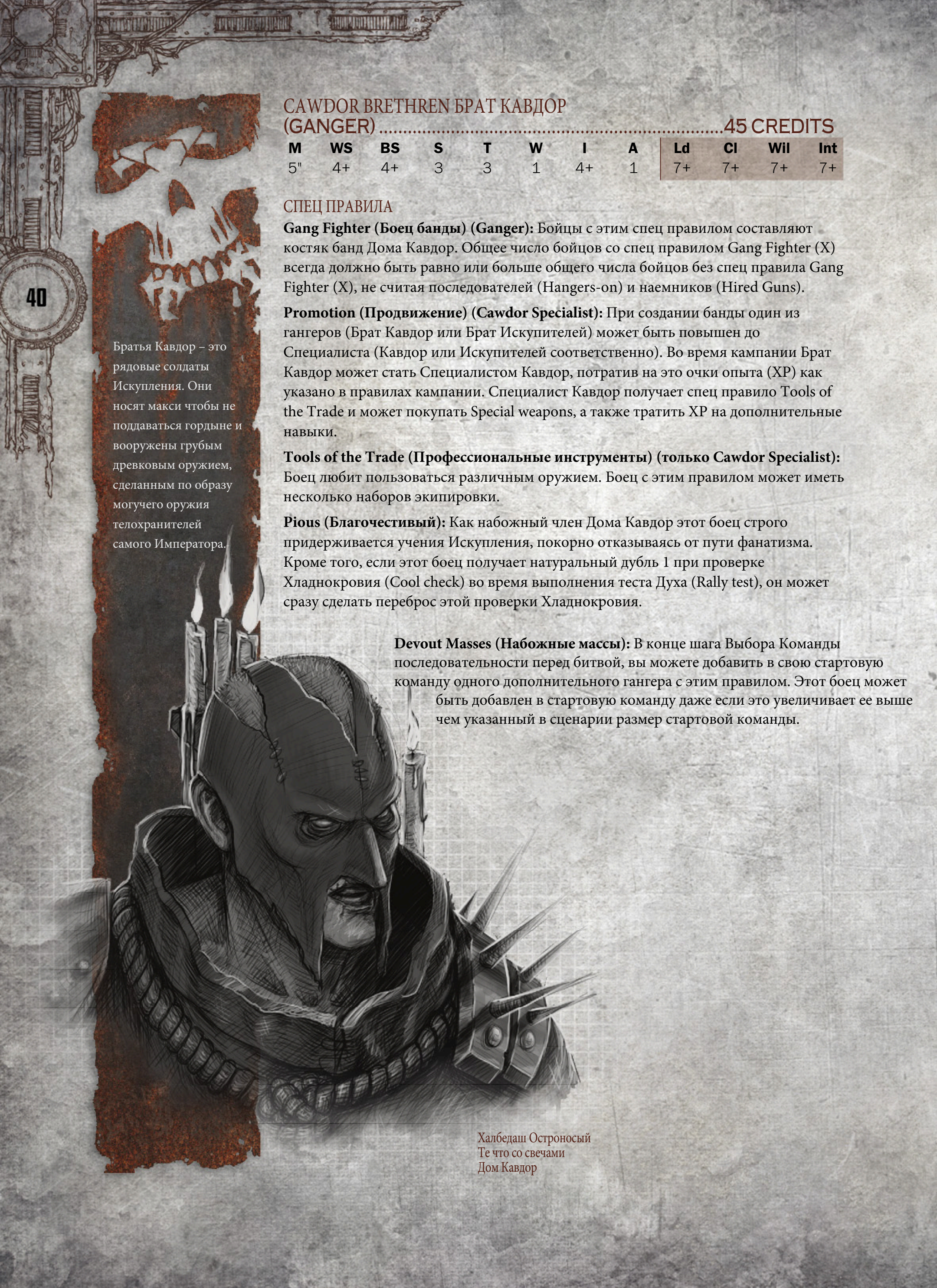
STATUS ITEMS

EXOTIC BEASTS

- 0-3 Cherub-servitors 55 credits

SERVO SKULLS

- Gun skull 65 credits



Братья Кавдор – это рядовые солдаты Искупления. Они носят макси чтобы не поддаваться гордыне и вооружены грубым древковым оружием, сделанным по образу могучего оружия телохранителей самого Императора.

CAWDOR BRETHREN БРАТ КАВДОР (GANGER)45 CREDITS

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Wil	Int
5"	4+	4+	3	3	1	4+	1	7+	7+	7+	7+

СПЕЦ ПРАВИЛА

Gang Fighter (Боец банды) (Ganger): Бойцы с этим спец правилом составляют костяк банд Дома Кавдор. 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).

Promotion (Продвижение) (Cawdor Specialist): При создании банды один из гангеров (Брат Кавдор или Брат Искупителей) может быть повышен до Специалиста (Кавдор или Искупителей соответственно). Во время кампании Брат Кавдор может стать Специалистом Кавдор, потратив на это очки опыта (XP) как указано в правилах кампании. Специалист Кавдор получает спец правило Tools of the Trade и может покупать Special weapons, а также тратить XP на дополнительные навыки.

Tools of the Trade (Профессиональные инструменты) (только Cawdor Specialist): Боец любит пользоваться различным оружием. Боец с этим правилом может иметь несколько наборов экипировки.

Pious (Благочестивый): Как набожный член Дома Кавдор этот боец строго придерживается учения Искупления, покорно отказываясь от пути фанатизма. Кроме того, если этот боец получает натуральный дубль 1 при проверке Хладнокровия (Cool check) во время выполнения теста Духа (Rally test), он может сразу сделать переброс этой проверки Хладнокровия.

Devout Masses (Набожные массы): В конце шага Выбора Команды последовательности перед битвой, вы можете добавить в свою стартовую команду одного дополнительного гангера с этим правилом. Этот боец может быть добавлен в стартовую команду даже если это увеличивает ее выше чем указанный в сценарии размер стартовой команды.

Халбедаш Остроносый
Те что со свечами
Дом Кавдор

ДОСТУПНЫЕ НАВЫКИ

Специалист Кавдор имеет доступ к следующему набору навыков (при этом Брат Кавдор не может получать дополнительные навыки):

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

ЭКИПИРОВКА

Брат Кавдор и Специалист Кавдор могут приобрести оружие и Варгир из списка экипировки Брата Кавдор:

- Во время кампании Брат Кавдор и Специалист Кавдор могут получить дополнительное оружие, приобретенное по этому списку.
- Кроме этого во время кампании Брат Кавдор и Специалист Кавдор могут получить дополнительный Варгир, приобретенный по этому списку, в Торговом посту и на Черном рынке.
- Брат Кавдор может быть экипирован только оружием из разделов Basic Weapons, Pistols и Close Combat Weapons этого списка.
- После продвижения Специалист Кавдор не имеет ограничений на типы оружия из этого списка. Для него доступно все оружие из этого списка.

СПИСОК ЭКИПИРОВКИ БРАТА КАВДОР

WEAPONS

BASIC WEAPONS

- Cawdor polearm/autogun*20 credits
- Cawdor polearm/blunderbuss
with grape & purgation shot*40 credits
 - Emperor's Wrath rounds+35 credits
- Reclaimed autogun10 credits
- Sawn-off shotgun
with scatter shot15 credits

PISTOLS

- Hand flamer75 credits
- Reclaimed autopistol5 credits
- Stub gun5 credits
 - Dumdum rounds+5 credits

SPECIAL WEAPONS

- Combi-weapon
(autogun/flamer)110 credits
- Flamer130 credits
- Long rifle30 credits

CLOSE COMBAT WEAPONS

- Axe10 credits
- Cleaver20 credits
- Fighting knife15 credits
- Flail20 credits
- Greatsword*40 credits
- Heavy club15 credits
- Maul (club)10 credits
- Two-handed axe*25 credits
- Two-handed hammer*35 credits

WARGEAR

GRENADES

- Blasting charges35 credits
- Frag grenades30 credits
- Incendiary charges40 credits
- Krak grenades45 credits

ARMOUR

- Flak armour10 credits
- Gutterforged cloak15 credits

PERSONAL EQUIPMENT

- Bomb delivery rats30 credits
- Drop rig10 credits
- Filter plugs10 credits
- Photo-goggles35 credits
- Respirator15 credits
- Skinblade10 credits
- Strip kit15 credits

WEAPON ACCESSORIES

- Mono-sight (basic, special
& heavy weapons only)[†]35 credits

REDEMPTIONIST BRETHREN БРАТ ИСКУПИТЕЛЕЙ (GANGER)

50 CREDITS

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Wil	Int
5"	4+	4+	3	3	1	4+	1	8+	6+	6+	9+

СПЕЦ ПРАВИЛА

Gang Fighter (Боец банды) (Ganger): Бойцы с этим спец правилом составляют костяк банд Дома Кавдор. 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).

Promotion (Продвижение) (Redemptionist Specialist): При создании банды один из гангеров (Брат Кавдор или Брат Искупителей) может быть повышен до Специалиста (Кавдор или Искупителей соответственно). Во время кампании Брат Искупителей может стать Специалистом Искупителей, потратив на это очки опыта (XP) как указано в правилах кампании. Специалист Искупителей получает спец правило Tools of the Trade и может покупать Special weapons, а также тратить XP на дополнительные навыки.

Tools of the Trade (Профессиональные инструменты) (только Redemptionist Specialist): Боец любит пользоваться различным оружием. Боец с этим правилом может иметь несколько наборов экипировки.

Fanatical (Фанатик): Фанатичный последователь учения Искупления, этот боец представляет наиболее радикальную ветвь веры своего культа и избрал путь фанатика. Кроме того, если этот боец получает натуральный дубль 1 при прохождении Теста мужества (Nerve test), он может сразу сделать переброс этой проверки Хладнокровия.

ДОСТУПНЫЕ НАВЫКИ

Специалист Искупителей имеет доступ к следующему набору навыков (при этом Брат Искупителей не может получать дополнительные навыки):

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

ЭКИПИРОВКА

Брат Искупителей и Специалист Искупителей могут приобрести оружие и Варгир из списка экипировки Брата Искупителей:

- Во время кампании Брат Искупителей и Специалист Искупителей могут получить дополнительное оружие, приобретенное по этому списку.
- Кроме этого во время кампании Брат Искупителей и Специалист Искупителей могут получить дополнительный Варгир, приобретенный по этому списку, в Торговом посту и на Черном рынке.
- Брат Искупителей может быть экипирован только оружием из разделов Basic Weapons, Pistols и Close Combat Weapons этого списка.
- После продвижения Специалист Кавдор не имеет ограничений на типы оружия из этого списка. Для него доступно все оружие из этого списка.

СПИСОК ЭКИПИРОВКИ БРАТА ИСКУПИТЕЛЕЙ

WEAPONS

BASIC WEAPONS

- Autogun 15 credits
 - With exterminator +15 credits
- Shotgun with solid & scatter ammo 30 credits
 - With exterminator +15 credits
 - Inferno ammo +15 credits
 - Retributor ammo +20 credits

PISTOLS

- Autopistol 10 credits
- Hand flamer 75 credits
- Stub gun 5 credits
 - Dumdum rounds +5 credits

SPECIAL WEAPONS

- Combi-weapon (autogun/flamer) 110 credits
- Fire pike 140 credits
- Grenade launcher with frag & krak grenades 65 credits
 - Photon flash grenades +15 credits
 - Smoke grenades +15 credits

CLOSE COMBAT WEAPONS

- Chainaxe 30 credits
 - With exterminator +15 credits
- Eviscerator* 90 credits
- Fighting knife 15 credits

WARGEAR

GRENADES

- Blasting charges 35 credits
- Frag grenades 30 credits
- Incendiary charges 40 credits
- Krak grenades 45 credits

ARMOUR

- Flak armour 10 credits
- Incombustible hauberk 20 credits

FIELD ARMOUR

- Hexagrammic fetish 35 credits

PERSONAL EQUIPMENT

- Drop rig 10 credits
- Filter plugs 10 credits
- Photo-goggles 35 credits
- Pyromantic mantle 45 credits
- Respirator 15 credits
- Skinblade 10 credits
- Strip kit 15 credits

WEAPON ACCESSORIES

- Mono-sight (basic, special & heavy weapons only)[†] 35 credits

BONERICKER СОБИРАТЕЛЬ КОСТЕЙ (JUVE).....

20 CREDITS

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Wil	Int
6"	5+	5+	3	3	1	3+	1	8+	8+	8+	9+

СПЕЦ ПРАВИЛА

Gang Fighter (Боец банды) (Juve): Бойцы с этим спец правилом составляют костяк банд Дома Кавдор. 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).

Promotion (Продвижение) (Cawdor или Redemptionist Specialist): Если во время фазы Перерыва в кампании этот боец получил пять или больше Улучшений, бойца можно повысить до Специалиста Кавдор или Специалиста Искупителей по выбору игрока.

Когда боец повышает свой ранг в банде таким образом он считается в дальнейшем Специалистом выбранного типа при определении какая экипировка и навыки ему доступны. Его существующие характеристики не изменяются, но он теряет это спец правила Gang Fighter (Juve), Promotion (Cawdor или Redemptionist Specialist) и Fast Learner и получает все спец правила Специалиста Кавдор или Специалиста Искупителей соответственно.

Обратите внимание что после такого повышения для отражения новой категории и типа вам понадобится новая подходящая модель.

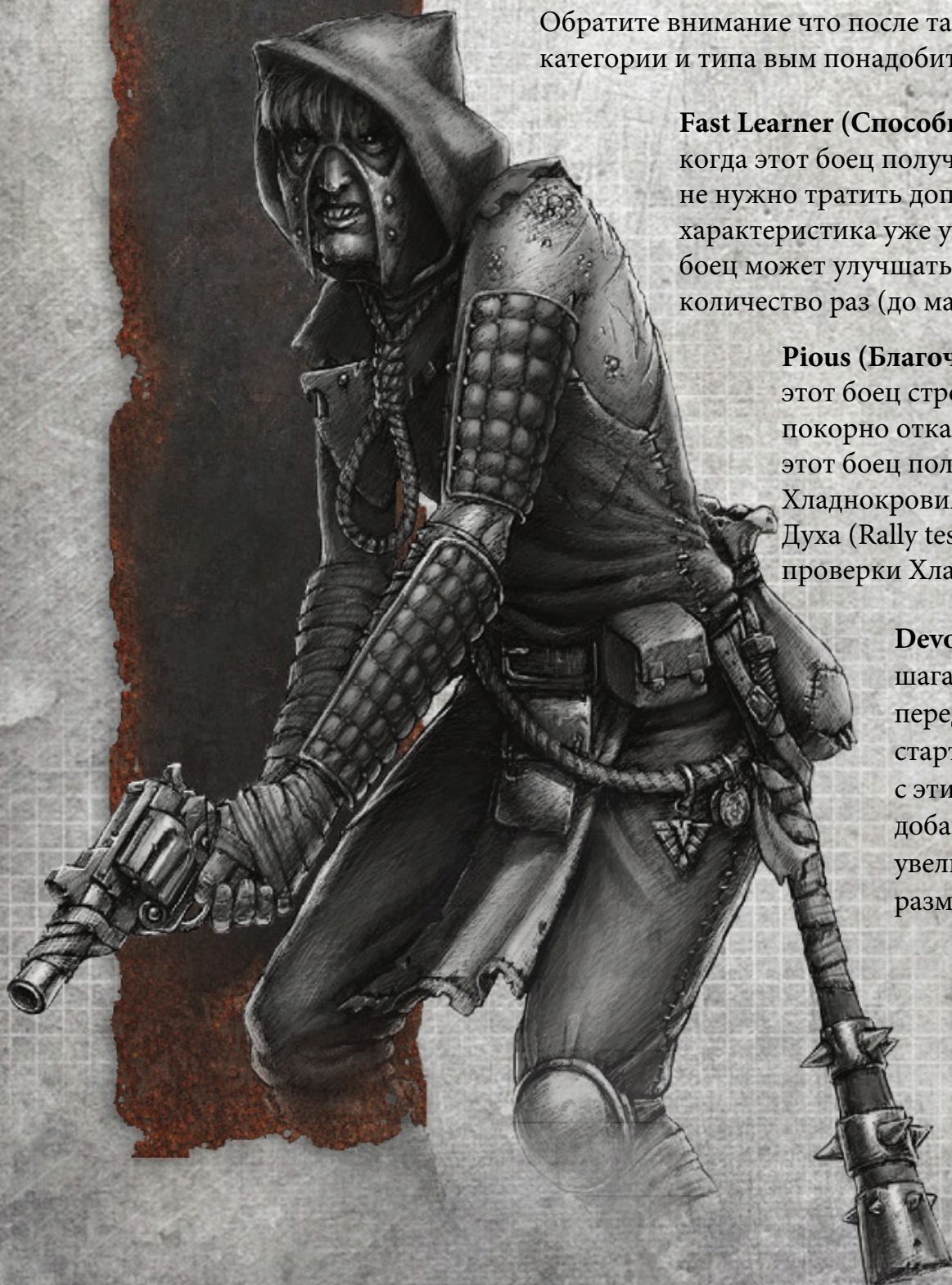
Fast Learner (Способные ученики): Во время кампании, когда этот боец получает Улучшение характеристики, ему не нужно тратить дополнительные 2 XP если характеристика уже улучшалась. Другими словами, этот боец может улучшать свои характеристики любое количество раз (до максимума) по базовой стоимости в XP.

Pious (Благочестивый): Как набожный член Дома Кавдор этот боец строго придерживается учения Искупления, покорно отказываясь от пути фанатизма. Кроме того, если этот боец получает натуральный дубль 1 при проверке Хладнокровия (Cool check) во время выполнения теста Духа (Rally test), он может сразу сделать переброс этой проверки Хладнокровия.

Devout Masses (Набожные массы): В конце шага Выбора Команды последовательности перед битвой, вы можете добавить в свою стартовую команду D3 дополнительных джувов с этим правилом. Эти бойцы могут быть добавлены в стартовую команду даже если это увеличивает ее выше чем указанный в сценарии размер стартовой команды.

Тобиат «Скользкий»
Святые падальщики
Дом Кавдор

Собиратели костей – это несметные массы Дома Кавдор. Когда Хранителю слова нужны новые бойцы, он набирает их в ближайшем поселении Кавдор, дает им в руки найденное оружие и отправляет в бой.



ДОСТУПНЫЕ НАВЫКИ

Собиратель костей имеет доступ к следующим наборам навыков:

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

ЭКИПИРОВКА

Собиратель костей может приобрести оружие и Варгир из списка экипировки Собирателя костей:

- Во время кампании Собиратель костей может получить дополнительное оружие, приобретенное по этому списку.
- Кроме этого во время кампании Собиратель костей может получить дополнительный Варгир, приобретенный по этому списку, в Торговом посту и на Черном рынке.

СПИСОК ЭКИПИРОВКИ СОБИРАТЕЛЯ КОСТЕЙ

WEAPONS

PISTOLS

- Reclaimed autopistol.....5 credits
- Stub gun.....5 credits
 - Dumdum rounds.....+5 credits

CLOSE COMBAT WEAPONS

- Axe.....10 credits
- Cleaver20 credits
- Fighting knife15 credits
- Flail20 credits
- Heavy club.....15 credits
- Maul (club).....10 credits

WARGEAR

GRENADES

- Blasting charges35 credits
- Frag grenades30 credits
- Incendiary charges40 credits
- Krak grenades45 credits

ARMOUR

- Flak armour.....10 credits
- Gutterforged cloak.....15 credits

PERSONAL EQUIPMENT

- Bomb delivery rats.....30 credits
- Filter plugs.....10 credits
- Skinblade10 credits
- Strip kit.....15 credits

Фанатики – это безумные Искупители, которые не думают ни о чем другом кроме того, как отдать свою жизнь в пламени праведной славы. Обычно это выражается в том, что они вооружаются наиболее опасным и разрушительным оружием, доступным банде, воодушевляются вдохновляющими речами своего жреца Искупителей и с ревом бросаются на строй вражеский банды с намерением причинить как можно больше вреда врагам.

ZEALOT ФАНАТИК (JUVE).....

40 CREDITS

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Wil	Int
6"	4+	5+	3	3	1	3+	1	8+	7+	8+	9+

СПЕЦ ПРАВИЛА

Gang Fighter (Боец банды) (Juve): Бойцы с этим спец правилом составляют костяк банд Дома Кавдор. 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).

Promotion (Продвижение) (Redemptionist Specialist): Если во время фазы Перерыва в кампании этот боец получил пять или больше Улучшений, бойца можно повысить до Специалиста Кавдор или Специалиста Искупителей по выбору игрока.

Когда боец повышает свой ранг в банде таким образом он считается в дальнейшем Специалистом выбранного типа при определении какая экипировка и навыки ему доступны. Его существующие характеристики не изменяются, но он теряет это спец правила Gang Fighter (Juve), Promotion (Redemptionist Specialist) и Fast Learner и получает все спец правила Специалиста Кавдор или Специалиста Искупителей соответственно.

Hot-headed (Горячая голова): Бойцы с этим спец правилом хотят показать себя лучшим образом и действуют на одних импульсах ради того, чтобы впечатлить начальство. Неудивительно что старшие и более мудрые товарищи считают, что такие долго не живут. Если боец с этим спец правилом получает Тяжелое ранение или оказывается Вне игры, дружественные бойцы в пределах 3" не должны проходить Тест мужества (Nerve test), если только у них нет такого же спец правила.

Fast Learner (Способные ученики): Во время кампании, когда этот боец получает Улучшение характеристики, ему не нужно тратить дополнительные 2 XP если характеристика уже улучшалась. Другими словами, этот боец может улучшать свои характеристики любое количество раз (до максимума) по базовой стоимости в XP.

Fanatical (Фанатик): Фанатичный последователь учения Искупления, этот боец представляет наиболее радикальную ветвь веры своего культа и избрал путь фанатика. Кроме того, если этот боец получает натуральный дубль 1 при прохождении Теста мужества (Nerve test), он может сразу сделать переброс этой проверки Хладнокровия.

«Тесак» Гроз
Горсть прощенных
Дом Кавдор

ДОСТУПНЫЕ НАВЫКИ

Фанатик имеет доступ к следующим наборам навыков:

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

ЭКИПИРОВКА

Фанатик может приобрести оружие и Варгир из списка экипировки Фанатика:

- Во время кампании Фанатик может получить дополнительное оружие, приобретенное по этому списку.
- Кроме этого во время кампании Фанатик может получить дополнительный Варгир, приобретенный по этому списку, в Торговом посту и на Черном рынке.

СПИСОК ЭКИПИРОВКИ ФАНАТИКА

WEAPONS PISTOLS

- Autopistol 10 credits
- Stub gun 5 credits
 - Dumdum rounds +5 credits

CLOSE COMBAT WEAPONS

- Eviscerator* 90 credits
- Fighting knife 15 credits
- Two-handed axe* 25 credits
 - With exterminator +15 credits
- Two-handed hammer* 35 credits
 - With exterminator +15 credits

WARGEAR GRENADES

- Blasting charges 35 credits
- Frag grenades 30 credits
- Incendiary charges 40 credits
- Krak grenades 45 credits

ARMOUR

- Flak armour 10 credits
- Incombustible hauberk 20 credits

FIELD ARMOUR

- Hexagrammic fetish 35 credits

PERSONAL EQUIPMENT

- Drop rig 10 credits
- Filter plugs 10 credits
- Pyromantic mantle 45 credits

ЭКЗОТИЧЕСКИЕ ЗВЕРИ

Миры Империи населяют множество странных и необычных существ и Некромунда не является исключением. Известно, что на протяжении веков у людей существовала странная склонность содержать в качестве питомцев любых существ, обладающих забавным поведением и достаточно лояльных. В этом плане жители подулья ничем не отличаются от людей в остальной галактике. Уникальны на Некромунде только типы и виды питомцев, которых выбирают люди.

Экзотические звери покупаются как Варгир и вписываются в Карточку бойца соответствующим образом. При этом Экзотические звери отличаются от Варгира тем что имеют собственную Карточку бойца со своими уникальными статусом, навыками и оружием.

Они подчиняются всем нормальным правилам для бойцов с некоторым исключением:

- Когда для сценария выбирается боец, владеющий Экзотическим зверем, зверя можно вывести на поле боя вместе с ним. Таким образом количество бойцов в стартовой команде может превысить указанное в сценарии количество.
- Экзотические звери могут быть активированы только во время Групповой активации со своим хозяином. Соответственно владелец Экзотического зверя получает следующее спец правило:

Group Activation (Групповая активация) (Exotic Beasts): Когда боец с этим спец правилом активируется, управляющий им игрок должен активировать всех принадлежащих бойцу Экзотических зверей в рамках Групповой активации:

- Управляющий игрок выбирает и активирует каждого бойца обычным образом, полностью заканчивая его активацию прежде чем переходить к следующему. Каждый боец активируется индивидуально. Вся группа не активируется одновременно.
- Если этот боец активируется в рамках Групповой активации, это правило все равно действует, т.е. Экзотические звери активируются как описано выше вместе с самим бойцом, активированным Групповой активацией.
- Экзотические звери всегда должны заканчивать свою активацию в пределах 3" от своего владельца. Если Экзотический зверь оказался дальше 3" от владельца, он должен пройти тест Мужества (Nerve test) или станет Сломлен (Broken).
- Как только Экзотический зверь оказался Сломлен, он бежит прямо к своему владельцу при активации вместо того чтобы бежать в укрытие. Когда Экзотический зверь выполняет действие Running for Cover (Бежать в укрытие) (Двойное), он бежит прямо к владельцу. Он останавливается только если оказывается ближе 3" от владельца.
- Экзотический зверь, ставший Сломленным, автоматически восстанавливается если в конце активации оказывается в пределах 3" от владельца (обратите внимание что в Кампании он при этом не получает XP за восстановление).
- Если владелец убивается с поля боя по любой причине, Экзотический зверь также убивается вместе с ним.
- Если Экзотический зверь убивается с поля боя по любой причине, он не учитывается при прохождении теста на Трусость (Bottle test).
- Экзотический зверь получает опыт и страдает от Последствий ранений как обычный Гангер, а также может стать Специалистом.
- Экзотический зверь не может носить дополнительную экипировку. Он не может использовать оружие кроме указанного в его профиле. Он не может использовать Варгир.
- Экзотический зверь может быть Захвачен. В этом случае банда владельца может попробовать его отбить или выкупить из плена, как и в случае с обычным бойцом. Пойманного Экзотического зверя нельзя заставить работать на любых Территориях.



Мозгоклюй
Дом Кавдор
Шин птица

SHEEN BIRDS: (ШИН ПТИЦА) (EXOTIC BEAST).....90 CREDITS

Древние биомеханические конструкторы, давным-давно приобретенные семейством Лорда Хелмавра для создания иллюзорного ощущения былого великолепия живой природы внутри Улья Примус. Шин птицы были произведением искусства Адептус Механикус, совмеща в себе прекрасные механические конструкции Культа Кибернетики и элегантную клонированную живую оболочку культа Биологис. Они были снабжены рудиментарным запрограммированным поведением, для имитации поведения живых птиц; Летали стайками, сидели на ветках, поедали корм и даже вили гнезда и высиживали птенцов, которых также создавали для имитации настоящих гнезд.

Спустя тысячелетия Шин птицы из Улья примус пришли в упадок. Поддержка их работоспособности никогда не была приоритетом для администратума улья, поэтому их численность постоянно сокращалась, а оставшиеся экземпляры стали обезображены до полной неузнаваемости. Там, где раньше была судным образом объединенная в подобие живой птицы металлическая основа и клонированная живая ткань, теперь все сгнило и проржавело. Их плоть сгнила, а перья облетели. Оставшиеся Шин плиты представляют из себя жалкое зрелище, полны паразитов и покрыты грязью. Даже их искусственное поведение подверглось порче, и теперь они ведут себя как жалкая пародия себя прежних. Особенно раздражают их остатки родительских инстинктов, благодаря которым они по-прежнему пытаются высиживать свои гнезда, внутри которых уже давно не осталось ничего похожего на птенцов.

Иногда Шир птицы все же залетают и в нижние уровни подулья, где они большая редкость. И если их там находят, их с радостью подбирают последователи Дома Кавдор, видящие в них аватары милости Императора. Для высокоранговых гангеров Кавдор обладание Шир птицей равносильно прямому благословения Самого Императора.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Wil	Int
6"	4+	6+	3	2	1	3+	2	8+	7+	8+	9+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Flight (Полет): Шин птица игнорирует весь террейн и может свободно перемещаться между уровнями без ограничений, а также никогда не падает. При этом она не может игнорировать непроходимый террейн и заканчивать движение так, что ее база перекрывает препятствия или базы других бойцов.

Bate (Клюв): Когда обладатель Шин птицы активируется, птица всегда пытается чарджить вражеского бойца, даже если владелец этого не хочет. Сделайте проверку Силы воли (Willpower) для бойца-владельца. Если тест провалился, Шин птица выполняет действие Чардж (Charge) (Двойное) против ближайшего вражеского бойца. Если тест пройден – птица активируется обычным образом.

Rake Away (Взмыть прочь): В конце активации Шин птицы, если ее владелец Стоит и Активен или Лежит и Запинен, он может захотеть сделать проверку Силы воли (Willpower). Если эта проверка пройдена, Шин птица сразу делает бесплатное действие Движение (Простое) или Отступление (Retreat) (Базовое), если птица Вовлечена, прямо по направлению к владельцу. Если проверка провалена, Шин птица не выполняет никаких действий и остается где была.

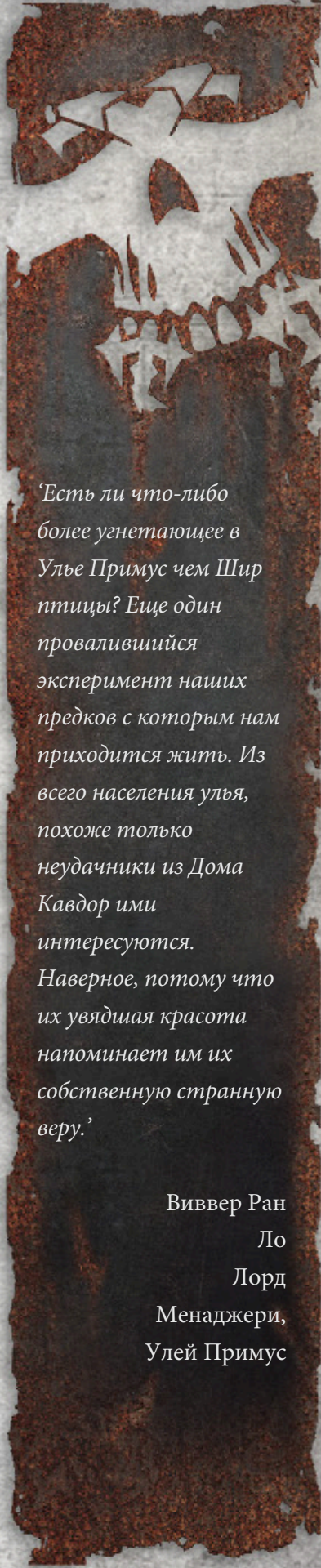
ДОСТУПНЫЕ НАВЫКИ

Should a Sheen Bird become a Specialist, it has access to the following skill sets:

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

ЭКИПИРОВКА

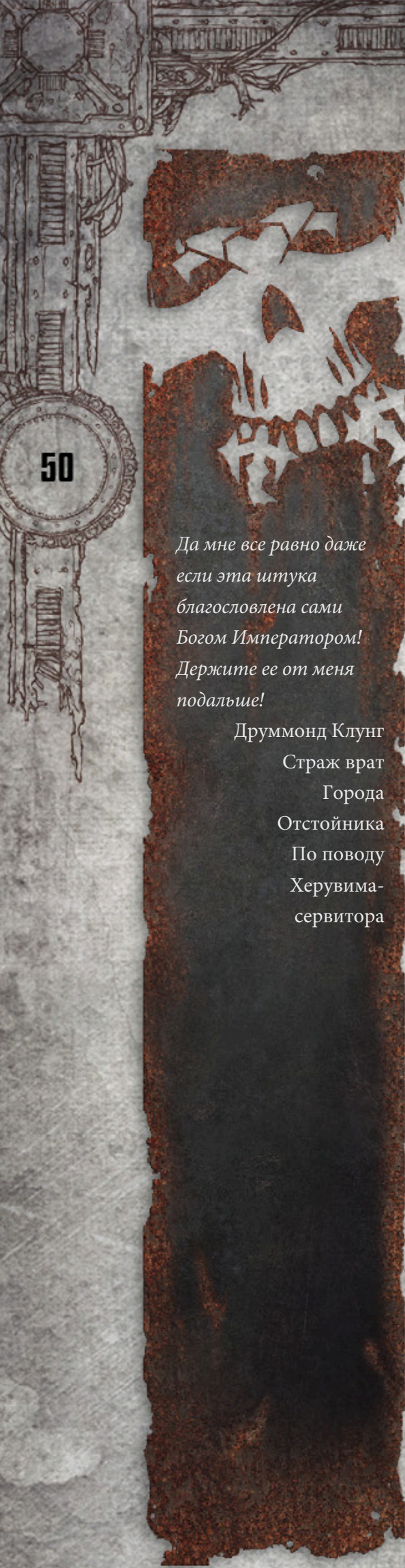
Шин птица не может покупать оружие или Варгир. Шин птица вооружена Beak & Talons.



‘Есть ли что-либо более угнетающее в Улья Примус чем Шир птицы? Еще один провалившийся эксперимент наших предков с которым нам приходится жить. Из всего населения улья, похоже только неудачники из Дома Кавдор ими интересуются. Наверное, потому что их увядшая красота напоминает им их собственную странную веру.’

Виввер Ран
Ло
Лорд
Менеджери,
Улей Примус





Да мне все равно даже
если эта штука
благословлена сами
Богом Императором!
Держите ее от меня
подальше!

Друммонд Клунг
Страж врат
Города
Отстойника
По поводу
Херувима-
сервитора

CHERUB-SERVITOR (ХЕРУВИМ-СЕРВИТОР) (EXOTIC BEAST).....55 CREDITS

Созданные Магосами-биологис херувимы-сервиторы являются привычной вещью на Имперских мирах, особенно среди ветвей последователей Имперского Кредо. Используют их для самых разных задач. В том числе для чисто декоративных и ритуальных целей или чтобы переносить курильницы или священные иконы во время бесконечных церемоний Экклезиархии. Другие переносят небольшие предметы для своих хозяев или в некоторых случаях управляют машинерией высоко под потолком куполов и сводами святилищ и соборов.

Ордена Милитант и Фратерис Милиция часто идут на войну в сопровождении херувимов-сервиторов. В этом случае они выполняют множество задач от подноса боеприпасов и экипировки до службы в виде мобильного прикрытия и аблативной брони для того кому служат и кого прикрывают собственными выращенными в чанах телами. Обеспеченных Искупителей также часто можно увидеть в сопровождении херувима-сервитора. Как такие вещи попадают в руки подстрекателей преступной толпы остается загадкой. Возможно все дело в связях с кем-то внутри Благородных Домов или в самой Экклезиархии.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Wil	Int
5"	5+	6+	2	2	1	3+	1	7+	5+	5+	9+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Flight (Полет): Херувим-сервитор игнорирует весь террейн и может свободно перемещаться между уровнями без ограничений, а также никогда не падает. При этом он не может игнорировать непроходимый террейн и заканчивать движение так, что его база перекрывает препятствия или базы других бойцов.

Bodyguard (Телохранитель): Когда во владельца Херувима-сервитора попала атака, управляющий игрок может перевести это попадание и все его эффекты на Херувима-сервитора, если Херувим-сервитор находится ближе 2 дюймов от владельца.

Focus of Faith (Фокус веры): При генерации дайсов Веры (Faith) банда может выполнить переброс одного D6 за каждого дружественного Херувима-сервитора на поле боя, который не Тяжело ранен и не Сбежал в Завершающей фазе.

Small Target (Мелкая цель): Херувим-сервитор настолько верткий что в постоянном полумраке подулья в него сложно попасть. Стрелковые атаки по Херувиму-сервитору получают модификатор на попадание -1. Кроме того Херувим-сервитор никогда не может считаться потенциальной целью при отработке эффекта Шального выстрела (Stray Shot).

Nimble (Верткий): Херувим-сервитор обладают практически сверхъестественными рефлексами и буквально чувствует опасность еще до нанесения удара. Херувим-сервитор имеет спас бросок 4+, который не модифицируется Бронейбойностью (Armour Piercing).

ДОСТУПНЫЕ НАВЫКИ

Как только Херувим-сервитор становится Специалистом, он получает доступ к следующему набору навыков:

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

ЭКИПИРОВКА

Херувим-сервитор не может покупать оружие или Варгир. Херувим-сервитор не имеет оружия и наносит только невооруженные атаки.

KLOVIS THE REDEEMER КЛОВИС ИСКУПИТЕЛЬ, АГЕНТ ДОМА КАВДОР

Искупитель (Редимер) – это легендарная личность для жителей Некромунды – яростный подстрекатель и фанатичный воин, чья преданность Искуплению не превосходит всех его соратников. Когда-то он был дворянином Клана Кавдор, был известен как Лорд Кловис и наслаждался привилегиями высшего класса Улья Примус. Говорят, что он даже мог бы удостоился мантии Тана, если бы захотел, но выбрал другой путь. Отринув соблазны жизни знати, Искупитель отправился в подулей чтобы карать нечистых и распространять слово Искупления. Совсем скоро он набрал себе банду фанатиков. Этих бойцов привлекала его сила и убежденность, а также практикуемые им brutальные методы. Самый известный из его последователей - Дьякон Малакев – миниатюрный серво-писец. Превращенный в сервитора преданный последователь веры, он сопровождает Искупителя в его крестовом походе, кропотливо записывая все его великие свершения. Также он носит Либер Экскруциатус – печально известную книгу пыток Кловиса.

Праведная жизнь Искупителя, посвященная искоренению отщепенцев и еретиков на Некромунде закалила его и избавила от таких мелочных понятий как жалость или милосердие и те, кто с ним сталкиваются не могут ожидать ни капли пощады от этого ревностного воина.

Чтобы еще больше устрашать своих врагов, Искупитель носит на голове горящую корону, чье пламя дрожит и искрится, когда его яростный взгляд обжигает врагов. Его благородное происхождение и связи в высших кругах Дома Кавдор позволяют ему использовать оружие и экипировку высшего качества. Его багровая роба скрывает стеганую сетчатую броню, способную выдерживать выстрелы автоматического и лазерного оружия. Сам он предпочитает цепное оружие и использует свой модифицированный эвисцератор, известный как Меч Преследования (Sword of Persecution). Говорят, что он даже построил себе крепость где-то в Пепельных пустошах и обладает собственным бронированным транспортом, которые он использует чтобы избавлять мир от мутантов, монстров и еретиков.

Однако главная сила Искупителя кроется не в его внушительных воинских навыках или могучем оружии, а в силе его веры. Во многом его можно считать чистым проявлением Искупления, обретшем яростную физическую форму. Под присмотром Искупителя его последователи сражаются еще яростнее, а его врагов охватывает страх. Методы «очищения» душ неверных с помощью пыток, практикуемые Искупителем, только усиливают эту репутацию. Недаром Искупитель любит говорить, что «Если не больно – этот не считается!»

KLOVIS THE REDEEMER (КЛОВИС ИСКУПИТЕЛЬ) СПЕЦ ПРАВИЛА

***Petition (Петиция):** Банда Дома Кавдор не может просто так нанять Искупителя. Для того чтобы заполучить себе в помощь Искупителя, лидер банды должен написать петицию. Если банда хочет нанять Искупителя, управляющий игрок делает бросок по таблице ниже во время соответствующего шага последовательности перед боем.

D6+Rep Результат

- 1-8** Искупитель прислушался к просьбе банды о помощи. Банда может нанять его на одну битву за 100 кредитов.
- 9-15** Искупитель прислушался к просьбе банды о помощи, но готов помочь только за дополнительную плату. Банда может нанять его на одну битву за 200 кредитов.
- 16+** Искупитель считает, что банда способна сражаться сама без его помощи. Банда не может нанять его на следующую битву.

Обратите внимание что банда Дома Кавдор может либо отправить петицию для найма Искупителя или может сделать бросок по таблице Помощи Дома. Но не оба эти варианта одновременно. Только банды Дома Кавдор могут отправить петицию Искупителю.

Fearsome Reputation (Грозная репутация): Если вражеский боец хочет выполнить действие Fight (Бой) (Базовое) или Shoot (Стрельба) (Базовое), выбирая целью данного бойца, он должен сделать проверку Силы воли (Willpower). Если проверка провалена, он не может выполнить это действие и его действие немедленно завершается.

Articles of Faith (Проявление веры): Искупитель генерирует дайсы Веры (Faith) как обычный боец Дома Кавдор. Однако сила его веры настолько сильна что в каждой Завершающей фазе управляющий игрок бросает за него три D6, вместо одного как для обычных бойцов. Таков путь Искупителя.

Outlaw (Вне закона): Искупитель является Наемником Вне закона.



KLOVIS THE REDEEMER, HOUSE AGENT

*
CREDITS

M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	CL	WIL	INT
5"	3+	6+	3	3	3	3+	3	7+	5+	6+	8+

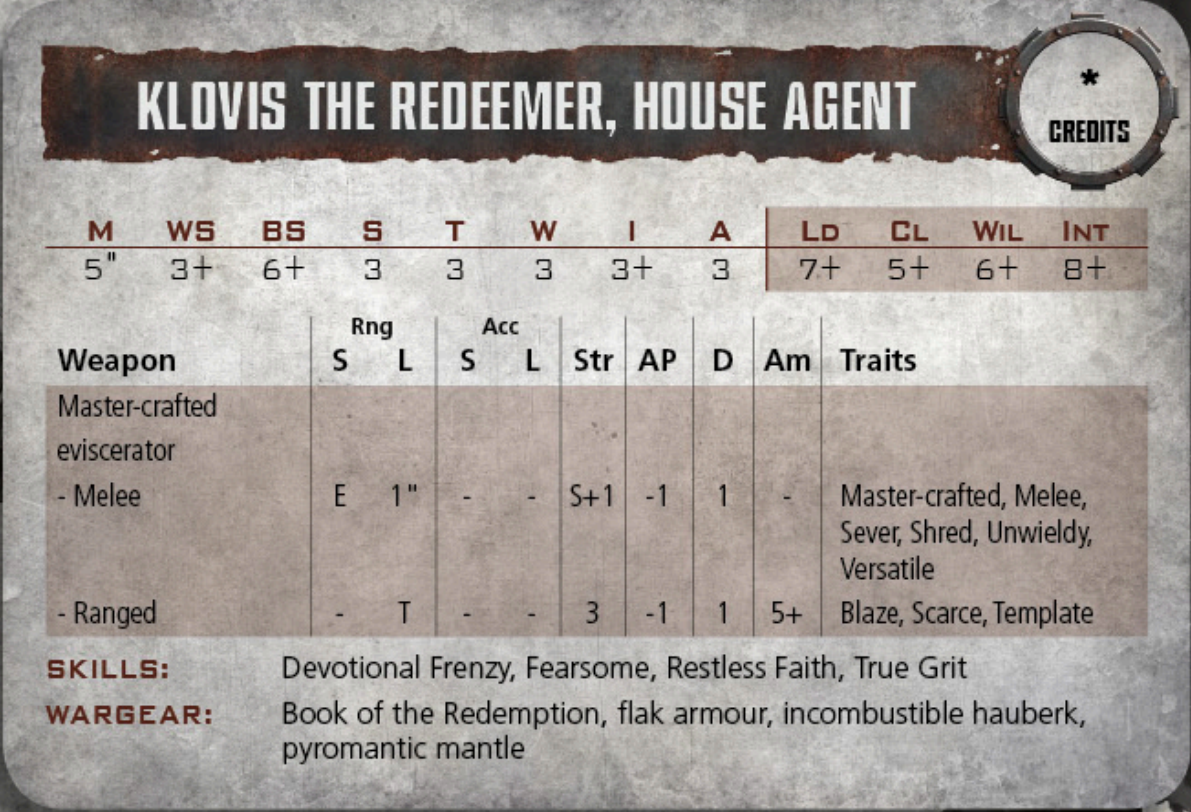
Weapon	Rng		Acc		Str	AP	D	Am	Traits
	S	L	S	L					
Master-crafted eviscerator									
- Melee	E	1"	-	-	S+1	-1	1	-	Master-crafted, Melee, Sever, Shred, Unwieldy, Versatile
- Ranged	-	T	-	-	3	-1	1	5+	Blaze, Scarce, Template

SKILLS:

Devotional Frenzy, Fearsome, Restless Faith, True Grit

WARGEAR:

Book of the Redemption, flak armour, incombustible hauberk, pyromantic mantle



DEACON MALAKEV (ДЬЯКОН МАЛАКЕВ) СПЕЦ ПРАВИЛА

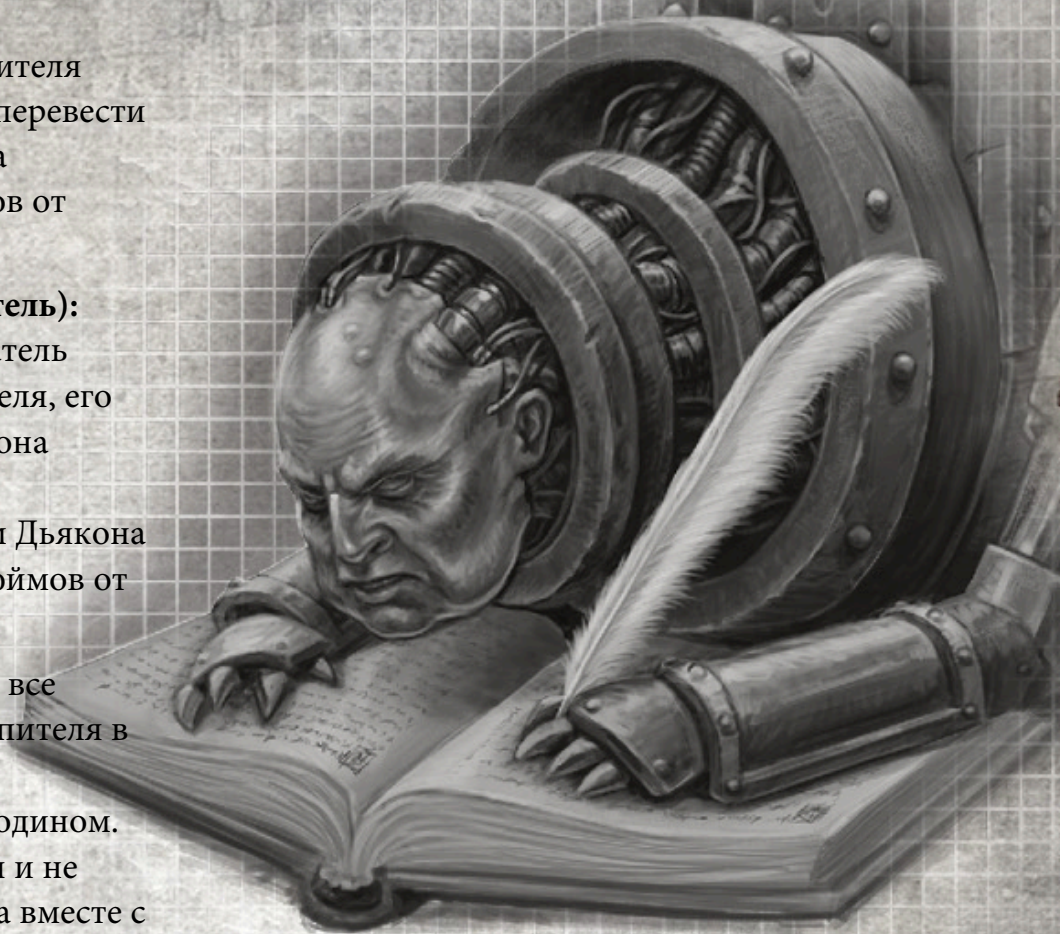
Bodyguard (Телохранитель): Когда в Искупителя попадает атака, управляющий игрок может перевести это попадание и все его эффекты на Дьякона Малакева, если он находится ближе 2 дюймов от Искупителя.

Dedicated Follower (Преданный последователь): Дьякон Малакев – это преданный последователь Искупителя. Когда банда нанимает Искупителя, его всегда сопровождает Дьякон Малакев. Дьякона Малакева нельзя нанять отдельно. На шаге Расстановки последовательности перед боем Дьякона Малакева нужно выставлять в пределах 3 дюймов от Искупителя.

Scribe (Писец): Дьякон Малакев записывает все великие свершения крестового похода Искупителя в подулье. В этих записях он указывает тех праведников кто сражался вместе с его господином. Если Дьякон Малакев находится на поле боя и не Тяжело ранен во время фазы Wrap-up, банда вместе с которой сражался Искупитель получает D3 очка Репутации.

The Liber Excruciatius (Либер Экскрузиатус): Либер Экскрузиатус – это печально известная книга пыток Искупителя, которую носит и обновляет Дьякон Малакев. За многие годы она претерпела множество правок и дорполнений и превратилась в громадный топ. Пока Искупитель остается в пределах 1 дюйма от Дьякона Малакева и оба бойца Стоят и Активны, Искупитель может выполнить действие Know Your Fate (Познай свою судьбу) (Базовое):

Know Your Fate (Познай свою судьбу) (Базовое): Искупитель концентрирует взгляд на своих врагах и громко зачитывает отрывок из Либер Экскрузиатус с описанием пыток что его ожидают. D3 вражеских бойцов (по выводу управляющего Искупителем игрока), находящиеся в пределах 9 дюймов от Искупителя и способные выстроить линию видимости до Искупителя должны немедленно пройти тест Тест мужества (Nerve test) с модификатором -1.



53

DEACON MALAKEV

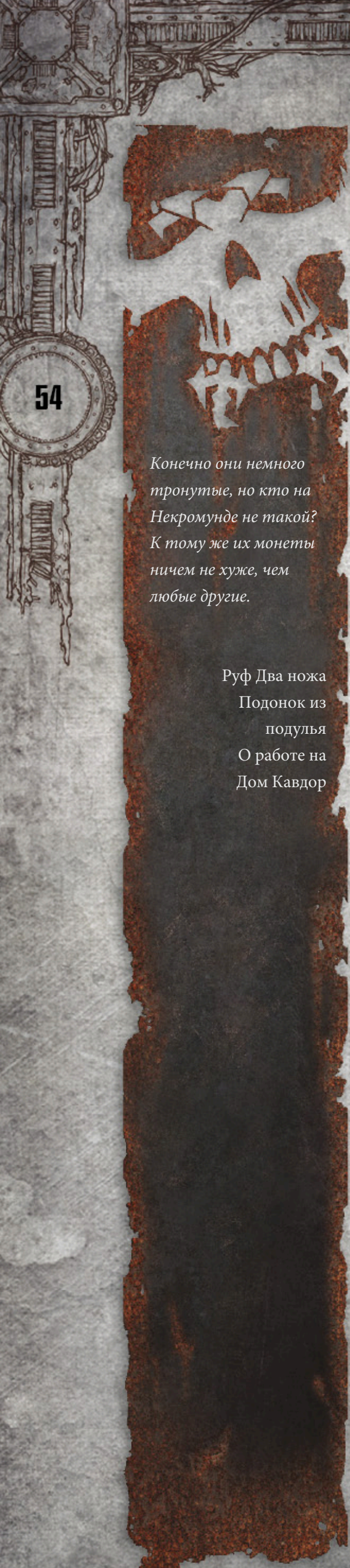
*

CREDITS

M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	CL	WIL	INT
4"	5+	6+	2	4	2	5+	1	7+	6+	7+	8+

Weapon
None

SKILLS: Evade, Lie Low
WARGEAR: Light carapace armour



Конечно они немного тронутые, но кто на Некромунде не такой? К тому же их монеты ничем не хуже, чем любые другие.

Руф Два ножа
Подонок из
подулья
О работе на
Дом Кавдор

HANGERS-ON (ПОСЛЕДОВАТЕЛИ) И BRUTES (БРУТЫ)

Как только где-либо обосновывается банда, об этом сразу узнают местные жители и их убежище становится местной достопримечательностью. Некоторые убежища банд превращаются в центр активности, куда свободно могут приходить местные жители улья, а другие больше походят на крепости. В любом случае, они часто становятся центром внимания для торговцев и различных специалистов, ищущих себе базу для своих операций или готовых наняться на службу к банде.

Последователи чаще используются в режиме Кампании, хотя могут применяться и в Скирмиш режиме. Бруты нанимаются для усиления банды на поле боя и действуют почти как остальные обычные бойцы. На шаге Обновление ростера Последовательности После Боя, игрок может нанять Последователей или Брутов. Они покупаются на кредиты из Стеша банды также, как и обычные бойцы. Для них заполняется Карточка бойца, и они добавляются в Ростер банды. У большинства Последователей и Брутов есть варианты экипировки – с ней нужно определиться при найме и нельзя будет изменить позже.

Во время Кампании Последователи и Бруты могут быть захвачены после боя как обычные бойцы. В этом случае банда может попытаться выручить их или выкупить из плена. Если попытка спасения провалилась и не удалось договориться о выкупе, захвативший может продать их как обычного бойца.

Максимальное количество Последователей и Брутов в банде ограничено Репутацией, как указано в таблице ниже. Если Репутация банды снижается до уровня, недостаточного для содержания нанятых Последователей и Брутов, вам нужно исключить из ростера одного или нескольких, пока ваша репутация снова не вырастет. Также учтите, что у каждого типа Последователей и Брутов есть ограничение на Количество. Например, в банде может быть два Свободных Дока, но только один Разведчик Куполов. Последователи и Бруты не учитываются при подсчете бойцов, когда вы определяете сколько каких типов бойцов может быть в банде.

Репутация	Максимум последователей и брутов
Меньше 5	1
5-9	2
10-14	3
15-19	4
20-24	5

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ (HANGERS-ON)

Каждый тип Последователей дает нанявшей его банде специальное правило. Обычно последователи не принимают участия в бою. Однако, если битва происходит во владениях банды (правило Home Turf Advantage в сценарии), сделайте бросок D6 за каждого из Последователей перед выбором команды. При результатах 1, 2 и 3 Последователю не повезло оказаться рядом, когда началась перестрелка и он должен быть включен в команду.

Последователи не получают Опыт и Улучшения. Если они получают Последствие ранения, которое должно быть отмечено в карточке, они решают, что убежище банды больше небезопасно и уходят. Вычеркните его из Ростера банды. Также им нельзя давать никакую экипировку, кроме той, что у них прописана.

БРУТЫ (BRUTES)

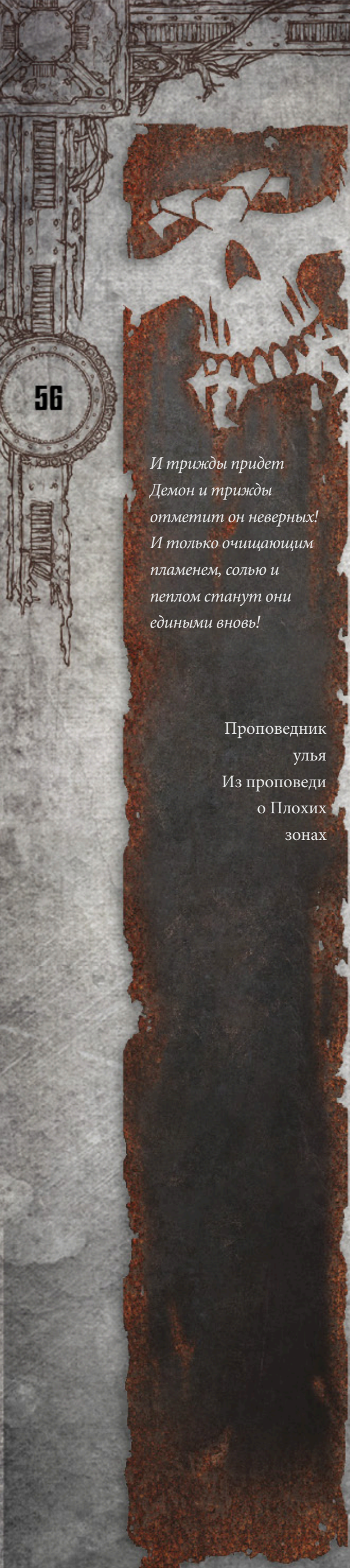
Бруты наоборот нанимаются для участия в бою и при выборе команды используются как обычные бойцы. В отличие от Последователей, Бруты получают Опыт и Улучшения также, как и Специалисты Кавдор и Искупителей (стр. 40 и стр. 42). В отличие от Последователей, Бруты не покидают банду после получения Последствий ранения, изменяющих их Карточку бойца.

Праведный день
«Освобожденный» Амбот
Сынов Рассвета
Дом Кавдор



Сила – это не
состояние тела, это
то что идет от
веры, силы воли и
религиозного рвения.
Мне так жаль их
фальшивую силу,
ведь они самые
потерянные из всех...

Коиф Коффинейл,
Братство Костей,
Дом Кавдор
О Доме Голиаф



И трижды придет
Демон и трижды
отметит он неверных!
И только очищающим
пламенем, солью и
неплом станут они
едиными вновь!

Проповедник
улья
Из проповеди
о Плохих
зонах

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ (HANGERS-ON)

Банды Кавдор пользуются услугами как специфичных для себя Последователей, преданных Вере так и обычных, которые крутятся вокруг убежища банды любого Кланового Дома. Для некоторых из описанных ниже Последователей указано что их может нанимать только банда Дома Кавдор.

O-1 HIVE PREACHER (ПРОПОВЕДНИК УЛЯ).....70 CREDITS
(ДОСТУПЕН ТОЛЬКО БАНДАМ КАВДОР)

Поселения в подулье переполнены выходцами из улья, утверждающими что они проповедники или жрецы Имперского Кредо и Искупители здесь ничем не выделяются. Банды Кавдор могут привлекать некоторых из этих маниакальных проповедников в куполах, которые будут благословлять их на битву или просто бродить вокруг их убежища и проповедовать религиозные догмы и распалять ярость в окружающих.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Wil	Int
4"	4+	6+	3	3	1	3+	1	5+	6+	5+	8+

СПЕЦ ПРАВИЛА

Sermon (Проповедь): Банда, которую сопровождает Проповедник Улья может сделать бросок D6 в конце любой последовательности перед боем и добавить столько дайсов Веры (Faith) (стр. 97) в пул дайсов Веры. Кроме того, если Проповедник Улья находится на поле боя и не Тяжело ранен, он считается за трех бойцов Кавдор при генерации дайсов Веры в Завершающей фазе.

Part of the Crew (Часть команды): В отличие от других Последователей, эти бойцы всегда готовы к бою. Пока этот боец входит в ростер банды, он считается регулярным гангером при выборе команды. Поэтому этого бойца можно выбирать специально или случайным образом в стартовую команду как любого обычного гангера.

При этом как и любой другой Последователь, этот боец не может получать Опыт и Улучшения и если получает Последствие ранения, которое нужно отмечать в Карточке бойца, он убирается из ростера банда как и любой другой Последователь.

Outlaw (Вне закона): Проповедник Улья может быть нанят только бандами Вне закона.

ЭКИПИРОВКА

Проповедник Улья вооружен two-handed hammer.

НАВЫКИ

Проповедник Улья имеет навык Inspirational.

0-1 0-1 FLAGELLATOR (ФЛАГЕЛЛЯТОР).....30 CREDITS
(ДОСТУПЕН ТОЛЬКО БАНДАМ КАВДОР)

Очищение через боль – это основа Искушения и банды часто нанимают специальных флагелляторов чтобы мотивировать и «лечить» своих членов. Раненые гангеры или те кто страдает от болезней подулья забывают о своих ранах и возвращаются в бой, зная что в убежище банды их ожидает постоянное избиение плетьюми.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Wil	Int
4"	4+	6+	3	3	1	5+	1	9+	6+	7+	9+

СПЕЦ ПРАВИЛА

Purification through Pain (Очищение через боль): Во время последовательности перед боем, после расстановки поля боя, но до выбора команды, банда с Флагеллятором может попытаться снять статус Восстанавливается (Recovery) с одного из своих бойцов. Выбранный боец сразу должен сделать тест Стойкости (Toughness). Если првоерка пройдена, боец теряет статус Восстанавливается и его можно включить в команду для боя. При этом этот боец начинает бой с одним Легким ранением.

Outlaw (Вне закона): Флагеллятор может быть нанят только бандами Вне закона.

ЭКИПИРОВКА

Флагеллятор вооружен flail.

НАВЫКИ

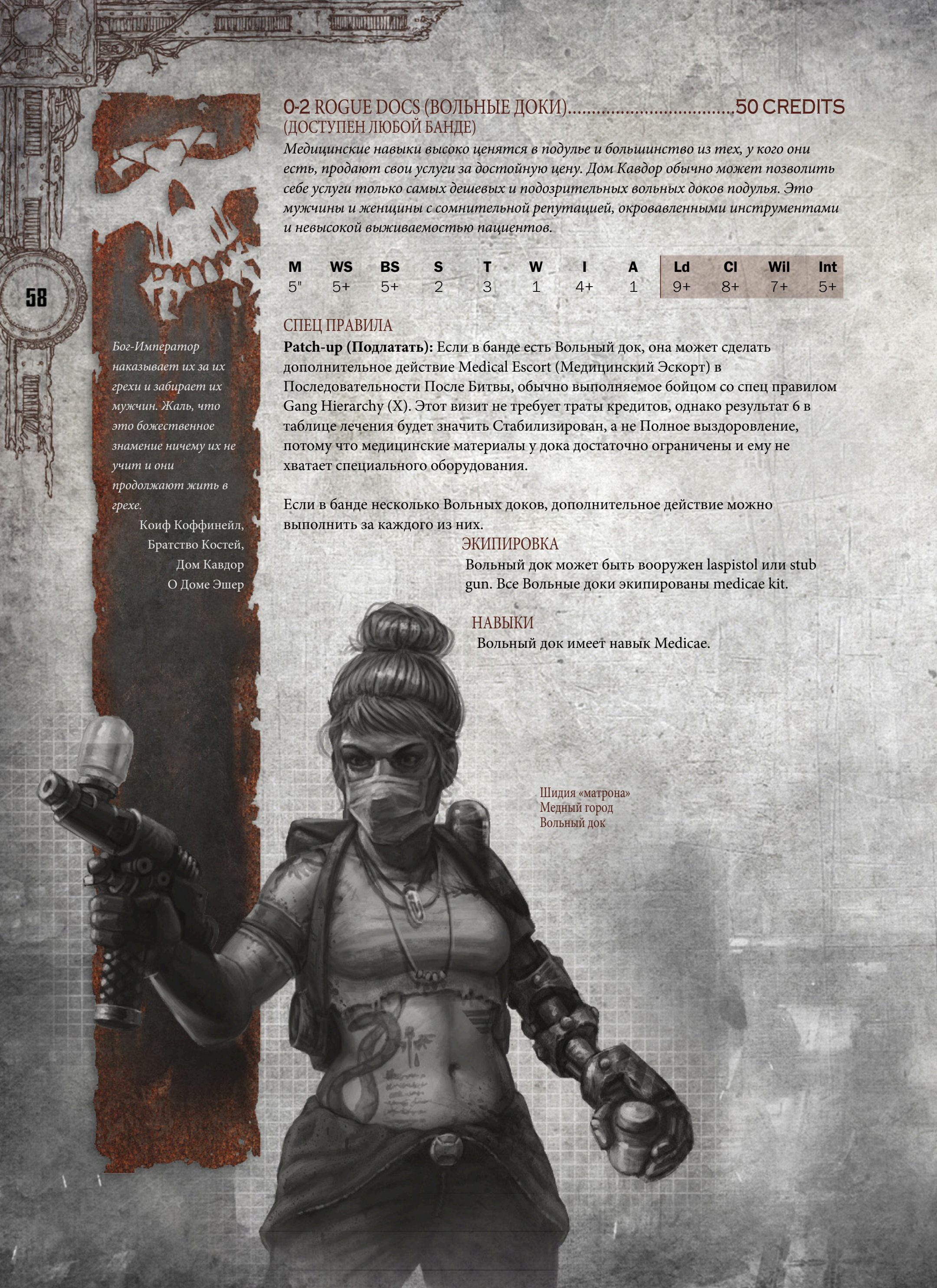
Флагеллятор имеет навык Fearsome.

Логан Тиль
Флагеллятор Братства Костей
Дом Кавдор

Грех ХРЯСЬ Позор
ХРЯСЬ Страдание
ХРЯСЬ Грех ХРЯСЬ
Позор ХРЯСЬ
Страдание...

Литания Флагеллятора





Бог-Император наказывает их за их грехи и забирает их мужчин. Жаль, что это божественное знамение ничему их не учит и они продолжают жить в грехе.

Коиф Коффинейл,
Братство Костей,
Дом Кавдор
О Доме Эшер

0-2 ROGUE DOCS (ВОЛЬНЫЕ ДОКИ).....50 CREDITS (ДОСТУПЕН ЛЮБОЙ БАНДЕ)

Медицинские навыки высоко ценятся в подулье и большинство из тех, у кого они есть, продают свои услуги за достойную цену. Дом Кавдор обычно может позволить себе услуги только самых дешевых и подозрительных вольных доков подулья. Это мужчины и женщины с сомнительной репутацией, окровавленными инструментами и невысокой выживаемостью пациентов.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Wil	Int
5"	5+	5+	2	3	1	4+	1	9+	8+	7+	5+

СПЕЦ ПРАВИЛА

Patch-up (Подлатать): Если в банде есть Вольный док, она может сделать дополнительное действие Medical Escort (Медицинский Эскорт) в Последовательности После Битвы, обычно выполняемое бойцом со спец правилом Gang Hierarchy (X). Этот визит не требует траты кредитов, однако результат 6 в таблице лечения будет значить Стабилизирован, а не Полное выздоровление, потому что медицинские материалы у дока достаточно ограничены и ему не хватает специального оборудования.

Если в банде несколько Вольных доков, дополнительное действие можно выполнить за каждого из них.

ЭКИПИРОВКА

Вольный док может быть вооружен laspistol или stub gun. Все Вольные доки экипированы medicae kit.

НАВЫКИ

Вольный док имеет навык Medicae.



Шидия «матрона»
Медный город
Вольный док

0-1 GANG LOOKOUT (РАЗВЕДЧИК).....20 CREDITS
(ДОСТУПЕН ЛЮБОЙ БАНДЕ)

Всегда найдется много жителей улья и отбросов поселения, готовых следить за границами владений банды и готовых предупредить ее о нападении. Эти разведчики могут предупредить об атаке соперников или об интересе со стороны Энфорсеров и дать банде шанс сбежать. Банды Кавдор обычно имеют больше разведчиков чем другие банды, потому что многие верующие в подулье с радостью делятся с ними добытой информацией из преданности Искуплению.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Wil	Int
5"	5+	4+	2	3	1	3+	1	9+	7+	5+	7+

СПЕЦ ПРАВИЛА

Heads-up (Берегись): В Скирмиш игре Разведчик добавляет банде 1 к результату броска на определение того, кто в сценарии будет атакующим, а кто защищающимся. Дополнительно, если банда с Разведчиком защищается и выбран сценарий, использующий правило Sneak Attack, ко всем броскам на обнаружение атакующих добавляется 1.

ЭКИПИРОВКА

Разведчик может быть вооружен laspistol или stub gun и fighting knife или ахе.

НАВЫКИ

Разведчик имеет навык Evade.

0-1 DOME RUNNER (ЗНАТОК КУПОЛОВ).....20 CREDITS
(ДОСТУПЕН ЛЮБОЙ БАНДЕ)

Владения банды – это основа ее экономики, но по мере расширения, банды могут оказаться в совсем незнакомом для них месте. Местных гидов, которых называют «Знатоками купола» регулярно можно увидеть среди гангеров, когда те пытаются определить какие скрытые сокровища таит их территория. Дом Кавдор использует Знатоков куполов при поиске подходящих целей для Искупителей и для поиска потерянных «артефактов», за что Знатоки куполов с радостью берут с них кредиты.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Wil	Int
5"	5+	5+	3	3	1	3+	1	10+	9+	7+	8+

СПЕЦ ПРАВИЛА

Scout Ahead (Скаута вперед): Если боец из банды, нанявшей Знатока купола открывает ящик с лутом, он может сделать переброс D6 для определения его содержимого. Новое значение должно быть принято, даже если оно хуже.

ЭКИПИРОВКА

Знатока купола вооружен laspistol или stub gun и fighting knife или ахе.

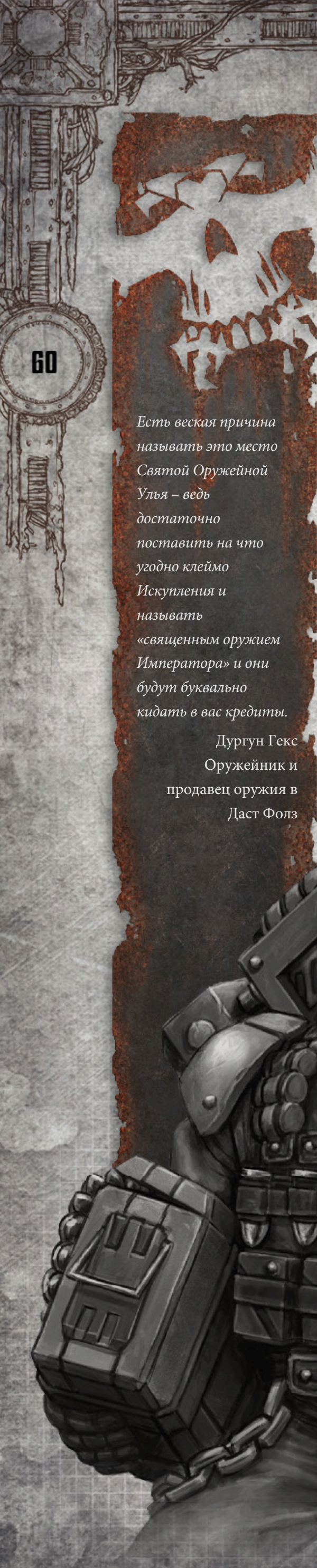
НАВЫКИ

Знатока купола имеет навык Lie Low.



Даже Богу-Императору
не помешала бы
лишняя пара глаз...

Дженс Славен
Разведчик в Двух
Туннелях
Работает на Дом
Кавдор



60

Есть веская причина называть это место Святой Оружейной Ульей – ведь достаточно поставить на что угодно клеймо Искупления и называть «священным оружием Императора» и они будут буквально кидать в вас кредиты.

Дургун Гекс
Оружейник и
продавец оружия в
Даст Фолз

0-3 AMMO-JACKS (ОРУЖЕЙНИК).....50 CREDITS (ДОСТУПЕН ЛЮБОЙ БАНДЕ)

По мере того как банда набирается опыта, она начинает ценить необходимость обслуживания оружия. Остаться без боеприпасов или с заклинившим оружием на поле боя для банды, желающей, чтобы с ней считались, недопустимо. Дом Кавдор известен плохим состоянием своего огнестрельного и холодного оружия, но они пытаются бороться с этим с помощью Оружейников.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Wil	Int
5"	4+	3+	3	3	1	5+	1	9+	7+	6+	7+

СПЕЦ ПРАВИЛА

Gun-smith (Кузнец оружейник): Если у банды есть Оружейник, ее оружие регулярно обслуживается, а запасы боеприпасов тщательно учитываются. Поэтому бандиты получают переброс для проваленных Проверок оружия (Ammo checks), если выпала натуральная 1. Чтобы пользоваться этим бонусом, самому оружейнику принимать участие в битве не обязательно, но если он не доступен для боя – например, находится в состоянии Восстанавливается или Захвачен, этот бонус не работает.

Если у банды больше одного оружейника, бонус улучшается. Банда с двумя оружейниками может перебрасывать проваленные результаты Проверки оружия для натуральных 1 и 2. А если оружейников трое, то 1, 2 и 3.

ЭКИПИРОВКА

Оружейник может быть вооружен boltgun или combat shotgun с salvo и shredder ammo и либо power hammer или power sword. Все оружейники экипированы mesh armour.

НАВЫКИ

Оружейник имеет навык Munitioneer.

Дайс «Большой калибр»
Харден
Город в Отстойнике
Оружейник

0-1 SLOPPER (СЛОППЕР).....20 CREDITS
(ДОСТУПЕН ЛЮБОЙ БАНДЕ)

Еда в подулье редко может называться вкусной. Большая часть блюд состоит из Трупного крахмала или питательной слизи с добавлениями синтетических жиров и порций витаминов. Поэтому каждый, кто способен добыть «настоящую» пищу из местной флоры и фауны, может рассчитывать на неплохой заработок. Сlopперы Клана Кавдор хорошо известны знанием бесчисленных способов приготовления крыс подулья.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Wil	Int
4"	4+	4+	2	3	1	3+	1	9+	9+	5+	7+

СПЕЦ ПРАВИЛА

Grub's Up (Жратва): В конце шага Расходование Опыта Последовательности Перед Битвой, сделайте бросок D6 за каждого бойца в состоянии Восстанавливается. Если выпало 6 - хороший уход и питание ускоряют лечение бойца и квадратик In Recovery в ростере банды очищается. Боец может принимать участие в битве.

ЭКИПИРОВКА

Сlopпер вооружен fighting knife.

НАВЫКИ

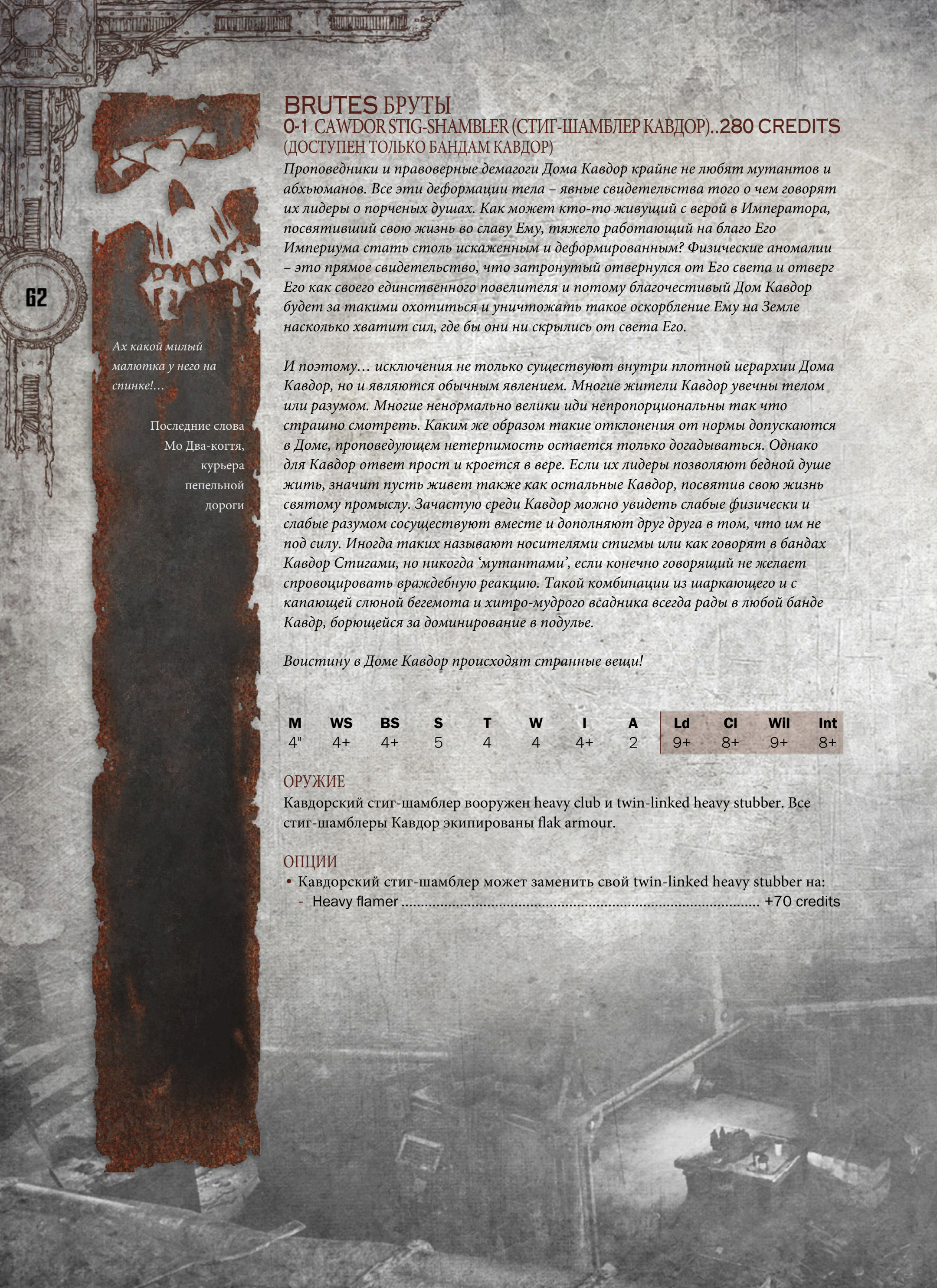
Сlopпер не имеет навыков.

Они пытаются найти бессмертие внутри машины, в то время как единственный верный путь к вечной жизни заключен не в стали и вычислениях, а в душе человека.

Коиф Коффинейл,
Братство Костей,
Дом Кавдор
О Доме Ван Саар

Дрино «Черпак»
Бывший лицензированный уличный
продавец еды (лицензия отозвана)
Сlopпер





Ах какой милый
малютка у него на
спинке!...

Последние слова
Мо Два-когтя,
курьера
пепельной
дороги

BRUTES БРУТЫ

O-1 CAWDOR STIG-SHAMBLER (СТИГ-ШАМБЛЕР КАВДОР)..280 CREDITS
(ДОСТУПЕН ТОЛЬКО БАНДАМ КАВДОР)

Проповедники и правоверные демагоги Дома Кавдор крайне не любят мутантов и абхьюманов. Все эти деформации тела – явные свидетельства того о чем говорят их лидеры о порченных душах. Как может кто-то живущий с верой в Императора, посвятивший свою жизнь во славу Ему, тяжело работающий на благо Его Империи стать столь искаженным и деформированным? Физические аномалии – это прямое свидетельство, что затронутый отвернулся от Его света и отверг Его как своего единственного повелителя и потому благочестивый Дом Кавдор будет за такими охотиться и уничтожать такое оскорбление Ему на Земле насколько хватит сил, где бы они ни скрылись от света Его.

И поэтому... исключения не только существуют внутри плотной иерархии Дома Кавдор, но и являются обычным явлением. Многие жители Кавдор увечны телом или разумом. Многие ненормально велики иди непропорциональны так что страшно смотреть. Каким же образом такие отклонения от нормы допускаются в Доме, проповедующем нетерпимость остается только догадываться. Однако для Кавдор ответ прост и кроется в вере. Если их лидеры позволяют бедной душе жить, значит пусть живет также как остальные Кавдор, посвятив свою жизнь святому промыслу. Зачастую среди Кавдор можно увидеть слабые физически и слабые разумом сосуществуют вместе и дополняют друг друга в том, что им не под силу. Иногда таких называют носителями стигмы или как говорят в бандах Кавдор Стигами, но никогда 'мутантами', если конечно говорящий не желает спровоцировать враждебную реакцию. Такой комбинации из шаркающего и с капающей слюной бегемота и хитро-мудрого всадника всегда рады в любой банде Кавдор, борющейся за доминирование в подулье.

Воистину в Доме Кавдор происходят странные вещи!

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Wil	Int
4"	4+	4+	5	4	4	4+	2	9+	8+	9+	8+

ОРУЖИЕ

Кавдорский стиг-шамблер вооружен heavy club и twin-linked heavy stubber. Все стиг-шамблеры Кавдор экипированы flak armour.

ОПЦИИ

- Кавдорский стиг-шамблер может заменить свой twin-linked heavy stubber на:
 - Heavy flamer +70 credits

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Intelligent Control (Интеллектуальное управление): Этот боец может сразу сделать переброс проваленной проверки Leadership, Cool, Willpower или Intelligence.

Move and Shoot (Стрельба на ходу): Боец может стрелять из Unwieldy оружия с помощью Базового действия вместо Двойного действия. Однако при этом он получает дополнительный модификатор -1 на попадание.

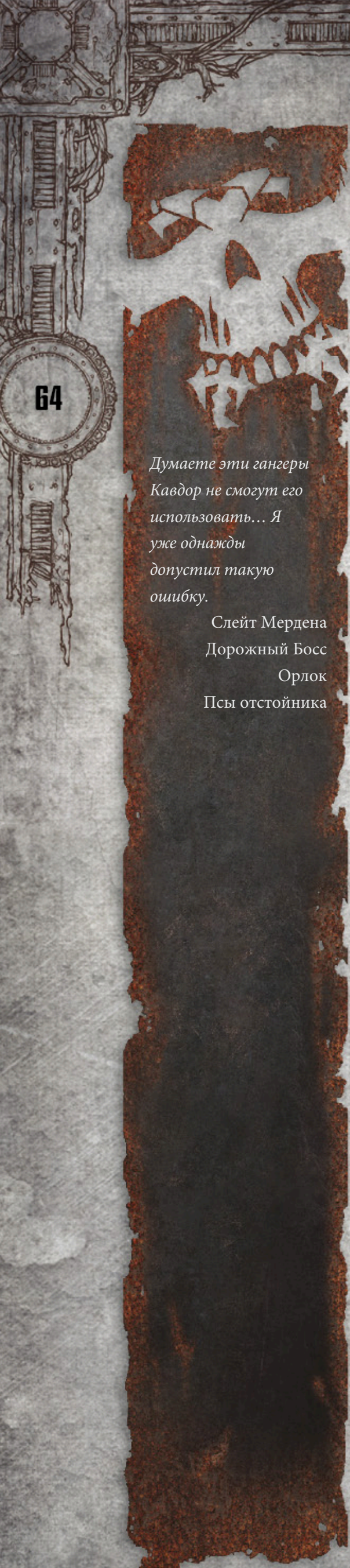
ДОСТУПНЫЕ НАВЫКИ

Кавдорский стиг-шамблер имеет доступ к следующему набору навыков:

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



ГРАНТ И СНИВЕЛС
Те что со свечами
ДОМ КАВДОР



Думаете эти гангеры
Кавдор не смогут его
использовать... Я
уже однажды
допустил такую
ошибку.

Слейт Мердена
Дорожный Босс
Орлок
Псы отстойника

**0-2 LUTHER PATTERN
EXCAVATION AUTOMATA (АМБОТ).....185 CREDITS**
(ДОСТУПЕН ВСЕМ БАНДАМ, НО ЗА 215 КРЕДИТОВ)

Паттерн Лютер Автомата для Раскопок - это тяжелый конструктор, напоминающий своей формой Амбула – огромное человекоподобное ксено чудовище, встречающееся в жарких засушливых мирах. Зародившиеся в бескрайних пустынях Лютер МакИнтир IX в Сегментуме Солар, Амбулы распространились по всему Империуму. Люди пытались их приручить чтобы использовать их выдающиеся способности. Амбулы от природы отличные тоннелекопатели. Их мощные конечности заканчиваются твердыми как алмаз когтями, позволяющие им удивительно быстро прокапывать проходы прямо сквозь мягкие камни. Их глаза позволяют им видеть инфракрасный спектр, что позволяет им видеть почти в полной темноте и практически визуально видеть тепловые сигнатуры объектов.

Перевозка и продажа Амбулов в Империуме строго регламентирована, что и не удивительно, если учитывать насколько опасны эти хищники и насколько тяжело они приручаются и как часто они сбегают и устраивают полный хаос в шахтерских поселениях на отдаленных планетах.

Наибольшего успеха в приручении Амбулов удалось добиться, когда на их базе их органических компонентов начали создавать тяжелые горнодобывающие конструкторы. Специально спроектированные инструменты срачиваются с мозгом и нервной системой Амбота с помощью разработанного Адептус Механикус процесса. Это процесс позволяет соблюсти древний закон о запрете «машина малифика», смертоносной «думающей машине». Когда существо просыпается в своей обновленной роботизированной оболочке, оно сохраняет свои копательные инстинкты, которые были присущи ему в жизни во плоти, тогда как агрессия и охотничьи инстинкты подавляются черепным ограничителем. Конечно, когда бандам Кланового Дома попадает в руки такое устройство, они не думают о его копательных способностях. Дом Кавдор иногда находит потерянных или выброшенных Амботов в кучах мусора и иногда даже заставляют их снова работать. Эти металлические монстры покрываются иконами веры или окрашиваются в ржавых механических святых, выполняющих работу Искупления.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Wil	Int
4"	3+	5+	5	5	3	5+	2	8+	6+	8+	9+

ОРУЖИЕ

Амбот вооружен двумя tunnelling claws. Все Амботы экипированы light carapace armour.

ВАРИАНТЫ ЭКИПИРОВКИ

- Амбот может заменить один из своих tunnelling claws на:
 - Grav-fist +90 credits

СПЕЦ ПРАВИЛА

Cranial Governors (Мозговой ограничитель): В нормальных условиях поведение Амбота жестко контролируется, чтобы защитить остальных рабочих от агрессивных инстинктов Амбула. Однако у бандитов нет таких мирных намерений, и они зачастую выключают ингибиторы Амбота для достижения своих целей. Когда Амбот работает в Безопасном режиме, он действует по приведенным ранее правилам. По желанию управляющего игрока Безопасный режим может быть отключен в начале любого раунда. Пока Безопасный режим отключен, Амбот получает навык Berserker(Ferocity), а количество его Атак становится D3+1. Однако, когда Амбот Стоит и Вовлечен, Амбот должен делить свои атаки между всеми моделями, находящимися с ним в базовом контакте, включая дружественных бойцов. Как только Безопасный режим отключен, его нельзя включить снова до фазы Wrap Up.

Excavation Automata (Автоматон для раскопок): Если у владеющей Амботом банды есть территория Mine Workings, Амбота можно отправить туда на работу и при определении дохода от территории можно будет бросать дополнительный D6.

Valuable (Ценный): Если Амбот будет Захвачен вражеской бандой и не будет спасен, банда сможет продать его как обычно Гильдерам как обычного пленника или оставить его себе и добавить в свой ростер за бесплатно, при условии, что репутация банды позволяет взять нового Hanger-on.

НАВЫКИ

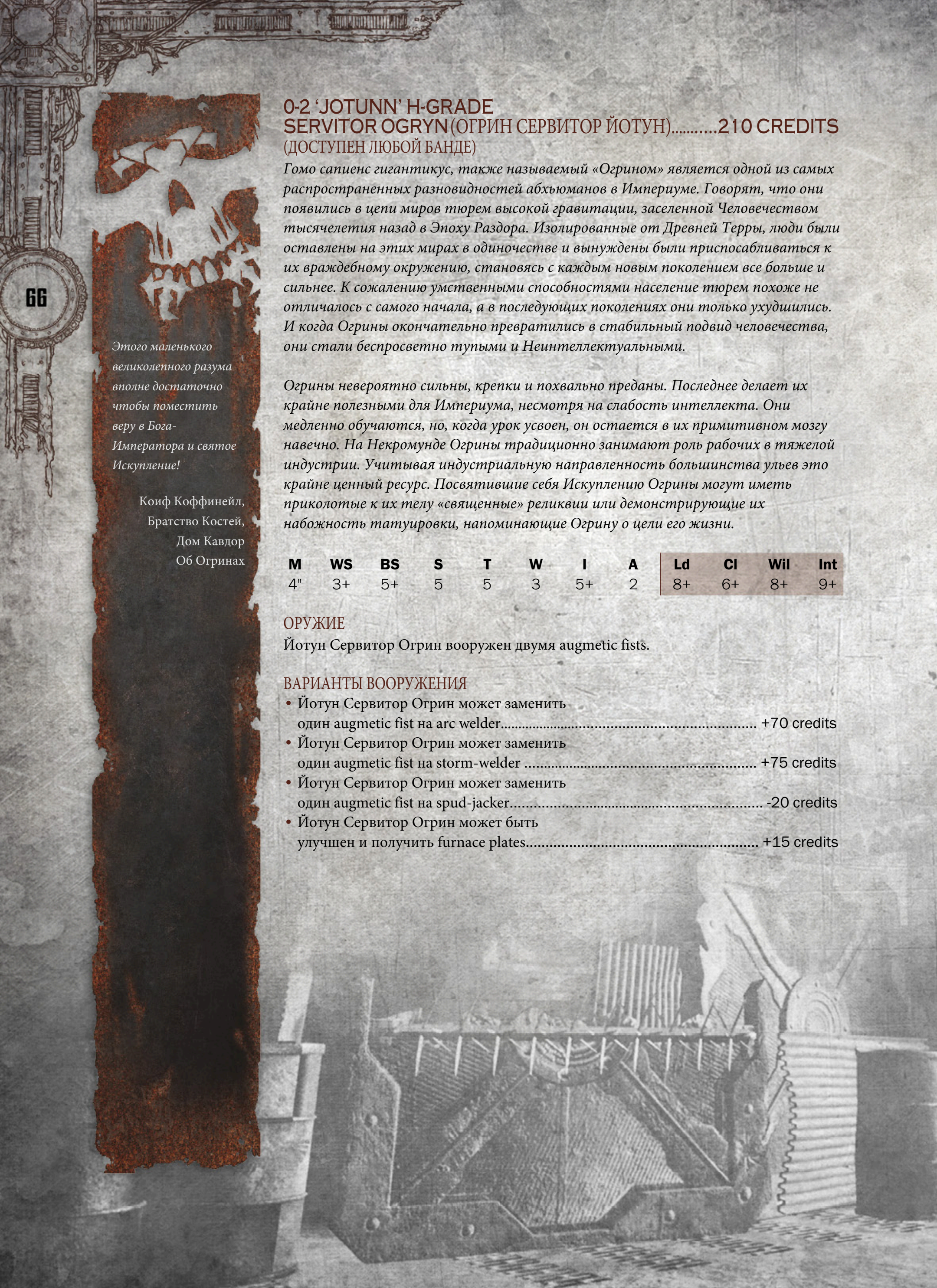
У Амбота есть навык Infiltrate (описан в рулбуке).

ДОСТУПНЫЕ НАВЫКИ

Амбот имеет доступ к следующему набору навыков:

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





Этого маленького
великолепного разума
вполне достаточно
чтобы поместить
веру в Бога-
Императора и святое
Искушение!

Коиф Коффинейл,
Братство Костей,
Дом Кавдор
Об Огринах

0-2 'JOTUNN' H-GRADE SERVITOR OGRYN (ОГРИН СЕРВИТОР ЙОТУН).....210 CREDITS (ДОСТУПЕН ЛЮБОЙ БАНДЕ)

Гомо сапиенс гигантикус, также называемый «Огрином» является одной из самых распространенных разновидностей абхьюманов в Империуме. Говорят, что они появились в цепи миров тюрем высокой гравитации, заселенной Человечеством тысячелетия назад в Эпоху Раздора. Изолированные от Древней Терры, люди были оставлены на этих мирах в одиночестве и вынуждены были приспосабливаться к их враждебному окружению, становясь с каждым новым поколением все больше и сильнее. К сожалению умственными способностями население тюрем похоже не отличалось с самого начала, а в последующих поколениях они только ухудшились. И когда Огрины окончательно превратились в стабильный подвид человечества, они стали бесприсветно тупыми и Неинтеллектуальными.

Огрины невероятно сильны, крепки и похвально преданы. Последнее делает их крайне полезными для Империума, несмотря на слабость интеллекта. Они медленно обучаются, но, когда урок усвоен, он остается в их примитивном мозгу навечно. На Некромунде Огрины традиционно занимают роль рабочих в тяжелой индустрии. Учитывая индустриальную направленность большинства ульев это крайне ценный ресурс. Посвятившие себя Искушению Огрины могут иметь приколотые к их телу «священные» реликвии или демонстрирующие их набожность татуировки, напоминающие Огрину о цели его жизни.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Wil	Int
4"	3+	5+	5	5	3	5+	2	8+	6+	8+	9+

ОРУЖИЕ

Йотун Сервитор Огрин вооружен двумя augmetic fists.

ВАРИАНТЫ ВООРУЖЕНИЯ

- Йотун Сервитор Огрин может заменить один augmetic fist на arc welder..... +70 credits
- Йотун Сервитор Огрин может заменить один augmetic fist на storm-welder +75 credits
- Йотун Сервитор Огрин может заменить один augmetic fist на spud-jacker..... -20 credits
- Йотун Сервитор Огрин может быть улучшен и получить furnace plates..... +15 credits

СПЕЦ ПРАВИЛА

Loyal (Лоялен): Огрины - очень лояльные существа и легко привязываются к тем, с кем живут и с кем вместе сражаются. Когда дружественный боец выполняет в ближнем бою атаку и ему может оказывать Помощь (Assist) Огрин, этот боец получает бонус 2 к результату броска на попадание вместо обычного 1.

Slow-witted (Тугодум): Огринов нельзя назвать легкими на подъем. Этот боец никогда не может быть активирован в рамках Групповой активации.

НАВЫКИ

Йотун Сервитор Огрин имеет навык Headbutt (описан в рулбуке)

ДОСТУПНЫЕ НАВЫКИ

Йотун Сервитор Огрин имеет доступ к следующему набору навыков:

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

«Ревун»
Бруты Багтауна
Бывший раб огрин





Котл Наблюдатель
Повешенный
Дом Кавдор

HIRED GUNS НАЕМНИКИ

Империиум человечества - опасное место. Бесчисленные миллиарды несчастных душ пытаются преодолеть незащищенность своего существования от ужасов галактики, посвятив свои жизни тяжелой и нужной работе в служении находящемуся на Земле Ему.

Но есть и те, кто не боится. Многие миллионы храбрых и отчаянных душ берут в руки оружие и сражаются за судьбу человечества в славных войсках Императора. Другие, чью численность сложно определить обращаются к жизни полной радости насилия - жестокие души, делающие жестокую работу. Еще больше людей пришло к такой жизни от безнадежности, просто из желания хоть чем-то наполнить пустой желудок. Безбашенные охотники за головами рыскают по подулью в надежде сорвать куш в своей кровавой игре. Жалкие подонки пытаются улучшить свое никчемное существование, нанявшись к лидеру какой-либо банды, которому понадобилось расходное мясо. Но даже те, кто не пытается участвовать в насилии самостоятельно, все равно оказываются втянутыми в бесконечную разборку между бандами, когда их навыки становятся нужны тем, кто захватил жилую зону, где они проживают.

Ульи Некромунды - это человеческая мясорубка. И всегда найдется кто-то, готовый продать свои услуги, чтобы проверить ее механизм.

ОХОТНИКИ ЗА ГОЛОВАМИ, АГЕНТЫ ДОМА И ПОДОНКИ ИЗ ПОДУЛЬЯ

В Кампании банды могут нанимать Наемников. Они делятся на три больших категории: Охотники за головами, Агенты Дома и Подонки из подулья. Некоторые из них могут быть именными персонажами, также называемыми Драматическими персонами. Таких бойцов можно нанять во время последовательности перед боем и получить их услуги на один бой. Они не добавляются в ростер банды, но для них заполняется Карточка бойца. В следующих битвах их можно будет нанять снова. Поэтому игрокам стоит хранить Карточки бойцов для всех наемников, которых они собираются использовать.

Наемники никогда не получают Опыт, но могут покупать Улучшения и не получают Последствия ранений. Если они оказываются Вне игры, они просто не участвуют в оставшейся части боя.

В Скирмиш режиме Наемников можно купить так же как обычного бойца.

В любом режиме Наемник увеличивает Рейтинг банды также как обычный боец.

НАЕМНИКИ ВНЕ ЗАКОНА

Несмотря на свой внешний вид все эти Охотники за головами, Агенты Дома, Подонки из Подулья и Драматические персоны являются довольно законопослушными гражданами подулья, уважающими Законы Лорда Хелмавра. Поэтому обычных наемников могут нанимать только Законопослушные банды и они недоступны для найма для Банд Вне закона (подробнее банды Вне закона описаны в книге Правосудия).

Это вовсе не значит, что банды Вне закона не могут

нанимать Наемников. Банды Вне закона покупают услуги Наемников обычным образом. При этом такой боец начинает считаться Вне закона и получает спец правило Outlaw. Кроме того, банды Вне закона могут нанимать Драматических персон со спец правилом Outlaw в профиле.

Законопослушные банды не могут нанимать Драматических персон со спец правилом Outlaw в профиле и не могут объявить Вне закона Подонков из подулья или Охотников за головами при их найме.



70

Даже неверующие
достойны получить
шанс пожертвовать
жизнью во имя
Искупления.

Талборн Гессин,
Мусорный лорд,
Дом Кавдор

HIVE SCUM (ПОДОНОК ИЗ ПОДУЛЬЯ).....30 CREDITS

Подонки из улья или Скамеры - это бездельники или бродяги из ульев, готовые драться за каждого, кто предложит им звонкую монету. Многие из них - пьяницы и неудачники, но даже для них находится применение, так как несмотря на свой внешний вид, они довольно стойко ведут себя в бою. Попадаются и наемники, путешествующие из зоны в зону, заводя друзей или врагов, получая подвернувшиеся шальные деньги и идущие дальше. Подонки слишком дикие и непостоянные чтобы долго подчиняться кому-либо и поэтому найм на разовую работу их вполне устраивает. Несмотря на их раздолбайский образ жизни и жажду легкой наживы, Скаммеры достаточно неплохие бойцы и их услуги всегда востребованы. Многие, в конце концов, начинают работать на Гильдеров, но любая банда всегда найдет себе такого бойца за долю в добыче.

Подонки особенно полезны для новоиспеченных банд, и в особенности для тех, которые не могут похвастаться ни большой численностью, ни особым опытом. В целом более состоятельные банды уже не сильно нуждаются в их услугах, предпочитая рассчитывать в битве только на себя. Хотя подонки всегда могут оказаться полезными в качестве расходного пушечного мяса...

Банда может нанимать до пяти Подонков из улья за раз.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Wil	Int
5"	4+	4+	3	3	1	4+	1	8+	8+	8+	8+

СПЕЦ ПРАВИЛА

Outlaw (Вне закона): Подонки из подулья, нанятый бандой Вне закона также автоматически становится Вне закона. При этом помимо перечисленной напротив экипировки, Подонки из подулья Вне закона может приобретать Common предметы и любые предметы с Редкостью или Нелегальностью 7 и меньше на Черном рынке.

“You Get What You Pay For” (За что платишь, то и получаешь): В отличие от остальных бойцов Подонки из подулья не учитываются на шаге Выбор команды последовательности перед боем. Вместо этого в конце этого шага, любой доступный банде Подонки из подулья может быть добавлен в команду, вне зависимости от используемого метода выбора стартовой команды. Таким образом количество бойцов в стартовой команде может оказаться больше указанного в сценарии количества.

ЭКИПИРОВКА

Подонки из подулья может приобрести оружие и Варгир на сумму до 60 кредитов из списка экипировки Подонки из подулья. Его можно вооружить максимум тремя единицами оружия, только одно из которых может иметь трейт Unwieldy и будет считаться за две единицы оружия. Обратите внимание что стоимость этого оружия и Варгира учитывается при расчете Рейтинга Банды.

СПИСОК ЭКИПИРОВКИ ПОДОНКА ИЗ ПОДУЛЬЯ

WEAPONS

BASIC WEAPONS

- Autogun 15 credits
- Reclaimed autogun 10 credits
- Lasgun 15 credits
- Sawn-off shotgun 15 credits
- Shotgun with solid
& scatter ammo 30 credits
- Throwing knives 10 credits

PISTOLS

- Autopistol 10 credits
- Reclaimed autopistol 5 credits
- Laspistol 10 credits
- Stub gun 5 credits
- Dumdum rounds +5 credits

CLOSE COMBAT WEAPONS

- Axe 10 credits
- Chainsword 25 credits
- Fighting knife 10 credits
- Flail 20 credits
- Maul (club) 10 credits
- Two-handed axe* 25 credits
- Two-handed hammer* 35 credits

WARGEAR

GRENADES

- Blasting charges 35 credits
- Frag grenades 30 credits
- Krak grenades 45 credits
- Smoke grenades 15 credits

ARMOUR

- Flak armour 10 credits
- Hazard suit 10 credits
- Mesh armour 15 credits

PERSONAL EQUIPMENT

- Armoured undersuit 25 credits
- Drop rig 10 credits
- Filter plugs 10 credits
- Photo-goggles 35 credits

WEAPON ACCESSORIES

- Telescopic sight[†]
(Pistols, Basic and
Special Weapons only) 25 credits



Я всегда готов взять их монеты, но они ведь опять начнут бубнить о своей «праведной работе»? Начилие – это насилие, даже если ты молишься после того как стреляешь кому-то в лицо.

Салтс Гринг
Наемник из Даст Фолз

BOUNTY HUNTERS (ОХОТНИКИ ЗА ГОЛОВАМИ).....80 CREDITS

Охотники за головами – это самые крепкие и опасные из всех жителей подулья. Они выживают в диких условиях, живут в пустошах, преследуют преступников и мутантов в тоннелях и развалинах. Охотники за головами – одиночки, которые либо не нуждаются, либо не хотят связываться с какой-либо из банд. Конечно, они могут предложить свои услуги лидеру банды, если в их поле зрения не окажется интересного заказа, но такое сотрудничество навряд ли будет длительным.

Объявления о розыске вывешиваются на всех Торговых постах, предлагая награду за головы лидеров преступных группировок, мутантов и других представителей криминала. И хотя награда обычно назначается щедрая, работа это не проста и многие Охотники за головами находят смерть в пустошах, от рук преступников или мутантов, на охоту за которыми они отправились.

У всех охотников за головами разный жизненный путь. Некоторые – бывшие бандиты, которые могут носить кое-что из отличительных символов своего бывшего дома. Многие абхьюманы тоже становятся охотниками за головами. Кровавый ордер, являющийся разрешением и значком охотника за головами, позволяет им появляться там, куда обычно, таким как они, путь заказан. Нередко можно увидеть охотника за головами Бистмена, Сквата или другого представителя Абхьюманов там, где представители их вида не встречаются.

Банда может нанять только одного Охотника за головами за раз. Для того чтобы отобразить все разнообразие Охотников за головами на Некромунде, игрок при найме может выбрать один из перечисленных ниже профилей.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Wil	Int
5"	3+	3+	3	3	2	3+	1	7+	5+	6+	6+
3"	3+	4+	3	4	2	5+	1	5+	7+	5+	5+
4"	3+	4+	3	4	1	4+	2	7+	6+	7+	8+

СПЕЦ ПРАВИЛА

Outlaw (Вне закона): Охотник за головами, нанятый бандой Вне закона также автоматически становится Вне закона. При этом помимо перечисленной напротив экипировки, Охотник за головами Вне закона может приобретать Common предметы и любые предметы с Редкостью или Нелегальностью 10 и меньше на Черном рынке.

“You Get What You Pay For” (За что платишь, то и получаешь): В отличие от остальных бойцов Охотник за головами не учитывается на шаге Выбор команды последовательности перед боем. Вместо этого в конце этого шага, любой доступный банде Охотник за головами может быть добавлен в команду, вне зависимости от используемого метода выбора стартовой команды. Таким образом количество бойцов в стартовой команде может оказаться больше указанного в сценарии количества.

Dead, Not Alive (Мертвым, а не живым): Любая банда, Вне закона или наоборот, нанявшая Охотника за головами, может получить дополнительную награду за устранение особо назойливого врага. Во время Последовательности После Боя, когда оппонент вычеркивает из ростера банды мертвого бойца во время фазы Обновление Ростера, банда сразу получает половину стоимости бойца, округленную до 5 кредитов вверх в качестве награды.

Claiming Bounties (Получение награды): Любая банда, Вне закона или наоборот, нанявшая Охотника за головами, может получить дополнительную награду за вражеского бойца, которого он помог Захватить. Если во время Wrap-up нанявшая Охотника за головами банда захватила в плен вражеского бойца, сделайте бросок D6 на шаге Получение Награды Последовательности После Боя. При результате 3 и больше, Охотник за головами опознает в захваченном разыскиваемого преступника. Банда сразу получает награду за то, что убрала с улицы такого опасного преступника и сразу получает D6x10 кредитов.

“We’ll Get Our Bit...” (Мы еще не закончили): Если Охотник за головами не сгенерировал дополнительный доход во время битвы в рамках кампании с помощью правил Dead, Not Alive и Claiming Bounties, есть большая вероятность, что он останется с бандой еще на некоторое время вне зависимости от желания банды.

- Если в конце шага Обновление ростера последовательности после боя выполнено только одно из условий Dead, Not Alive или Claiming Bounties, сделайте бросок D6. Если результат 4 и выше - Охотник за головами недоволен заработанным и готов остаться с бандой на еще один бой бесплатно. Если результат 1-3 - он берет свои кредиты и уходит.
- Если не выполнено ни одно из условий Dead, Not Alive или Claiming Bounties, делать бросок не нужно и Охотник за головами становится доступным для найма на следующий бой за бесплатно автоматически.
- Однако если выполнено оба условия Dead, Not Alive и Claiming Bounties, Охотник за головами полностью доволен заработком и покидает банду.
- Если доступный таким образом на следующую битву за бесплатно Охотник за Головами не был использован в бою, он автоматически уходит. Другим словами его можно использовать только в следующем бою или он уходит.
- Если Охотник за Головами оказался Вне игры во время в режиме Кампании, считается что он автоматически выкидывает результат 12-26 (Отделался испугом) по таблице Последствий ранений.

НАВЫКИ

Охотник за головами получает три навыка, определяемых случайным образом или один случайный навык и один выбираемый нанимающим его игроком. Каждый навык выбирается из следующих наборов навыков: Agility, Brawn, Combat, Cunning, Ferocity или Shooting (как описано в рулбуке). Для определения случайного навыка игрок объявляет из какого набора навыков генерируется навык и делает бросок D6 делая переброс для тех навыков, которые уже есть у Охотника за Головами. Выбор навыка вручную - это просто выбор нужного вам навыка из доступных наборов навыков.

ЭКИПИРОВКА

Кроме цены за найм, Охотник за головами может купить оружия и Варгира на сумму до 150 кредитов из списка экипировки Дорожного Капитана Орлоков (стр. 37) и из Торгового поста (Охотник за Головами Вне закона может также покупать предметы на Черном рынке как было описано ранее). Он может быть вооружен максимум пятью единицами оружия, только одно из которых может иметь трейт Unwieldy. Оружие с трейтом Unwieldy считается как две единицы обычного. Обратите внимание что стоимость этого оружия и Варгира учитывается при расчете Рейтинга Банды.

... И с высоты
снизойдут агенты Его
чтобы нести
поддержку и помощь
неверующим, чтобы
нести великую
погибель тем, кто
отрицает работу Его!

Отрывок из Книги
Брейна

HOUSE AGENTS (АГЕНТЫ ДОМА)..... СТОИМОСТЬ НАЙМА ВАРЬИРУЕТСЯ*

Клановые Дома Некромунды одновременно и зависят друг от друга ради взаимного процветания и являются смертельными соперниками, старающимися навредить или уничтожить друг друга. Каждый контролирует свою область промышленности и ресурсов, которые делают Некромунду такой ценной для Империи и ревностно оберегает с помощью права и силы от своих врагов.

Много раз в долгой истории Некромунды подобное соперничество переросло в безжалостные гражданские войны, вредившие и промышленности и коммерции. За тысячелетие со времен возвышения Дома Хелмавр такие войны стали ... нежелательными, а любые Дома, которые посмели открыто взяться за оружие жестоко подавляли. И хотя войны и конфликты никуда не делись, Клановые Дома удовлетворяют свои потребности в пускании друг другу крови через вечное противостояние банд, чьи прокси войны в тесных хабах и мануфактурах заменили открытые битвы, а также сделали широкие авеню резиденций кланов на вершинах ульев безопасными.

Многие лояльные отпрыски Клановых Домов взрастили свою силу и влияние в качестве бойцов знаменитых банд. Подобные знаменитые бойцы нередко становятся агентами на службе у своего лорда, которых посылают для поддержки банд в бою с врагами. Таких агентов можно расценивать как оружие и проявление воли своего хозяина, а также демонстрацией его силы. Их вмешательство в яростную войну банд вселяет страх как в союзников, так и во врагов, потому как их появление свидетельствует не только об особом интересе к делу их хозяина, но также и о том, что провал местной банды, защищающей эти интересы не останется незамеченным.

Банда не может нанимать больше одного Агента Дома за раз. Для того чтобы отобразить все разнообразие знаменитых чемпионов каждого из Домов, игрок при найме может выбрать один из перечисленных ниже профилей.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Wil	Int
5"	4+	3+	3	3	2	4+	1	4+	6+	5+	6+
5"	3+	5+	3	3	2	3+	2	5+	6+	4+	7+
4"	3+	4+	3	4	1	4+	2	7+	6+	7+	8+

СПЕЦ ПРАВИЛА

***Petition (Петиция):** Банда не может просто так нанять Агента Дома. Для того чтобы заполучить себе в помощь Агента Дома, лидер банды должен написать петицию. Если банда хочет нанять Агента дома, управляющий игрок делает бросок по таблице ниже во время соответствующего шага последовательности перед боем.

D6+Rep	Результат
1-5	Дом прислушался к просьбе банды о помощи и отправил Агента Дома. Банда может нанять Агента дома для участия в этой битве за 40 кредитов.
6-10	Дом согласился выслать на помощь Агента Дома, но за разумную плату. Банда может нанять Агента дома для участия в этой битве за 80 кредитов.
11-15	Дом считает, что банда способна сама справиться с предстоящей битвой. Банда не может нанять Агента дома для участия в этой битве.
16+	Дом рассержен из-за того, что такая уважаемая и успешная банда молит о помощи. Банда не может нанять Агента дома для участия в этой битве и должна заплатить 2D6x10 кредитов Дому в качестве наказания за свою глупую петицию.

Обратите внимание что банда может либо отправить петицию для найма Агента Дома или может сделать бросок по таблице Помощи Дома. Но не оба эти варианта одновременно.

Gang Hierarchy (Иерархия банды) (Champion): Во время боя, как только банда провалила тест на Трусость (Bottle test) во время Завершающей фазы в которой этот боец прошел проверку Хладнокровия (Cool) и не сбежал с поля боя, дружественные бойцы Ван Саар в пределах 6” от этого бойца автоматически проходят проверку на Храбрость и не сбегают с поля боя.

Group Activation (Групповая активация) (1): Когда боец с этим спец правилом активируется, управляющий им игрок может выбрать для активации в рамках Групповой активации дополнительных Готовых дружественных бойцов Ван Саар (их число указано в скобках), находящихся в пределах 3” от этого бойца:

- Управляющий игрок должен назначить всех активируемых бойцов прежде чем активировать любого из них.
- Как только все участники Групповой активации назначены, управляющий игрок выбирает одного из них и активирует обычным образом, полностью заканчивая его активацию прежде чем переходить к следующему. Каждый боец активируется индивидуально. Вся группа не активируется одновременно.

Дополнительные бойцы с этим спец правилом, активированные таким образом не могут сами использовать это правило во время своей активации.

“You Get What You Pay For” (За что платишь, то и получаешь): В отличие от остальных бойцов Агент Дома не учитывается на шаге Выбор команды последовательности перед боем. Вместо этого в конце этого шага, любой доступный банде Агент Дома может быть добавлен в команду, вне зависимости от используемого метода выбора стартовой команды. Таким образом количество бойцов в стартовой команде может оказаться больше указанного в сценарии количества.

НАВЫКИ

Агент Дома получает три навыка, определяемых случайным образом или один случайный навык и один выбираемый нанимающим его игроком. Каждый навык выбирается из следующих наборов навыков: Brawn, Combat, Ferocity, Leadership, Tech или Shooting (как описано в рулбуке). Для определения случайного навыка игрок объявляет из какого набора навыков генерируется навык и делает бросок D6 делая переброс для тех навыков, которые уже есть у Агента Дома. Выбор навыка вручную - это просто выбор нужного вам навыка из доступных наборов навыков.

БЛАГОЧЕСТИВЫЙ ИЛИ ФАНАТИК (PIOUS OR FANATICAL)

Агент Дома может быть либо истинным членом Дома Кавдор или фанатиком Искупителем в зависимости от того что за банда посылает Петицию. Если банда Законопослушная, Агентом Дома будет Кавдор со спец правилом Благочестивый (Pious) (см. стр. 32). Если же банда объявлена Вне закона, Агентом Дома будет Искупитель со спец правилом Фанатик (Fanatical) (см. стр. 34).

ЭКИПИРОВКА

Агент Дома может экипироваться оружием и Варгиром на сумму до 150 кредитов из списка экипировки Прайма Ван Саар (стр. 37). Он может быть вооружен максимум тремя единицами оружия, только одно из которых может иметь трейт Unwieldy. Оружие с трейтом Unwieldy считается как две единицы обычного. Обратите внимание что стоимость этого оружия и Варгира учитывается при определении Рейтинга Банды.



HEADSMAN (ПАЛАЧ), ЭКЗЕКУТОР ДОМА КАВДОР

Экзекуторы – это правая рука Тана Кавдор, состоящие во внутреннем круге Кланового Дома и следящие за исполнением воли Культа Искупителей как верующими, так и неверующими. Только Тан знает личности этих мрачных убийц, а их лица всегда скрыты тяжелым капюшоном или маской. В каждом из Экзекуторов легко узнать руку правосудия благодаря нашитым на одежду петлям, Плети с колючими хвостами или Жертвенному огню, окутывающему его дымом и пламенем.

Среди всех Экзекуторов мало кто внушает в верующих такой ужас как Палач и его громадный окровавленный топор. Когда Ковен Вирдов Эшмира попытались взять по свой контроль залежи металлолома Примус Норф Сектор-Тета 9, Палач обратил страх местных банд Кавдор в ярость и буквально засыпал купол черепами мутантов. Когда Делака из Логан Рич натравили своих ассасинов спайкеров на верующих, Палач продемонстрировал Дому Теней что такое террор на самом деле. И когда убийцы из шпиля попытались свергнуть самого Тана, именно Палач окрасил покои Собора Скорби кровью неверных.

СПЕЦ ПРАВИЛА

Iconic Figure (Культовая личность): Палач – это культовая фигура, внушающая страх и уважением членам Дома Квдор. Поэтому он обладает спец правилами Hierarchy (Champion) и Group Activation (1) (см. стр. 36)

Cawdor Bounty Hunter (Охотник за головами Кавдор): Палач – это охотник за головами, которого могут нанять только банды Дома Кавдор. Он подчиняется спец правилам “You Get What You Pay For”, Dead, Not Alive, Claiming Bounties и “We’ll Get Our Bit...”.

Articles of Faith (Проявления веры): Палач генерирует дайсы Веры (Faith) как обычный боец Дома Кавдор. Также он может выполнять действие Articles of Faith. Он следует путем Фанатика (Path of the Zealot).

THE HEADSMAN, BOUNTY HUNTER

210
CREDITS

M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	CL	WIL	INT
5"	3+	6+	4	3	3	3+	3	7+	7+	6+	9+

Weapon	Rng		Acc		Str	AP	D	Am	Traits
	S	L	S	L					
Two-handed axe	-	E	-	-1	S+2	-	2	-	Melee, Unwieldy

SKILLS: Counter-attack, Fearsome, Inspirational, Rain of Blows
WARGEAR: Light carapace armour, stim-slug stash



RATTUS TATTERSKIN (РАТТУС СТАРЬЕВЩИК), ПОДОНОК ИЗ ПОДУЛЬЯ

Вера в ложных идолов считается внутри Искупления смертным грехом, и Хранители слова без лишних раздумий карают тех, кто видит святость в несанкционированном месте. Конечно этот не останавливает членов дома Кавдор от изготовления идолов Бога-Императора из найденного в подулье мусора или возведения святилищ под отвратительно выглядящими кучами грязи. К таким относится и Раттус Старьевщик, утверждающий, что слышал голос Императора в неумолкающем писке его крыс. Старьевщик божится, что говорит с духом Императора, который, по его словам, вселяется в тело гигантской крысы далеко в глубинах подулья.

Именно «Император» послал ему некоторых своих слуг чтобы подонок Кавдор мог понять его священную волю. Как оказалось, божественная воля Императора заключается в очищении улья от врагов Искупления, за что Старьевщик и взялся с большим энтузиазмом.

RATTUS TATTERSKIN, HIVE SCUM

90 CREDITS

M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	CL	WIL	INT
5"	4+	4+	3	3	1	4+	1	8+	5+	6+	9+
Weapon		Rng		Acc		Str	AP	D	Am	Traits	
		S	L	S	L						
Heavy stubber		20"	40"	-	-1	4	-1	1	4+	Rapid Fire (2), Unwieldy	

SKILLS: Fearsome
WARGEAR: Flak armour

СПЕЦ ПРАВИЛА

My Little Friends (Мои маленькие друзья): Раттус Старьевщик окружен крысами, которые бросаются на его врагов, а также нашептывают ему в уши волю Крысо-Императора. Вражеские бойцы, которые заканчивают свою активацию в базовом контакте со Старьевщиком сразу получают D6 попаданий Силой 1, Ap -, Damage 1.

Кроме того, в начале каждой активации Старьевщик должен делать проверку Силы воли (Willpower). Если проверка пройдена, Старьевщик может действовать обычным образом до конца этого раунда. Однако если проверка провалена, Старьевщик получает состояние Insane (Безумен) до начала следующей активации.

Bad Smell (Плохой запах): Раттус Старьевщик – это подонок из подулья, которого могут нанимать только банды Дома Кавдор. Он подчиняется спец правилу “You Get What You Pay For”.

Articles of Faith (Проявления веры): Раттус Старьевщик генерирует дайсы Веры (Faith) как обычный боец Дома Кавдор. Также он может выполнять действие Articles of Faith. Он следует путем Проклятия (Path of the Doomed).

Questionable Morals (Сомнительная мораль): Для Раттуса Старьевщика закон – понятие растяжимое. Поэтому его могут нанять как Законопослушные банды так и банды Вне закона.

STRONG ALLIANCES КРЕПКИЕ АЛЬЯНСЫ

78

У Дома Кавдор сложились особые отношения со многими фракциями Некромунды так как некоторые из этих фракций могут предложить нечто ценное Клановому Дому, а другие могут использовать себе во благо силу и пылкость, которые могут предложить Кавдор. Банды Кавдор поддерживают тесные связи с Гильдией Трупов, Подпольными Факториями и Домом Коирон.

Банды Кланового Дома обладают большой свободой в выборе методов действий в интересах Дома и орудуют в подулье с максимально возможной для людей на Некромунде свободой. Однако даже бандам иногда нужна дополнительная огневая мощь или поддержка уполномоченного лица для выполнения своей задачи. В таких случаях банды заключают временные альянсы с местными, Энфорсерами, Гильдерами и всяческими другими фракциями, действуя официальным путем пока это соответствует их интересам. Подобные альянсы редко заключаются надолго и как только цель выполнена, свобода становится важнее той помощи, которую они могут предоставить.

Гильдеры и другие официальные группы со своей стороны считают банды временным инструментом для достижения своих целей, но не слишком им доверяют.

Правила Альянса описывают краткосрочный альянс между бандой игрока с одной стороны и Гильдией, криминальной организацией или представителем Знати с другой. Преимущества, которые дает Альянс зависят от союзника и могут включать в себя доступ к дешевому оружию и Варгиру, бонусы при отыгрыше некоторых сценариев или специальных Наемников, присоединяющихся к банде на срок действия Альянса.

Есть у Альянсов и недостатки. Союзники могут захотеть получить долю от вознаграждения за сценарий, могут вынудить банду отыгрывать определенный сценарий или их оппонент получит поддержку от врагов союзника.

ПРИМЕЧАНИЕ ДИЗАЙНЕРА: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АЛЬЯНСА

Альянсы являются опциональными правилами, которые можно добавлять в кампанию по усмотрению Арбитра. И хотя эти правила можно использовать и в Сирмиш режиме если того хотят оба игрока, лучше всего их использовать на протяжении нескольких игр чтобы игроки успели прочувствовать и положительные стороны (дешевое оружие, специальные наемники) и отрицательные (необходимость играть определенный сценарий или отдавать часть полученной за сценарий награды).

Игрокам и Арбитратору рекомендуется присмотреться к Альянсам, так как они помогают добавить интересный нарратив в кампанию. Например, некоторые союзники могут отказываться заключать союз, мотивируя это историей банды. Или банды должны выбирать себе противников, ориентируясь на взгляды своего союзника. Арбитратор даже может потребовать, чтобы каждая из банд в кампании выбрала себе союзника и заняла какую-то из сторон в противостоянии Гильдеров, Энфорсеров, рецидивистов или крамольных культов.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ АЛЬЯНСА

Заклучить Альянс тоже не так-то просто. Как только банда предлагает свою поддержку союзнику, вы можете быть уверены, что новые друзья будут его соблюдать – по крайней мере до тех пор, пока у союза не появятся какие-то результаты или союзник не посчитает банду обузой.

При заключении Альянса используйте следующие шаги:

1. Любая банда может решить заключить Альянс на старте кампании или перед любой игрой в кампании, если у банды еще нет другого союзника.
2. Выберите союзника из тех, что доступны в этом и других дополнениях. Обратите внимание что представленные в этом дополнении союзники имеют самую долгую историю сотрудничества с Домом Кавдор и поэтому с ними можно заключить Крепкий Альянс. Заклучать Альянс можно и с союзниками из других дополнений, но он будет слабее.
3. Как только банда заключила Альянс, он будет длиться до конца текущей фазы кампании или пока сама банда или союзник не разорвет альянс. Если банда разрывает Альянс до конца текущей фазы кампании, она не может заключить новый Альянс до конца фазы кампании или пока не разрешит Арбитратор.
4. Пока банда находится в состоянии Альянса, она не может использовать дополнительные правила Заданий от дома (Sub-plots) или Помощи дома (House favors).
5. Если не указано другого, у банды никогда не может быть больше одного союзника. Банда отмечает своего союзника в ростере банды, а также Преимущества и Недостатки, налагаемые союзом.

ПРЕИМУЩЕСТВА И НЕДОСТАТКИ

Каждый Альянс влечет за собой определенный набор Преимуществ и Недостатков. Это специальные правила, которые банда должна выполнять пока она находится в Альянсе, и они могут включать в себя доступ к определенной экипировке, специальным наемникам или могут обязывать отыгрывать определенные сценарии. Конкретное описание Преимуществ и недостатков можно найти в подробном описании вместе с условиями, когда они используются.

ПРОВЕРКА АЛЬЯНСА

Иногда прочность Альянса подвергается испытанию. Обычно это происходит в результате действий, которые банда сделала или отказалась сделать, или союзник хочет повлиять на банду, а банда этому противится. В таком случае выполняется Проверка Альянса и результат применяется к Преимуществам и Недостаткам.

Необходимость Проверки Альянса указывается в описании союзника. При Проверке Альянса делается бросок D6 по таблице ниже и к результату прибавляется 1 за каждую предыдущую Проверку Альянса на этой неделе кампании.

ТАБЛИЦА ПРОВЕРКА АЛЬЯНСА

D6	Результат
1-4	Обеспокоенность: Союзник недоволен действиями банды, однако не намерен разрывать Альянс. Пока что...
5-6	Предупреждение: Союзник высказывает банде замечание чтобы она пересмотрела свое поведение. В течение следующей игры никакие Преимущества Альянса не действуют, зато продолжают действовать все Недостатки.
7+	Разрыв: Альянс разрывается. Союзник бросает банду, и банда не может заключить новый Альянс до следующей фазы кампании.

Мы были потеряны и близки к смерти, но Император защищает. Его лик манит из под разрушенного святилища, призывая нас восстановить Его храм и очистить все следы скверы. Это Его земля и мы Его пионеры.

Маттиас Коул
Проторяющие
Дом Кавдор

СОЮЗНИКИ ДОМА КАВДОР

Банды Дома Кавдор могут заключать любые альянсы, но большинство банд Кавдор чаще всего сотрудничают с Гильдией Трупов и Подпольными Факториями, как с исторически сложившимися партнерами.

Также банды Дома Кавдор могут заключать альянс с Домом Коирон - Благородным Домом, который часто занимает сторону Культа Искупления в политической борьбе среди сообщества и промышленников Некромунды.

CORPSE GUILD (ГИЛЬДИЯ ТРУПОВ)

Без переработки мертвецов, которой занимается Гильдия Трупов, Некромунда вымрет с голоду в течение считанных недель. Дом Кавдор всегда тесно сотрудничал с Гильдией Трупов. Принимая во внимание количество тел, валяющихся в кучах мусора и на свалках Некромунды, причина такой тесной связи неудивительна.

ПРЕИМУЩЕСТВА

Law Abiding Allies (Законопослушные союзники): Гильдия Трупов готова заключить Альянс с любой Законопослушной бандой. Но для Гильдийцев Некромунды нет никакого интереса в сотрудничестве с криминальными классами.

Strong Alliance (Крепкий Альянс) (Дом Кавдор): При первой проверке Теста Альянса (стр. 79), если с этим союзником сотрудничает Дом Кавдор бросок не делается. Считается что выпала Обеспокоенность.

Extra Corpse-starch Rations (Дополнительный рацион трупного крахмала): Когда боец из банды делает бросок по таблице Последствий ранений (Lasting Injuries) (см. Рулбук), он может перебросить результат. Однако должен принять второй результат даже если он хуже.

Corpse Harvesting Party (Группа сборщиков трупов): Пока банда является союзником Гильдии Трупов, в последовательности перед битвой банда может попробовать добавить к себе Представителей Гильдии в виде Группы сборщиков трупов (стр. 86) на следующую битву.

Сделайте бросок D6 и добавьте текущую Репутацию банды:

- Если получилось 9 или меньше - Группа сборщиков трупов будет помогать вам на поле боя.
- Если получилось 10 или больше – Гильдийцы решат что банда справится и сама.

Эта группа бойцов не будет стоять ничего банде-союзнику Гильдии Трупов, однако обязательно должна попасть в команду банды, даже если команда перед боем должна выбираться случайным образом. При этом, если играется один из сценариев Looters, Smash and Grab, Caravan Heist или Escort Mission и банда в нем является защищающимся (см. Guard Duty ниже), Группа сборщиков трупов должна участвовать в бою обязательно. Сделайте бросок D6 и добавьте текущую Репутацию банды:

- Если результат 9 или меньше – банда рада такой помощи.
- Если результат 10 или больше – банда не рада такому грубому вмешательству в их дела и нужно выполнить Проверку Альянса.

НЕДОСТАТКИ

Guard Duty (Охрана): Во время последовательности перед боем, если банде выпало самостоятельно выбирать сценарий для игры, сделайте бросок D6. На 1, 2 и 3 банда должна выбрать сценарий Looters, Smash and Grab, Caravan Heist или Escort Mission и выступить в роли защищающегося. На 4+ банда может выбрать сценарий самостоятельно, но при этом будет вынуждена сделать Проверку Альянса.

Meat for the Grinders (Мясо для мясорубки): В начале шага 5 последовательности после битвы перед выполнением действий Медицинский эскорт, один случайный боец в банде из тех кто получил Критическое ранение (61-65 по таблице Последствий ранений (Lasting Injuries)) убирается из ростера банды как будто он умер. Банда все же может оказать бойцу Медицинский эскорт и отвести его к Доку, однако в этом случае нужно выполнить Проверку Альянса.

СИФАНИЯ ИМПЕРИТАНС
ВЛЕДНЫЙ СПУТНИК,
МЕРКАТОР ПАЛИДУС





Амис ясельный вор
Братство костей
Дом Кавдор

ROGUE FACTORIA (ПОДПОЛЬНАЯ ФАКТОРИЯ)

Контрафактные оружие и экипировка являются привлекательным занятием для криминальных организаций, а их союзники всегда хорошо экипированы и вооружены. Как прирожденные падальщики и редкостные скряги, наиболее гнусные представители Дома Кавдор широко пользуются услугами Подпольных Факторий и их поддельным оружием и варгиром.

ПРЕИМУЩЕСТВА

Criminal Allies (Криминальный союзник): Подпольные Фактории готовы заключить Альянс с любой бандой Вне закона. Природа деятельности Падших домов делает их неприемлемым союзником для Законопослушных банд.

Strong Alliance (Крепкий Альянс) (Дом Кавдор): При первой проверке Теста Альянса (стр. 79), если с этим союзником сотрудничает Дом Кавдор бросок не делается. Считается что выпала Обеспокоенность.

Bargain Ordnance (Огневая мощь): Пока банда является союзником Подпольной фактории, она получает доступ к контрафактной оружейной. Когда банда посещает Черный Рынок, она может покупать контрафактные версии оружия. Редкость контрафактного оружия уменьшается на 2, а стоимость на 20% с округлением вниз до ближайших 5 кредитов (т.е. Грав-ган, обычно стоящий 120 кредитов и с Редкостью 11 получает Редкость 9 и стоит 95 кредитов). Контрафактное оружие не настолько надежно как настоящее и поэтому имеет трейт Reckless (если у него уже есть трейт Melee) и Unstable (если у него нет трейта Melee) и считается нелегальной экипировкой с Легальностью равной модифицированной Редкости.

Hedge Armourers (Дружественный оружейник): Пока банда находится в альянсе с Подпольной Факторией, она считается имеющей в своем составе последователя Оружейник (Ammo-jack) (см. стр. 60). Этот Оружейник ничего не стоит банде для найма. Этот последователь не засчитывается при подсчете общего лимита последователей банды.

Factoria Work Gangs (Банда рабочих с фактории): Во время последовательности перед боем банда может добавить в свои ряды на время предстоящего боя Банду рабочих с фактории (стр. 88). Эти наемники ничего не стоят банде для найма. Но если их выбрали - они добавляются в стартовую команду банды, даже если набор команды выполняется случайным образом.

Если банда играет сценарии The Hit, Escort Mission или the Last Stand Банда рабочих с фактории включается в команду обязательно. А если банда откажется - она должна пройти Тест Альянса.

НЕДОСТАТКИ

Eye of the Omnisiah (Око Омниси): Во время последовательности перед боем на шаге выбора Команды если в команду включаются бойцы, вооруженные контрафактным оружием, противник может включить в свою банду бесплатного Охотника за головами. Бойцы с контрафактным оружием продаются Гильдии за свою полную цену.

Factoria Workers (Рабочие фактории): Если кто-то из банды вооружен контрафактным оружием, они должны брать к себе в команду Банду рабочих с фактории (стр. 88). Если банда отказывается - она должна пройти Тест Альянса.

Как они могут быть сильными, если отвергают веру? Даже сейчас я буквально слышу плач их низших классов, взывающих о спасении, и мы готовы ответить на их призыв!

Коиф Коффинейл,
Братство Костей,
Дом Кавдор
О Доме Орлок



ДОМ КОИРОН

Матриархальную линию Дома Коирон можно проследить на многие тысячелетия в прошлое Некромунды. И хотя выживание в течение столь длительного времени часто связывают с двуличием дворян и их умением выбирать сторону победителя, правда заключается в том, что Коирон обязан своей стойкости вере. Набожные матриархи Благородного Дома всегда имели тесные связи с Министорумом на Некромунде и доминируют на верхних уровнях Улья Теменос. Большая часть их состояния связана с величественным собором на его пике и бесчисленными тропами для паломников и святынями, исчертившими планету внизу. Ходят даже слухи о том, что Дом был основан в одно время с Адента Сороритас в Эру Отступничества (Age of Apostasy) и они неким образом связаны. Нельзя отрицать что благородные женщины Коирон пользуются доверием миссии Сороритас на Некромунде и многие их дочери пополняют ряды Сестер Битвы.

Учитывая столь тесную связь с Имперским Кредо, не удивительно что Клан Кавдор находит себе спонсоров в Доме Коирон.

И хотя корни Искупления еще не углубились среди семейств Благородного Дома, их члены признают важность поддержки веры в нижних уровнях улья и поддерживают распространение Искупления в безбожных местах токсичного мира. Кроме того, Дом Кавдор является отличным источником солдат для армии Коирон, а также в качестве воинов формируемого ополчения Фратерис для выплаты десятины, отсылаемого Министоруму десятками тысяч чтобы снискать расположение местных Экклезиархов.

В обмен на их рвение и силу благочестивые матриархи делятся с Клановым Домом подлинными священными предметами из хранилищ Министорума, такими как освященные военные реликвии в виде окропленной кровью брони мученика или ладанки, сделанной из измельченных костей миссионеров. Иногда эти редкие и восхитительные предметы даже попадают в руки банд Кавдор, где их высоко ценят, и они доводят верующих до высот божественного восторга.

ПРЕИМУЩЕСТВА

Noble Intrigues (Интриги знати): С Домом Коирон могут заключить Альянс любые банды. Дому Коирон не важно - Законопослушная банда или Вне закона. Главное, чтобы Альянс был выгоден Дому Коирон!

Strong Alliance (Крепкий Альянс) (Дом Кавдор): При первой проверке Теста Альянса (стр. 75), если с этим союзником сотрудничает Дом Кавдор бросок не делается. Считается что выпала Обеспокоенность.

Religious Relics (Религиозные реликвии): Пока банда является союзником Дома Коирон она получает доступ к реликвиям местной Экклезиархии. Выберите одно оружие или тип брони, которые носит или использует Лидер банды. Этот предмет становится «Освященным» и один раз за битву этот боец может выполнить переброс одного проваленного броска на Попадание (Hit) или Спасбросок (Save).

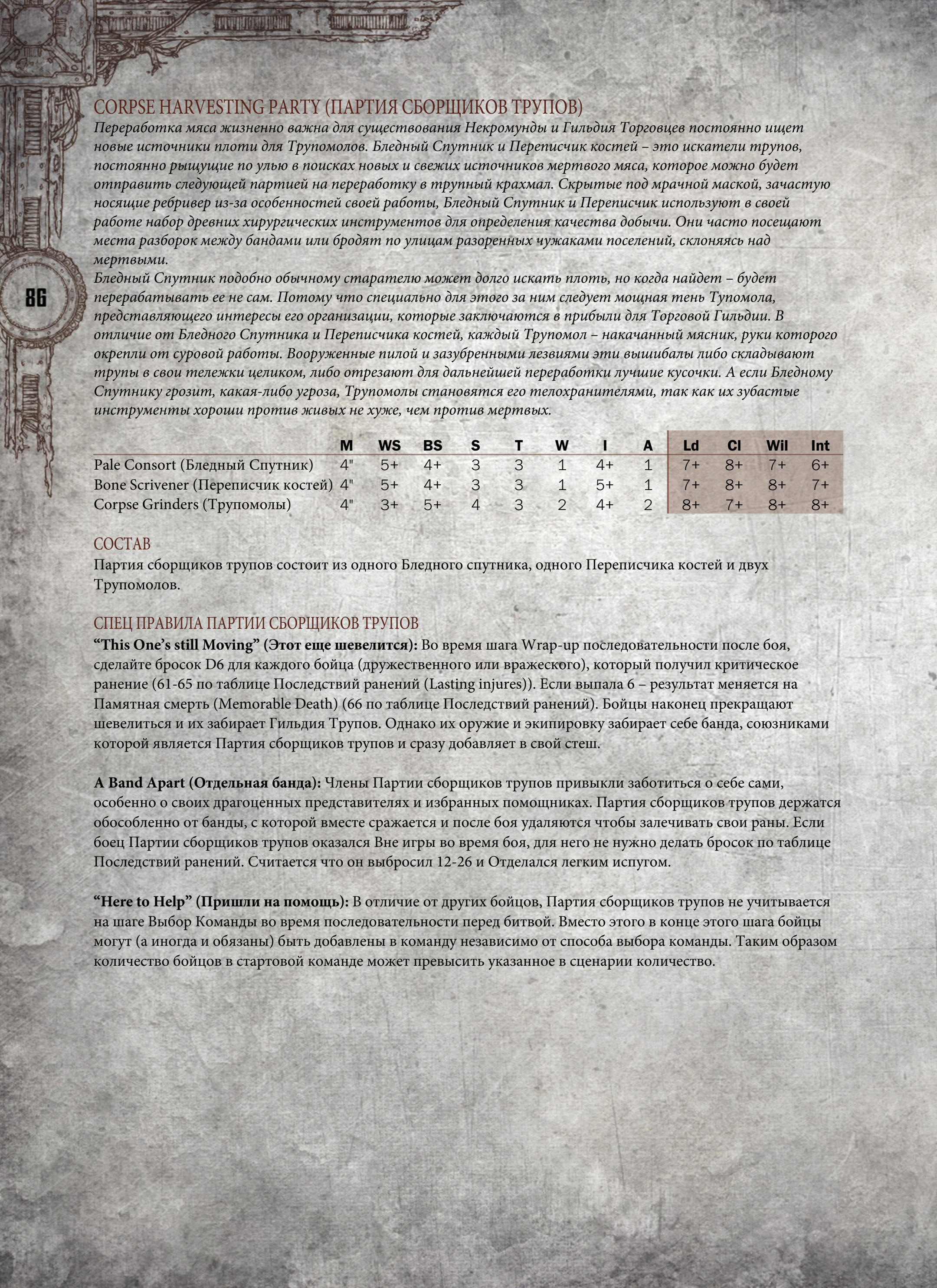
Ministorum Delegation (Делегация Министорума): Во время последовательности перед битвой банда может добавить в свою банду Делегацию Министорума Дома Коирон (стр. 90). Если банда встречается с бандой с большим Рейтингом чем у нее одна должна выключать Делегацию Министорума Дома Коирон или будет вынуждена выполнить Проверку Альянса (см. стр. 79).

НЕДОСТАТКИ

Penance for the Unworthy (Покаяние за Недостойных): Если банда проигрывает битвы, Лидер банды должен начать следующую битву с одним Легким ранением. Вместо этого Лидер банды может выбрать не получать Легкое ранение, но если он так делает, банда должна пройти Проверку Альянса.

Tithed to the Frateris Militia (Набор десятины в ополчение Фратерис): Во время последовательности перед битвой до выбора Команды, выберите случайным образом одного Гангера или Джува банды. Выбранного бойца забирают для выплаты десятины в ополчение Фратерис Домом Коирон и должен сразу сделать бросок Последствия ранения (Lasting Injury), считая результат Критическое ранение (Critical Injury) как Почетная смерть (Memorable Death). Если боец выжил, он получает D6 XP. Если он отправляется на Восстановление, он должен пропустить битву обычным образом. Если боец убит, Дом Коирон компенсирует банде полную стоимость погибшего бойца.

Вместо этого банда может по своему выбору не отдавать бойца, но в таком случае должна пройти Проверку Альянса.



CORPSE HARVESTING PARTY (ПАРТИЯ СБОРЩИКОВ ТРУПОВ)

Переработка мяса жизненно важна для существования Некромунды и Гильдия Торговцев постоянно ищет новые источники плоти для Трупомолов. Бледный Спутник и Переписчик костей – это искатели трупов, постоянно рыщущие по улью в поисках новых и свежих источников мертвого мяса, которое можно будет отправить следующей партией на переработку в трупный крахмал. Скрытые под мрачной маской, зачастую носящие ребривер из-за особенностей своей работы, Бледный Спутник и Переписчик используют в своей работе набор древних хирургических инструментов для определения качества добычи. Они часто посещают места разборок между бандами или бродят по улицам разоренных чужаками поселений, склоняясь над мертвыми.

Бледный Спутник подобно обычному старателю может долго искать плоть, но когда найдет – будет перерабатывать ее не сам. Потому что специально для этого за ним следует мощная тень Тупомола, представляющего интересы его организации, которые заключаются в прибыли для Торговой Гильдии. В отличие от Бледного Спутника и Переписчика костей, каждый Трупомол – накачанный мясник, руки которого окрепли от суровой работы. Вооруженные пилой и зазубренными лезвиями эти вышибалы либо складывают трупы в свои тележки целиком, либо отрезают для дальнейшей переработки лучшие кусочки. А если Бледному Спутнику грозит, какая-либо угроза, Трупомолы становятся его телохранителями, так как их зубастые инструменты хороши против живых не хуже, чем против мертвых.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Wil	Int
Pale Consort (Бледный Спутник)	4"	5+	4+	3	3	1	4+	1	7+	8+	7+	6+
Bone Scrivener (Переписчик костей)	4"	5+	4+	3	3	1	5+	1	7+	8+	8+	7+
Corpse Grinders (Трупомолы)	4"	3+	5+	4	3	2	4+	2	8+	7+	8+	8+

СОСТАВ

Партия сборщиков трупов состоит из одного Бледного спутника, одного Переписчика костей и двух Трупомолов.

СПЕЦ ПРАВИЛА ПАРТИИ СБОРЩИКОВ ТРУПОВ

“This One’s still Moving” (Этот еще шевелится): Во время шага Wrap-up последовательности после боя, сделайте бросок D6 для каждого бойца (дружественного или вражеского), который получил критическое ранение (61-65 по таблице Последствий ранений (Lasting injures)). Если выпала 6 – результат меняется на Памятная смерть (Memorable Death) (66 по таблице Последствий ранений). Бойцы наконец прекращают шевелиться и их забирает Гильдия Трупов. Однако их оружие и экипировку забирает себе банда, союзниками которой является Партия сборщиков трупов и сразу добавляет в свой стеш.

A Band Apart (Отдельная банда): Члены Партии сборщиков трупов привыкли заботиться о себе сами, особенно о своих драгоценных представителях и избранных помощниках. Партия сборщиков трупов держатся обособленно от банды, с которой вместе сражается и после боя удаляются чтобы залечивать свои раны. Если боец Партии сборщиков трупов оказался Вне игры во время боя, для него не нужно делать бросок по таблице Последствий ранений. Считается что он выбросил 12-26 и Отделался легким испугом.

“Here to Help” (Пришли на помощь): В отличие от других бойцов, Партия сборщиков трупов не учитывается на шаге Выбор Команды во время последовательности перед битвой. Вместо этого в конце этого шага бойцы могут (а иногда и обязаны) быть добавлены в команду независимо от способа выбора команды. Таким образом количество бойцов в стартовой команде может превысить указанное в сценарии количество.

СПЕЦ ПРАВИЛА БЛЕДНОГО СПУТНИКА

Corpse Harvesting Party Hierarchy (Иерархия Партии сборщиков трупов) (Лидер): Во время боя, как только банда провалила тест на Трусость (Bottle test) во время Завершающей фазы в которой этот боец прошел проверку Хладнокровия (Cool) и не сбежал с поля боя, дружественные бойцы Партии сборщиков трупов, не имеющие этого правила в пределах 12” от этого бойца, автоматически проходят проверку на Храбрость и не сбегают с поля боя.

Group Activation (Групповая активация) (2): Когда боец с этим спец правилом активируется, управляющий им игрок может выбрать для активации в рамках Групповой активации дополнительных Готовых дружественных бойцов из Партии сборщиков трупов (их число указано в скобках), находящихся в пределах 3” от этого бойца:

- Управляющий игрок должен назначить всех активируемых бойцов прежде чем активировать любого из них.
- Как только все участники Групповой активации назначены, управляющий игрок выбирает одного из них и активирует обычным образом, полностью заканчивая его активацию прежде чем переходить к следующему. Каждый боец активируется индивидуально. Вся группа не активируется одновременно.

Дополнительные бойцы с этим спец правилом, активированные таким образом не могут сами использовать это спец правило во время своей активации.

СПЕЦ ПРАВИЛА ПЕРЕПИСЧИКА КОСТЕЙ

Corpse Harvesting Party Hierarchy (Иерархия Партии сборщиков трупов) (Чемпион): Во время боя, как только банда провалила тест на Трусость (Bottle test) во время Завершающей фазы в которой этот боец прошел проверку Хладнокровия (Cool) и не сбежал с поля боя, дружественные бойцы Партии сборщиков трупов, не имеющие этого правила в пределах 6” от этого бойца, автоматически проходят проверку на Храбрость и не сбегают с поля боя.

Group Activation (Групповая активация) (1): Когда боец с этим спец правилом активируется, управляющий им игрок может выбрать для активации в рамках Групповой активации дополнительных Готовых дружественных бойцов из Партии сборщиков трупов (их число указано в скобках), находящихся в пределах 3” от этого бойца:

- Управляющий игрок должен назначить всех активируемых бойцов прежде чем активировать любого из них.
- Как только все участники Групповой активации назначены, управляющий игрок выбирает одного из них и активирует обычным образом, полностью заканчивая его активацию прежде чем переходить к следующему. Каждый боец активируется индивидуально. Вся группа не активируется одновременно.

Дополнительные бойцы с этим спец правилом, активированные таким образом не могут сами использовать это спец правило во время своей активации.

СПЕЦ ПРАВИЛА ТРУПОМОЛА

Bodyguard (Телохранитель): Если в Бледного Спутника попали из стрелкового оружия, управляющий игрок может перенаправить попадание и его эффект на Трупомола в 2” от Бледного Спутника.

Indentured Fighters (Связанные договором бойцы): Если Бледный Спутник выбыл из игры по любой причине, любой оставшийся в игре Трупомол будет вести себя как член провалившей Тест на трусость (Bottle test) банды вне зависимости сколько на самом деле бойцов было убрано из игры.

ЭКИПИРОВКА

Бледный Спутник вооружен *laspistol* и *fighting knife*, и экипирован *medi skull*, *respirator* и *mesh armour*.

Переписчик костей вооружен *stiletto knife*, и экипирован *gun skull*, *respirator* и *cult icon*.

Оба Трупомола вооружены *chain glaive* и экипированы *flak armour*.

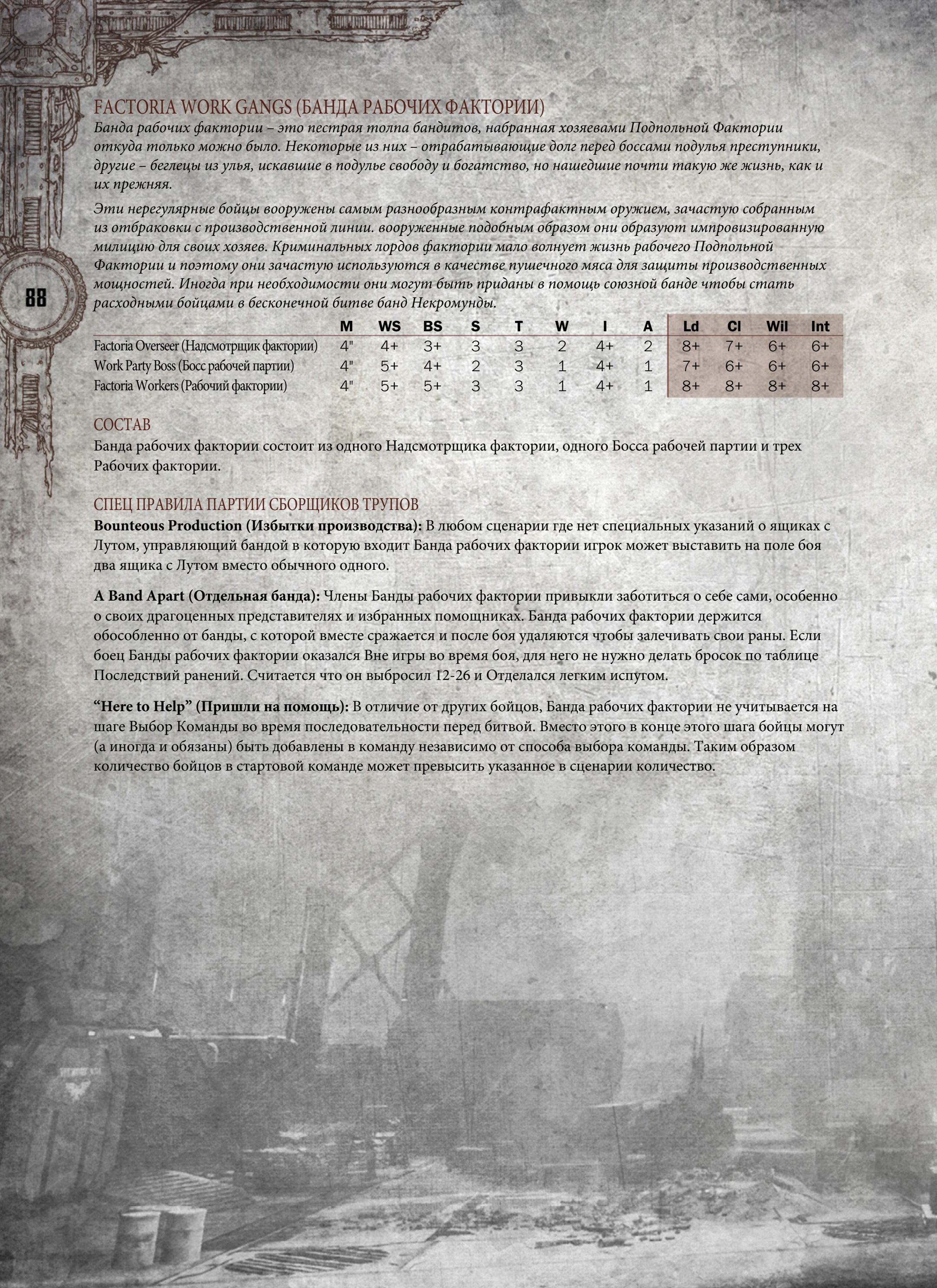
НАВЫКИ

Бледный Спутник имеет навыки *Fearsome* и *Overseer*. При этом он может использовать *Overseer* только на остальных бойцов Партии сборщиков трупов.

Переписчик костей имеет навык *Fearsome*.

Оба Трупомола имеют навык *Crushing Blow*.





FACTORIA WORK GANGS (БАНДА РАБОЧИХ ФАКТОРИИ)

Банда рабочих фактории – это пестрая толпа бандитов, набранная хозяевами Подпольной Фактории откуда только можно было. Некоторые из них – отработывающие долг перед боссами подулья преступники, другие – беглецы из улья, искавшие в подулье свободу и богатство, но нашедшие почти такую же жизнь, как и их прежняя.

Эти нерегулярные бойцы вооружены самым разнообразным контрафактным оружием, зачастую собранным из отбраковки с производственной линии. вооруженные подобным образом они образуют импровизированную милицию для своих хозяев. Криминальных лордов фактории мало волнует жизнь рабочего Подпольной Фактории и поэтому они зачастую используются в качестве пушечного мяса для защиты производственных мощностей. Иногда при необходимости они могут быть приданы в помощь союзной банде чтобы стать расходными бойцами в бесконечной битве банд Некромунды.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Wil	Int
Factoria Overseer (Надсмотрщик фактории)	4"	4+	3+	3	3	2	4+	2	8+	7+	6+	6+
Work Party Boss (Босс рабочей партии)	4"	5+	4+	2	3	1	4+	1	7+	6+	6+	6+
Factoria Workers (Рабочий фактории)	4"	5+	5+	3	3	1	4+	1	8+	8+	8+	8+

СОСТАВ

Банда рабочих фактории состоит из одного Надсмотрщика фактории, одного Босса рабочей партии и трех Рабочих фактории.

СПЕЦ ПРАВИЛА ПАРТИИ СБОРЩИКОВ ТРУПОВ

Bounteous Production (Избытки производства): В любом сценарии где нет специальных указаний о ящиках с Лутом, управляющий бандой в которую входит Банда рабочих фактории игрок может выставить на поле боя два ящика с Лутом вместо обычного одного.

A Band Apart (Отдельная банда): Члены Банды рабочих фактории привыкли заботиться о себе сами, особенно о своих драгоценных представителях и избранных помощниках. Банда рабочих фактории держится обособленно от банды, с которой вместе сражается и после боя удаляются чтобы залечивать свои раны. Если боец Банды рабочих фактории оказался Вне игры во время боя, для него не нужно делать бросок по таблице Последствий ранений. Считается что он выбросил 12-26 и Отделался легким испугом.

“Here to Help” (Пришли на помощь): В отличие от других бойцов, Банда рабочих фактории не учитывается на шаге Выбор Команды во время последовательности перед битвой. Вместо этого в конце этого шага бойцы могут (а иногда и обязаны) быть добавлены в команду независимо от способа выбора команды. Таким образом количество бойцов в стартовой команде может превысить указанное в сценарии количество.

СПЕЦ ПРАВИЛА НАДСМОТРИКА ФАКТОРИИ

Factoria Work Gang Hierarchy (Иерархия Банды рабочих фактории) (Лидер): Во время боя, как только банда провалила тест на Трусость (Bottle test) во время Завершающей фазы в которой этот боец прошел проверку Хладнокровия (Cool) и не сбежал с поля боя, дружелюбные бойцы Банды рабочих фактории, не имеющие этого правила в пределах 12” от этого бойца, автоматически проходят проверку на Храбрость и не сбегают с поля боя.

Group Activation (Групповая активация) (2): Когда боец с этим спец правилом активируется, управляющий им игрок может выбрать для активации в рамках Групповой активации дополнительных Готовых дружелюбных бойцов из Банды рабочих фактории (их число указано в скобках), находящихся в пределах 3” от этого бойца:

- Управляющий игрок должен назначить всех активируемых бойцов прежде чем активировать любого из них.
- Как только все участники Групповой активации назначены, управляющий игрок выбирает одного из них и активирует обычным образом, полностью заканчивая его активацию прежде чем переходить к следующему. Каждый боец активируется индивидуально. Вся группа не активируется одновременно.

Дополнительные бойцы с этим спец правилом, активированные таким образом не могут сами использовать это спец правило во время своей активации.

СПЕЦ ПРАВИЛА БОССА РАБОЧЕЙ ПАРТИИ

Factoria Work Gang Hierarchy (Иерархия Банды рабочих фактории) (Чемпион): Во время боя, как только банда провалила тест на Трусость (Bottle test) во время Завершающей фазы в которой этот боец прошел проверку Хладнокровия (Cool) и не сбежал с поля боя, дружелюбные бойцы Банды рабочих фактории, не имеющие этого правила в пределах 6” от этого бойца, автоматически проходят проверку на Храбрость и не сбегают с поля боя.

Group Activation (Групповая активация) (1): Когда боец с этим спец правилом активируется, управляющий им игрок может выбрать для активации в рамках Групповой активации дополнительных Готовых дружелюбных бойцов из Банды рабочих фактории (их число указано в скобках), находящихся в пределах 3” от этого бойца:

- Управляющий игрок должен назначить всех активируемых бойцов прежде чем активировать любого из них.
- Как только все участники Групповой активации назначены, управляющий игрок выбирает одного из них и активирует обычным образом, полностью заканчивая его активацию прежде чем переходить к следующему. Каждый боец активируется индивидуально. Вся группа не активируется одновременно.

Дополнительные бойцы с этим спец правилом, активированные таким образом не могут сами использовать это спец правило во время своей активации.

СПЕЦ ПРАВИЛА РАБОЧЕГО ФАКТОРИИ

Bodyguard (Телохранитель): Если в Надсмотрщика фактории попали из стрелкового оружия, управляющий игрок может перенаправить попадание и его эффект на Рабочего фактории в 2” от Надсмотрщика фактории.

Indentured Fighters (Связанные договором бойцы):

Если Надсмотрщик фактории выбыл из игры по любой причине, любой оставшийся в игре Рабочий фактории будет вести себя как член провалившей Тест на трусость (Bottle test) банды вне зависимости сколько на самом деле бойцов было убрано из игры.

ЭКИПИРОВКА

Надсмотрщик фактории вооружен combi-pistol (autopistol и plasma pistol) и shock baton, и экипирован mesh armour.

Босс рабочей партии вооружен laspistol и shock whip, и экипирован mesh armour.

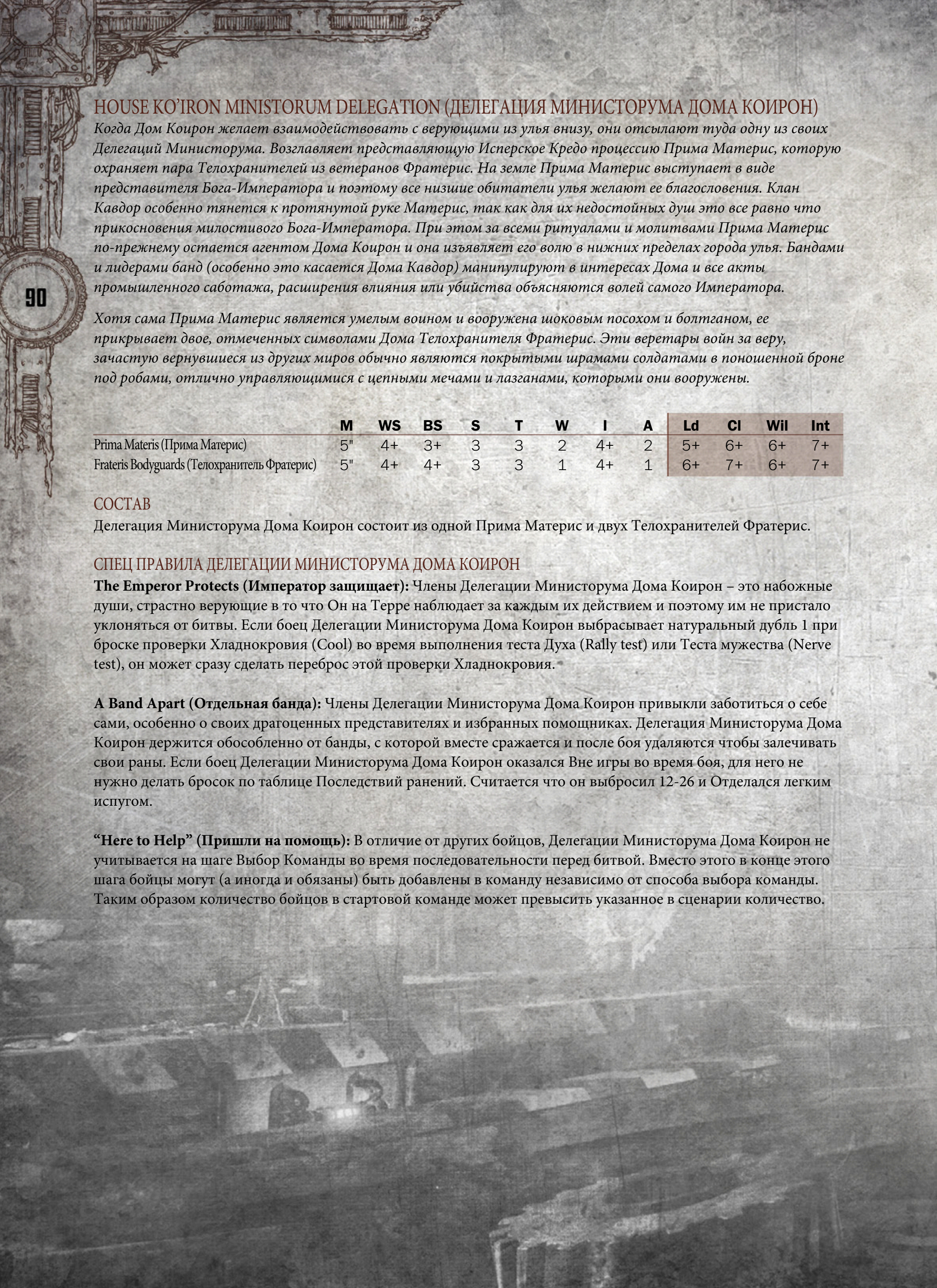
Рабочий фактории может быть вооружен либо reclaimed autogun либо reclaimed autopistol и fighting knife. Каждый из рабочих может быть вооружен по-разному.

НАВЫКИ

Надсмотрщик фактории имеет навыки Commanding Presence и Overseer. При этом он может использовать Overseer только на остальных бойцов Банды рабочих фактории.

Босс рабочей партии имеет навык Iron Will.





HOUSE KO'IRON MINISTORUM DELEGATION (ДЕЛЕГАЦИЯ МИНИСТОРУМА ДОМА КОИРОН)

Когда Дом Коирон желает взаимодействовать с верующими из улья внизу, они отправляют туда одну из своих Делегаций Министорума. Возглавляет представляющую Исперское Кредо процессию Прима Материс, которую охраняет пара Телохранителей из ветеранов Фратерис. На земле Прима Материс выступает в виде представителя Бога-Императора и поэтому все низшие обитатели улья желают ее благословения. Клан Кавдор особенно тянется к протянутой руке Материс, так как для их недостойных душ это все равно что прикосновения милостивого Бога-Императора. При этом за всеми ритуалами и молитвами Прима Материс по-прежнему остается агентом Дома Коирон и она изъясняет его волю в нижних пределах города улья. Бандами и лидерами банд (особенно это касается Дома Кавдор) манипулируют в интересах Дома и все акты промышленного саботажа, расширения влияния или убийства объясняются волей самого Императора.

Хотя сама Прима Материс является умелым воином и вооружена шоковым посохом и болтганом, ее прикрывает двое, отмеченных символами Дома Телохранителя Фратерис. Эти веретары войн за веру, зачастую вернувшиеся из других миров обычно являются покрытыми шрамами солдатами в поношенной броне под робами, отлично управляющимися с цепными мечами и лазганами, которыми они вооружены.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Wil	Int
Prima Materis (Прима Материс)	5"	4+	3+	3	3	2	4+	2	5+	6+	6+	7+
Frateris Bodyguards (Телохранитель Фратерис)	5"	4+	4+	3	3	1	4+	1	6+	7+	6+	7+

СОСТАВ

Делегация Министорума Дома Коирон состоит из одной Прима Материс и двух Телохранителей Фратерис.

СПЕЦ ПРАВИЛА ДЕЛЕГАЦИИ МИНИСТОРУМА ДОМА КОИРОН

The Emperor Protects (Император защищает): Члены Делегации Министорума Дома Коирон – это набожные души, страстно верующие в то что Он на Терре наблюдает за каждым их действием и поэтому им не пристало уклоняться от битвы. Если боец Делегации Министорума Дома Коирон выбрасывает натуральный дубль 1 при броске проверки Хладнокровия (Cool) во время выполнения теста Духа (Rally test) или Теста мужества (Nerve test), он может сразу сделать переброс этой проверки Хладнокровия.

A Band Apart (Отдельная банда): Члены Делегации Министорума Дома Коирон привыкли заботиться о себе сами, особенно о своих драгоценных представителях и избранных помощниках. Делегация Министорума Дома Коирон держится обособленно от банды, с которой вместе сражается и после боя удаляются чтобы залечивать свои раны. Если боец Делегации Министорума Дома Коирон оказался Вне игры во время боя, для него не нужно делать бросок по таблице Последствий ранений. Считается что он выбросил 12-26 и Отделался легким испугом.

“Here to Help” (Пришли на помощь): В отличие от других бойцов, Делегации Министорума Дома Коирон не учитывается на шаге Выбор Команды во время последовательности перед битвой. Вместо этого в конце этого шага бойцы могут (а иногда и обязаны) быть добавлены в команду независимо от способа выбора команды. Таким образом количество бойцов в стартовой команде может превысить указанное в сценарии количество.

СПЕЦ ПРАВИЛА ПРИМА МАТЕРИС

House Ko'iron Ministorum Delegation Hierarchy (Иерархия Делегации

Министорума Дома Коирон) (Лидер): Во время боя, как только банда провалила тест на Трусость (Bottle test) во время Завершающей фазы в которой этот боец прошел проверку Хладнокровия (Cool) и не сбежал с поля боя, дружественные бойцы Делегации Министорума Дома Коирон, не имеющие этого правила в пределах 12" от этого бойца, автоматически проходят проверку на Храбрость и не сбегают с поля боя.

Group Activation (Групповая активация) (2): Когда боец с этим спец правилом активируется, управляющий им игрок может выбрать для активации в рамках Групповой активации дополнительных Готовых дружественных бойцов из Делегации Министорума Дома Коирон (их число указано в скобках), находящихся в пределах 3" от этого бойца:

- Управляющий игрок должен назначить всех активируемых бойцов прежде чем активировать любого из них.
- Как только все участники Групповой активации назначены, управляющий игрок выбирает одного из них и активирует обычным образом, полностью заканчивая его активацию прежде чем переходить к следующему. Каждый боец активируется индивидуально. Вся группа не активируется одновременно.

Дополнительные бойцы с этим спец правилом, активированные таким образом не могут сами использовать это спец правило во время своей активации.

Inspirational Leader (Воодушевляющий лидер): Если этот боец Стоит, дружественные бойцы, находящиеся в пределах 6" и способные провести линию видимости до этого бойца могут использовать характеристики Хладнокровие (Cool) и Сила Воли (Willpower) этого бойца вместо собственных для любых проверок, использующих Хладнокровие или Силу Воли.

СПЕЦ ПРАВИЛА ТЕЛОХРАНИТЕЛЯ ФРАТЕРИС

Bodyguard (Телохранитель): Если в Прима Материс попали из стрелкового оружия, управляющий игрок может перенаправить попадание и его эффект на Телохранителя Фратерис в 2" от Прима Материс.

ЭКИПИРОВКА

Прима Материс вооружена master-crafted bolt pistol и shock stave, и экипирована light carapace armour и refractor field.

Каждый из Телохранителей Фратерис вооружен либо eviscerator и laspistol, или chainsword и lasgun. Каждый из Телохранителей Фратерис может быть вооружен по-разному. Оба экипированы mesh armour.

НАВЫКИ

Прима Материс имеет навыки Devotional Frenzy и Overseer. При этом она может использовать Overseer только на остальных бойцов Делегации Министорума Дома Коирон.

Телохранителей Фратерис имеет навык Devotional Frenzy.

Дом Коирон – единственный среди Благородных Домов, который однажды унаследует мантию хозяев Некромунды. Как только с неверными будет покончено и всех омоет благочестивым чистым светом Искупления, они станут лордами нашего мира, и мы как их самые преданные союзники станем на их сторону.

Лорд Мормайр,
Тан Кавдор,
Дом Кавдор



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В этом разделе представлен набор дополнительных правил для игры в Некромунду Домом Кавдор. Эти правила дают игрокам за Дом Кавдор больше возможностей, включая новые навыки и способности. Также сюда включены специфичные для Дома Кавдор сценарии, дополнительные сценарии и правила для последовательности после боя, такие как задания дома и помощь дома, уникальные для Дома Веры.

ПОМОЩЬ ДОМА КАВДОР (HOUSE FAVOURS)

Помощь Дома Кавдор представляет собой личный интерес повелителей клана или возможно самого Тана к банде. Также это может выражаться в помощи новичкам со стороны более сильной банды, когда Хранители слова помогают соратникам напутственным словом или дополнительной огневой мощью.

Для использования таблицы Помощи Дома Ван Саар банда делает бросок 2D6 и прибавляет +1 к результату за каждую банду в кампании с большим Рейтингом чем у себя (до максимума +3). После этого применяется немедленно эффект Помощи из таблицы.

ПОМОЩЬ ДОМА КАВДОР

2D6	РЕЗУЛЬТАТ
2	Penance! (Покаяние): Знать не только решила отказать банде в помощи, но и решила заставить ее заплатить. Банда должна навсегда убрать из своего ростера одного Джува или Гангера.
3-5	Flagellation (Флагеляция): В ожидании помощи, которая таки не пришла члены банды довели себя до исступления. Это значит что благодаря высокому уровню фанатичной веры они начинают все битвы на этой неделе Кампании с D6 дайсами Веры (Faith) в Пуле дайсов Веры.
6-8	Scrap Shipment (Доставка хлама): Банда получила поставку бракованного оружия и варгира. Члены банды могут немедленно получить оружие и Варгир из списка экипировки Братьев Кавдор (Cawdor Brethren) если банда Законопослушная или Братьев Искупления (Redemptionist Brethren) если банда Вне закона на сумму до 2D6x10 кредитов. Все неизрасходованные при этом кредиты пропадают.
9-10	Blessed of Cawdor (Благословение Кавдор): Появляется «избранный», который берет на себя управление бандой пока не умрет или найдет свое место. Банда получает Джува со спец правилом Gang Leader (Лидер банды). На время этой недели Кампании или пока нового лиюера не убьют, настоящий лидер банды теряет спец правило Gang Leader. Джува и его экипировка бесплатны так что банде не нужно платить кредиты из Стеша чтобы нанять этого Джува.
11-12	Vision from the God-Emperor (Видение от Бога-Императора): Сделайте бросок D6 за каждого из членов банды. При результате 1 боец сразу отправляется на Восстановление (и восстанавливается на шаге Wrap-up этой битвы). При результате 2-5 он получает 1XP. При результате 6 – D6 XP.
13+	The Executioner Cometh! (И пришел Палач!): Один из Палачей Тана прибыл из города улья чтобы помочь банде. До конца текущей недели Кампании банда игрока может включать Агента Дома (стр. 74) без необходимости отправлять петицию в Дом или тратить кредиты.

Вера – это
наша награда

Распространенная
поговорка клановцев
Кавдор о том почему
они так бедны

Красная правая рука
Лорда Хелмавра – ни
больше ни меньше.

Коиф Коффинейл,
Братство Костей,
Дом Кавдор
О Энфорсерах

ЗАДАНИЯ ДОМА КАВДОР (SUB-PLOTS)

Банды Дома Кавдор насаждают волю Искупления с фанатичным рвением, благодаря чему клан распространился практически по всем городам ульям Некромунды. Быть членом Искупления означает неотступно следовать принципам веры, приводить в клан сломленных жизнью и обездоленных, но в то же время истреблять мутантов, еретиков и неверных где бы они не находились.

Если игроки используют задания в своих играх (см. рулбук), игрок за Кавдор может использовать эту таблицу вместо стандартной таблицы из рулбука или других источников. В отличие от заданий из рулбука, задания Кавдор не используют разные масти карт (т.е. вытянутый Туз всегда будет означать задание Test of Faith вне зависимости от масти карты).

ЗАДАНИЯ КАВДОР (ЛЮБАЯ МАСТЬ)

Карта Задание

Туз

Test of Faith (Проверка Веры): Предъявите эту карту если Чемпион или Лидер вашей банды Тяжело ранен или отправлен Вне игры вражеским бойцом. Если в конце фазы Действия этот вражеский боец оказался Тяжело ранен или отправлен Вне игры, каждый боец вашей банды получает 1 XP. Если к этому моменту вражеский боец не Тяжело ранен или отправлен Вне игры, карта сбрасывается.

2

Fires of Redemption (Огни Искупления): Предъявите эту карту если три или более вражеских бойцов получили состояние Blaze (Горение) одновременно. В этом случае вы получаете случайную Тактику Банды.

3

Folly of the Faithless (Глупость неверующих): Предъявите эту карту в начале битвы если вражеская стартовая команда включает хотя бы одного Псайкера. До конца битвы все Псайкеры вражеской банды получают модификатор -1 к проверкам Силы воли (Willpower). Кроме того, каждый вражеский Псайкер, отправленный Вне игры дает вашей банде D3 очка Репутации.

4

Purge them All! (Очистить всех!): Предъявите эту карту если три или более вражеских бойцов получили Тяжелое ранение или отправились Вне игры за один раунд. Ваша банда сразу получает две случайные Карты Тактики. Если вражеские бойцы получили Тяжелое ранение или отправились Вне игры оружием с трейтом Blaze, ваша банда вместо этого сразу получает три случайные Карты Тактики.

5

Hymn of Devotion (Гимн рвения): Если в начале любой вашей активации два или более дружественных бойцов Дома Кавдор выполнили успешные тесты Порога (Threshold test), предъявите эту карту. Любой вражеский боец на поле боя получает модификатор -1 ко всем проверкам Храбрости (Cool) которые он должен желать до конца раунда.

6

Martyrdom (Мученичество): Предъявите эту карту на шаге Выбор стартовой команды последовательности перед боем. Выберите одного из бойцов в вашей команде и положите эту карту под его карточку бойца или отметьте его целью данной карты иным образом. До конца этой битвы выбранный боец считается не имеющим оружие, брони и Варгира вне зависимости от того как выглядит его модель. Если этот боец сумеет нанести Тяжелое ранение или отправить вне игры вражеского бойца, он получает D3 XP. Если после выполнения этого подвига боец сам окажется Вне игры, ваша банда получит +2D3 очка Репутации.

ЗАДАНИЯ КАВДОР (ЛЮБАЯ МАСТЬ)

Карта	Задание
7	Righteous are the Fallen (Падшие праведники): Предъявите эту карту если в выиграли битву и у вас осталось трое или меньше Стоящих и Активных бойцов. Если вам это удалось – ваша банда получает +D3 Репутации. Если вы выиграли битву и у вас остался только один Стоящий и Активный боец– ваша банда получает вместо этого +2D3 Репутации.
8	If It Doesn't Hurt, It Doesn't Count! (Если не больно - не считается!): Предъявите эту карту, когда дружественный Чемпион или Лидер Дома Кавдор восстановился от Тяжелого ранения (т.е. выкинул Легкое ранение при выполнении Теста на восстановление когда Лежал и был Запинен). Ваша банда получает +D3 Репутации. Если такой восстановившийся боец до конца битвы сумеет восстановился от Тяжелого ранения еще раз – ваша банда получает вместо этого +2D3 Репутации.
9	March to the Grave (Марш в могилу): Предъявите эту карту в начале любого раунда если ваша банда провалила тест на Трусость (Bottle test) и в этот момент у вашего противника на столе было в этот момент было по крайней мере в три раза больше бойцов. Если после этого вам удастся выиграть битву, ваша банда получит +D3 Репутации.
10	Rites of Doom (Обряд смерти): Если в начале любой вашей активации двое или больше ваших бойцов Вовлечены (Engaged) с одним и тем же вражеским Лидером или Чемпионом, вы можете предъявить эту карту. Если в конце активации этот вражеский Лидер или Чемпион оказались Вне игры, ваша банда получает D3+1 Репутации.
Валет	Word of the God-Emperor (Слово Бога-Императора): Предъявите эту карту когда Чемпион или Лидер вашей банды использует спец правило Group Activation (X). До начала следующей активации каждый из активированных в рамках групповой активации боец получает специальный спасбросок 3+ против любых попаданий, который нельзя модифицировать. Кроме того, до начала своей следующей активации, каждый из этих бойцов – участников групповой активации, выполнивший действие Куп де Грас (Cood de Grace) (Простое) получает дополнительно 1XP, а ваша банда 1 очко Репутации.
Королева	Reign of Madness (Царство безумия): Предъявите эту карту когда вражеский боец проваливает Тест мужества (Nerve test). До конца этой битвы проваливший проваливает Тест мужества (Nerve test) вражеский боец не становится Сломленным (Broken). Вместо этого он получает состояние Безумен (Insane).
Король	Divine Possession (Божественная одержимость): Предъявите эту карту, когда Чемпион или Лидер вашей банды отправлен Вне игры вражеским бойцом. Ваш боец не отправляется Вне игры. Вместо этого он восстанавливает одно ранение (Wound) и до конца битвы улучшает свои WS и Силу на 2 (до максимума 2+ и 6 соответственно). Но если бойца снова отправят Вне игры во время этой битвы, он убивается из игры обычным образом и должен делать два броска по таблице Последствий ранений, применяя больший результат.

Меня всегда так смешать все эти банды, которые прощаются, пишут свои имена на клочках бумажек и совершают все остальные мелкие ритуалы перед передачей товара. Я могу вам сказать, что, если бы они знали куда отправляются их мертвые друзья, они не были бы так нежны – никто ведь не говорит, что мы щекочем трупы.

Смуг Бутчхенд
Гильдия Трупомолов



PIETY SKILLS (НАВЫКИ БЛАГОЧЕСТИЯ)

Навыки Дома Кавдор демонстрируют как вера может превалировать над слабостью плоти, а богатство можно обрести даже в самом мрачном окружении. Навыки благочестия уникальны для бойцов Дома Кавдор и отражают глубину их непоколебимой веры в Искушение и какой бы ни была их судьба, они не боятся ничего в своем мире. Обычно они доступны только самым сильным из банд Дома, т.е. Лидерам и Чемпионам.

PIETY (БЛАГОЧЕСТИВЫЕ) НАВЫКИ

D6	Навык
1	Lord of Rats
2	Scavenger's Eye
3	Blazing Faith
4	Unshakable Conviction
5	Devotional Frenzy
6	Restless Faith

LORD OF RATS (ПОВЕЛИТЕЛЬ КРЫС)

Дружественный Juve (или Prospect) в пределах 12” от этого бойца, способный провести к нему линию видимости может применить модификатор +2 при выполнении првоерок Хладнокровия (Cool) и Силы воли (Will). Крысы, включая Крыс Некромунды, Крыс с примотанной взрывчаткой и любых других крыс, участвующих в битве благодаря спец правилам сценария или окружения, заканчивающие свое движение ближе 3” от этого бойца, немедленно двигаются так чтобы оказаться не ближе 3” от этого бойца.

SCAVENGER'S EYE (ГЛАЗ ПАДАЛЬЩИКА)

В сценариях где нужно собирать маркеры лута, хлам или любые другие собираемые вещи, которые преобразуются в кредиты в конце битвы, банда этого бойца может добавлять +1 к результатам бросков при определении ценности маркеров. Например, если в сценарии нужно собирать маркеры лута и каждый маркер в конце игра дает D3x10 кредитов, банда этого бойца получает за каждый маркер (D3+1)x10 кредитов.

BLAZING FAITH (ПЫЛАЮЩАЯ ВЕРА)

Когда этот боец становится объектом состояния Blaze (Горение), он может продолжать действовать обычным образом, а не как описано в описании трейта и состояния. При этом каждую активацию он получает повреждения обычным образом. Также этот боец игнорирует состояние Insane (Безумен).

UNSHAKABLE CONVICTION (НЕПОКОЛЕБИМАЯ УБЕЖДЕННОСТЬ)

Этот боец способен выполнять реакционные атаки даже будучи Тяжело раненым и к нему нельзя применить действие Куп де Грас (Cood de Grace) (Простое). Кроме того, будучи Тяжело раненным этот боец может выполнять действие Собраться (Flock Together) (Двойное):

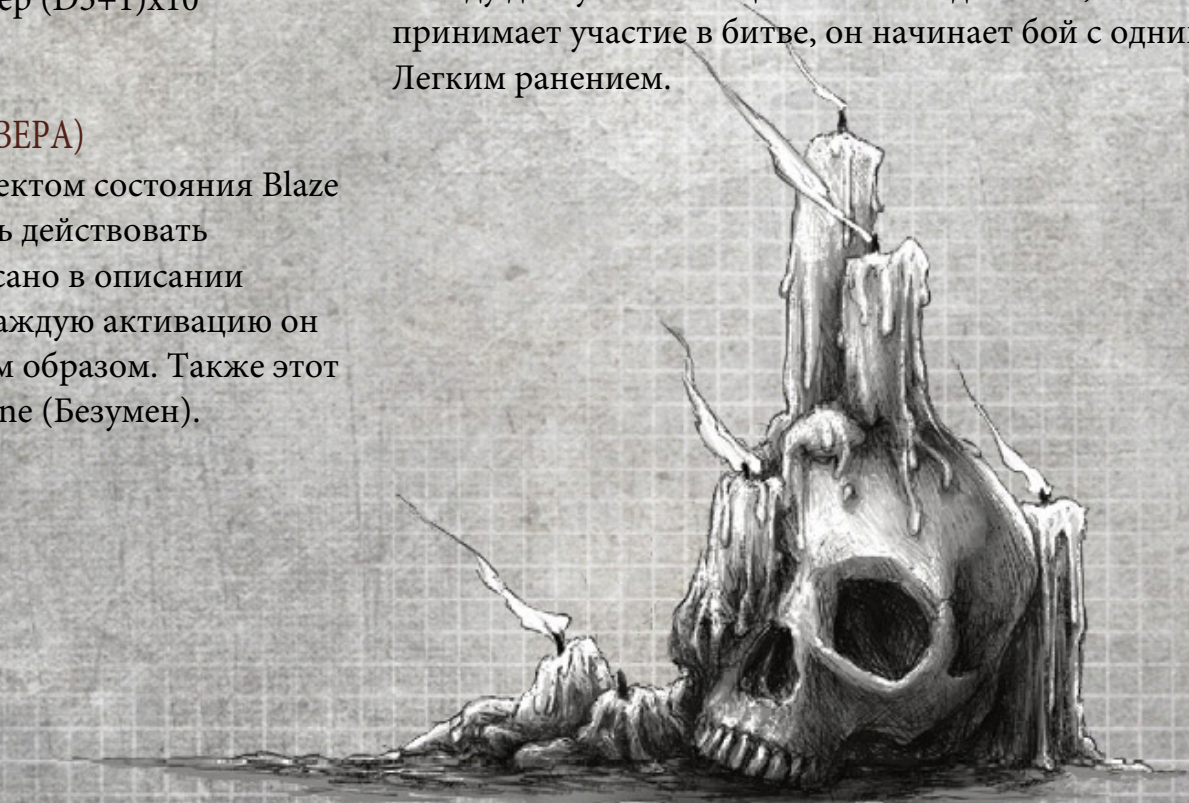
Flock Together (Собраться) (Двойное): Этот боец может подвигаться на расстояние своей характеристики Движение плюс D3”, если он совершает это движение прямо к дружественному бойцу Дома Кавдор.

DEVOTIONAL FRENZY (БЛАГАЯ ЯРОСТЬ)

Когда этот боец активируется, управляющий игрок может объявить, что он использует свой навык. До начала своей следующей активации его характеристики WS, Хладнокровие (Cool), Лидерство и Сила Воли (Willpower) увеличиваются на D3. Для каждой характеристики делается отдельный бросок. В конце своей активации боец получает автоматическое попадание Damage 1, против которого не действуют спас броски. Благоую ярость можно объявить только один раз за раунд.

RESTLESS FAITH (НЕУЕМНАЯ ВЕРА)

На шаге Выбора команды последовательности перед боем этот боец может потерять состояние на Восстановлении (см. рулбук) и быть включенным в колоду доступных бойцов. Если это делается, и боец принимает участие в битве, он начинает бой с одним Легким ранением.



ARTICLES OF FAITH (ПРОЯВЛЕНИЯ ВЕРЫ)

В Арсенале Имперума нет более мощного оружия чем вера. Это справедливо для любой диаспоры Человечества, в том числе и для Некромунды, где в глубинах городов ульев не найти более верующих чем последователи Искупления. Есть множество историй о членах Клана Кавдор, преодолевающих ужасающие раны, от сокрушительных ударов или даже обмануть смерть благодаря силе своей веры. Даже если предположить, что большая часть этих историй – преувеличение или выдумка, все равно найдется множество свидетельств того как воины Искупления уворачивались от пули или с невероятной силой разили своих врагов. Было ли это простой удачей или чем-то большим?

Проявления веры – это набор правил, используемых бойцами Дома Кавдор. Так как они основаны на вере и убежденности последователей Искупления, они не столь прямолинейны, как Навыки, Варгир или бионика, дающие обладателям строго оговоренные преимущества за указанную стоимость в ХР или кредитах. Вместо этого достаточно уверовавший в себя, братьев и Бога-Императора боец Кавдор может сотворить некое чудо. Но чуть было вера бойца поколеблется, как полученные от Бога-Императоры дары могут быть также легко отобраны.

FAITH DICE (ДАЙСЫ ВЕРЫ)

Дайсы веры отображают религиозный порыв банды Кавдор. Эти дайсы представляют собой ресурс, который генерируют все банды Кавдор во время битвы (за исключением Пораженных Хаосом или инфицированными Генокрадами) и затем могут использовать для сотворения чудес, известных как «Проявления веры», таких как выживание после смертельного удара или совершение невозможного прыжка.

ГЕНЕРАЦИЯ ДАЙСОВ ВЕРЫ

Вера вещь непонятная и даже у тех, кто попытается навряд ли получится понять, как она работает. Иногда бойцов Дома Кавдор захлестывает волна праведной ярости, несущая их к победе на волне религиозного исступления. В других случаях взгляд Бога-Император от них отворачивается и предоставляет собственной судьбе.

К Завершающую фазу каждого раунда (включая первую) подсчитывается количество дружественных бойцов Дома Кавдор на поле боя которые не Тяжело ранены или Сломлены. За каждого делается бросок D6. Каждый дайс со значением 5 или 6 добавляется в специальный пул дайсов, называемый пулом дайсов Веры (их можно отображать токеном или отмечать где-то на листке бумаги).

Бойцы Кавдор могут и сами попытаться ввести себя в состояние религиозного исступления размахивая святыми реликвиями, декламируя молитвы или флагеллируя себя в свою активацию с помощью бействия Beseech the God-Emperor (Молитва Богу-Императору) (Двойное):

Beseech the God-Emperor (Молитва Богу-Императору) (Двойное): В Заключительной фазе сделайте бросок трех D6 за бойца, выполнившего это действие вместо одного.

Дайсы Веры можно переносить из одного раунда в следующий. Однако если в Завершающей фазе после генерации дайсов Веры в пуле больше дайсов чем бойцов Дома Кавдор на поле боя, лишние дайсы убираются.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДАЙСОВ ВЕРЫ

Когда боец Кавдор активируется и, если в пуле дайсов Веры имеется хотя бы один дайс, он может попробовать сотворить Проявление веры. Каждое Проявление веры действует только на сотворившего его бойца (если не указано иного) и длится до начала следующей активации бойца (если не сказано иначе). Проявление веры должно быть заявлено и выполнено в начале активации бойца до выполнения любых действий. Попытка сотворить Проявление веры не требует от бойца использования действий (если не указано иного).

При заявлении Проявления веры управляющий игрок объявляет Проявление веры, которое пытается сотворить боец. Боец делает тест Порога (Threshold test). Чтобы выполнить тест Порога игрок выбирает количество дайсов Веры для броска, убирая их из пула дайсов Веры и делая ими бросок. Как только дайсы брошены, их количество изменить нельзя. Т.е. игрок не может докинуть дополнительные дайсы чтобы улучшить результат. Как только дайсы Веры были извлечены из пула дайсов Веры, они используются и отбрасываются.

- Если общий результат равен или превышает порог заявленного Проявления веры, происходит чудо и Проявление веры свершается успешно!
- Если общий результат меньше чем порог заявленного Проявления веры, Бог-Император отворачивается.

Нет более опасного
врага, чем тот что
поклоняется ложным
богам и такого
следует уничтожать
где бы он не
обнаружился, иначе его
гниль поразит всех!

Коиф Коффинейл,
Братство Костей,
Дом Кавдор
О Культах
Некромунды

PATHS OF FAITH (ПУТИ ВЕРЫ)

Хотя другие Клановые Дома мало различают между собой разных последователей Искупления (кроме разве что Законопоступности и статуса Вне закона), на самом деле внутри Дома Кавдор существует множество ветвей веры. Вера большинства Искупителей более-менее следует основным принципам Кланового Дома, которые соответствуют их представлениям и истинным верованиям. Другие заблуждаются или исповедуют измененную философию.

В игре В Некромунду эти расхождения в вере представлены в виде четырех Путей веры. Это путь Path of the Faithful (Путь Правоверных), Path of the Fanatic (Путь фанатиков), Path of the Doomed (Путь обреченных) и Path of the Redeemer (Путь Искупителя).

Путь веры банды Дома Кавдор определяет ее Лидер и выбирается при создании банды. Как только путь избран, Лидер больше не может его сменить и выбрать другой. Однако, когда Лидер погибает, его приемник может выбрать собственный Путь, который будет действовать на всю банду целиком обычным образом.

Каждый из путей дает банде доступ к различным Проявлениям Веры, отражающим идеологию членов банды. Кроме того, каждый из путей дает банде некоторые преимущества.

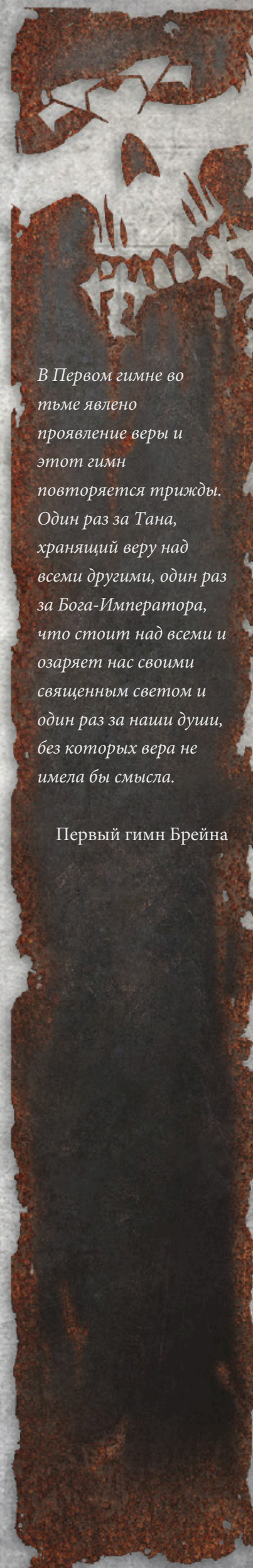
PATH OF THE FAITHFUL (ПУТЬ ПРАВОВЕРНЫХ)

Путь праведных – это путь, которым следует масса Дома Кавдор. Это путь Искупления – радикальная интерпретация Имперского Кредо, наполняющая сердца многих страхом и ужасом. И хотя большая часть членов Дома Кавдор считает себя умеренными, для чужаков не слишком очевидна разница между умеренными Искупителями и последователями выходящими за грани фанатиками Вне закона. Если Лидер выбирает этот Путь, банда получает следующие преимущества:

- При генерации дайсов Веры, дополнительные D6 бросаются за каждого дружественного Лидера или Чемпиона Дома Кавдор, которые остались на поле боя и не являются Тяжело раненными или Сломленными.
- Члены Дома Кавдор следующие Путем Веры могут выполнять следующие Проявления Веры.



Проявление Веры	Эффект	Порог
And Contempt shall be My Armour! (Да будет моей броней Презрение!)	Пока действует это Проявление Веры, этот боец и любые дружественные бойцы Дома Кавдор в пределах 6" от него не могут быть выбраны целью и имунны к эффектам психосил. Однако если тест Порога провален и Проявление Веры не случилось, этот боец снижает свою Силу воли (Willpower) на 1 до конца этого боя.	4+
And Lo His Gaze did Illuminate them! (Да осветит Он их своим взором!)	Боец может атаковать через облака дыма и игнорирует правило Кромешная тьма (Pitch Black). Кроме того, если по нему попали оружием с трейтом Flash, он добавляет 1 к результату проверки Инициативы при проверке, получает ли он состояние Ослеплен (Blind).	3+
And the Word fell upon them, and they were Broken by it! (И обрушился мир на них и сокрушил их!)	Вражеские бойцы на расстоянии до 9" от этого бойца, которые могут провести линию видимости к этому бойцу должны немедленно пройти Тест мужества (Nerve test). Однако если тест Порога провален и Проявление Веры не случилось, этот боец сам должен немедленно пройти Тест мужества (Nerve test).	5+
And by Their Works shall They be known! (И узнают их по делах ихних!)	Один вражеский Псайкер в пределах 12" от этого бойца, который может построить линию видимости к этому бойцу, должен немедленно пройти проверку Лидерства. Если проверка провалена, вражеский Псайкер должен сделать бросок по таблице Опасностей Варпа (Perils of the Warp).	5+
And the Heart of the Heretic was easily cowed! (Да будет Сердце Еретика объято страхом)	Один вражеский боец в пределах 12" от этого бойца, который может построить линию видимости к этому бойцу, должен немедленно пройти проверку на Интеллект. Если проверка провалена, он теряет свой маркер Готовности (если он у него был). Однако если тест Порога провален и Проявление Веры не случилось, боец сам сразу заканчивает свою активацию.	8+
And those of Warped and Twisted Limb shall be Despised! (Да будут отвергнуты те кто искажен и искривлен!)	Пока действует это Проявление Веры, все дружественные бойцы Дома Кавдор в пределах 6" от этого бойца, которые могут построить к нему линию видимости (включая самого бойца) могут выполнять переброс проваленных бросков на Попадание против Брутов (включая Спавнов), зверей, хищников или врагов с мутациями.	7+



В Первом гимне во тьме явлено проявление веры и этот гимн повторяется трижды. Один раз за Тана, хранящий веру над всеми другими, один раз за Бога-Императора, что стоит над всеми и озаряет нас своими священным светом и один раз за наши души, без которых вера не имела бы смысла.

Первый гимн Брейна



Во втором гимне
говорится о
проявлениях веры.
Дважды
благословляется Бог-
Император и еще
дважды
благословляемся мы
дабы не наши голоса не
затерялись в пустоте.

Второй гимн
Брейна

PATH OF THE FANATIC (ПУТЬ ФАНАТИКОВ)

Те, кто следуют путем Фанатиков воплощают в себе ярость веры, которой так известно Искупление. Красная Дорога, Последователи Пламенеющего Клейма и Дети Благословенного Дня представляют собой примеры ветвей Искупления, следующих Путем Фанатиков.

- При генерации дайсов Веры, дополнительные D6 бросаются за каждого дружественного бойца Дома Кавдор, который Вовлечен (Engaged) с вражеским бойцом.
- Члены Дома Кавдор следующие Путем Фанатиков могут выполнять следующие Проявления Веры.

Проявление Веры Эффект

Порог

And Lo, I did spread my Wings and the God-Emperor carried me aloft! (И да расправил я свои крылья и вознес меня ввысь Бог-Император!)

Пока действует это Проявление Веры, этот боец может добавить 3D6” к своему Движению, когда он пытается перепрыгнуть провал. При попытке спрыгнуть на уровень ниже, этот боец может снизить измеренную дистанцию (и таким образом снизить риск) на D6+2”.
Игроки должны помнить, что при свершении этого Проявления веры они должны заявить, что собирается делает боец, в том числе и провал, который он хочет перепрыгнуть. Если боец провалил тест Порога и Проявление Веры не случилось, боец все равно должен попытаться перепрыгнуть провал (если это не получилось – ему явно не хватило веры).

5+

And by our Pain shall He Judge our worth! (И судит он нашу ценность по нашей Боли!)

Пока действует это Проявление Веры, этот боец увеличивает стою Стойкость (Toughness) на 3. Однако при этом боец получает Легкое ранение. Если боец провалил тест Порога и Проявление Веры не случилось, он сразу получает Легкое ранение. Если же боец прошел тест Порога, это Легкое ранение боец получает, когда Проявление Веры заканчивается.

5+

Проявление Веры Эффект

Порог

And without thought He Smote Them Down! (И поразит он их без раздумья!)

Боец немедленно делает бесплатное действие Чардж (Charge) (Двойное) (т.е. он не тратит никакие из своих действий). Однако при этом боец получает модификатор -2 к броскам на попадание до конца этого раунда. Если боец провалил тест Порога и Проявление Веры не случилось, при этом боец получает модификатор -2 к броскам на попадание до конца боя.

6+

And His Feet carried him into the fray! (Да понесут в бой ноги его!)

Этот боец может сразу выполнить бесплатное действие Движение (Move) (Простое). При этом боец получает Легкое ранение вне зависимости от того прошел он тест Порога или нет.

2+

And He stood Defiant upon the mountain! (И стоял он на горе Непокорный!)

Когда в этого бойца попадает стрелковая атака, он не становится Лежачим и Запленным. Однако пока действует это Проявление Веры, этот боец не может выполнить действие Укрыться (Take Cover) (Базовое) и не получает бонусов от частичного укрытия.

5+

And He Gave Unto Them the Emperor's Mercy! (И отдал он их на милость Императора!)

В отличие от других Проявлений Веры это не проявляется в начале активации бойца. Вместо этого боец Дома Кавдор может прервать активацию вражеского бойца, который хочет выполнить действие Куп де Грас (Cood de Grace) (Простое) против бойца Дома Кавдор.

5+

Если тест Порога пройдет, боец может прервать активацию этого бойца и выполнить действие Бой (Fight) (Базовое) против бойца, пытавшегося выполнить действие Куп де Грас (Cood de Grace) (Простое). Обратите внимание что таким образом действие Куп де Грас (Cood de Grace) (Простое) может быть вообще не выполнено.

Они поклоняются только звонкой монете и уважают только то что можно купить или продать. Как же они жалки в своем невежестве.

Коиф Коффинейл,
Братство Костей,
Дом Кавдор
О Торговой гильдии

В третьем гимне
являются Проявления
веры. Лишь однажды
мы отвергаем страх,
сомнения и причины и
этот гимн проверяет
нашу веру и никто кто
не может превозмочь
трепет не пройдут
далее.

Третий гимн
Брейна

PATH OF THE DOOMED (ПУТЬ ОБРЕЧЕННЫХ)

Путь Обреченных обращается к самой сути верования Искупления и упивается смертью всего сущего. Отринутая истина, Сционы пустоты и Культ Истинного Искупления – это все примеры ветвей Искупления, следующие Путем Обреченных. Если Лидер выбрал этот путь, его банда получает следующие преимущества:

- Если Лидер Тяжело ранен или оказался Вне игры или если банда провалила тест на Трусость (Bottle test), дайсы Веры начинают генерироваться при бросках 4+ вместо обычных 5 и 6.
- Члены Дома Кавдор следующие Путем Обреченных могут выполнять следующие Проявления Веры.

Проявление Веры Эффект

Порог

**And the people
Rose Up in their
multitudes to aid
Him! (И
восстали люди
во множестве
дабы помочь
Ему!)**

Если тест Порога для этого Проявления Веры пройден, этот боец может потратить все действия своей активации на то чтобы добавить D3 дополнительных бойцов Кавдор (это должны быть бойцы банды, которые не вошли в команду для этой битвы). Эти новые бойцы прибывают сразу и выставляются с маркером Готовности так чтобы они касались границы боля боя, ближайшей к этому бойцу, но не ближе 9" от вражеских бойцов.

8+

Если боец провалил тест Порога и Проявление Веры не случилось, один выбранный случайным образом боец банды, не вошедший в команду для этой битвы сразу становится Захваченным вражеской бандой.

**And by the
manner of his
Death did the
Emperor judge
him! (Лишь по
тому как он
Умер
Император
оценит его!)**

Боец может немедленно выполнить одно действие Движение (Move) (Простое). После движения положите на него центр Большого маркера взрыва (5"). Все бойцы под этим маркером получают автоматическое попадание Силой 3, AP –, D1. Как только все попадания отработаны, этот боец отправляется Вне игры.

5+

Проявление Веры Эффект

Порог

And in the Grace of the Emperor even Death was Defied! (Милостью Императора даже смерть может быть отвергнута!)
And in His Light were they struck blind! (И от света Его ослепли они!)

Пока действует это Проявление Веры, этот боец игнорирует эффект Тяжелого ранения и не может быть отправлен Вне игры до конца своей следующей активации, когда он автоматически отправится Вне игры.

8+

And a river of blood did Drown Them! (И поглотит их река крови!)

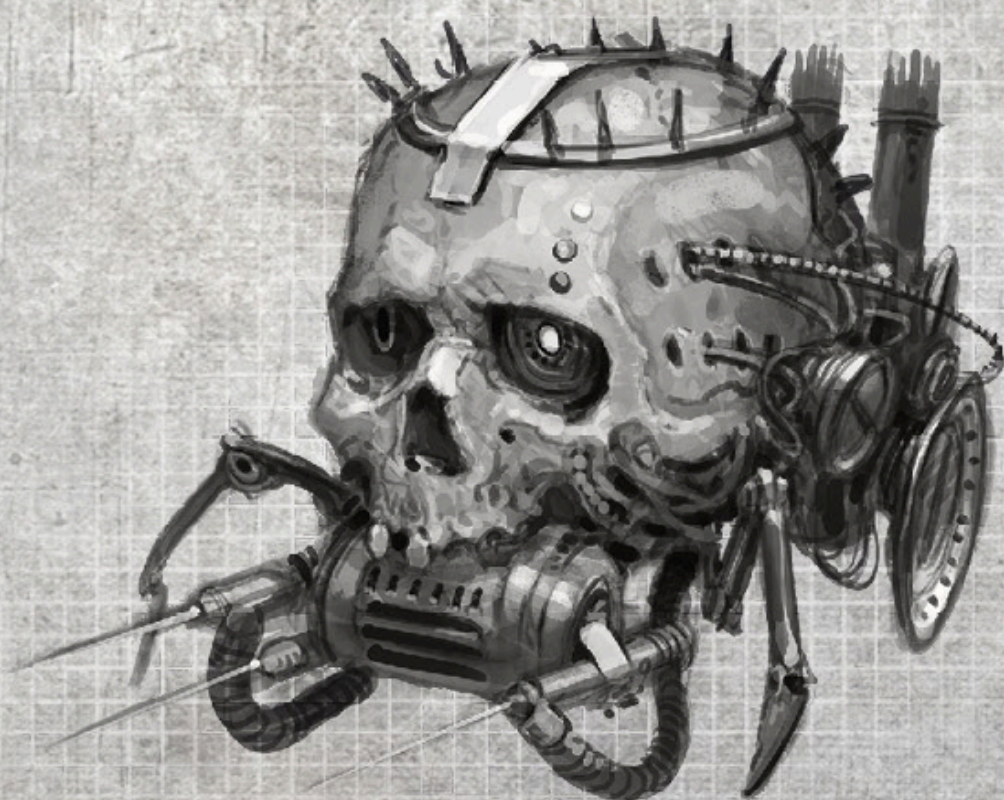
В Завершающей фазе этого раунда вражеская банда должна учитывать бойцов банды этого бойца, отправленных Вне игры как будто это были бы их собственные бойцы для выполнения теста на Трусость (Bottle test).

11+

And upon a Fortress of Bone shall my Strength be built! (И на Крепости из Кости стоит сила моя!)

Пока действует это Проявление Веры, этот боец увеличивает свою Силу и Стойкость (Toughness) на число, равное количеству дружественных бойцов Дома Кавдор со спец правилом Gang Fighter (Ganger), отправившихся Вне игры (до максимума +3). Если боец провалил тест Порога и Проявление Веры не случилось, этот боец снижает свои Силу и Стойкость (Toughness) на 1 до конца этой битвы.

6+



В Четвертом гимне проявления веры закрепляются. Дважды и трижды и снова и снова цитируется этот четвертый гимн, ибо в тишине отсутствующей молитвы мы отрываемся от веры и позволяем пустоте занять ее место.

Четвертый гимн Брейна

Нет такого
преступления на
Некромунде, которое
спасет от
преступления против
веры

Коиф Коффинейл,
Братство Костей,
Дом Кавдор
О Криминальных
элементах
Некромунды

PATH OF THE REDEEMER (ПУТЬ ИСКУПЛЕНИЯ)

Среди Искупления существуют те, кто видит своим долгом очищение душ неверных. Такие выбирают для себя Путь Искупления. Красное Искупление, Последователи Кловиса и Славное мучение – это примеры ветвей Искупления, следующих Путем Искупления. Если Лидер выбрал этот путь, его банда получает следующие преимущества:

- При генерации дайсов Веры сделайте бросок одного дополнительного дайса за каждого вражеского бойца, который Тяжело ранен или оказался Вне игры в этом раунде.
- Члены Дома Кавдор следующие Путем Искупления могут выполнять следующие Проявления Веры.

Проявление Веры Эффект

Порог

And each Blow shall be a Barb unto my enemy's flesh! (И каждый Удар Клыком вонзится в плоть врага моего!)

Любой вражеский боец, который желает выполнить атаку в ближнем бою, целью которой является этот боец должен пройти проверку Силы воли (Willpower). Если проверка провалена, этот боец немедленно получает Легкое ранение.

5+

And Flame shall Burn Away their sin! (И выжжет Пламя грехи их!)

Пока действует это Проявление Веры, атаки, котоыре выполняет этот боец оружием с трейтами Melee или Versatile получает трейт Blaze. Если боец провалил тест Порога и Проявление Веры не случилось, этот боец немедленно получает состояние Blaze (Горит).

3+

And with Iron Teeth shall they be Devoured! (И будут пожраны они Железным Зубом!)

Пока действует это Проявление Веры, этот боец может выполнить переброс проваленного броска на Ранение (Wound), выполненного цепным оружием (т.е. chainsword, chainaxe, chain glaive или eviscerator).

5+

And Agony brought the unbelievers Low! (И поразит агония неверующих!)

Пока действует это Проявление Веры, вражеские бойцы, получившие Легкое ранение, находящиеся в пределах 6" от этого бойца и способные провести к нему линию видимости могут выполнить в свою активацию только одно действие. Если боец провалил тест Порога и Проявление Веры не случилось, этот боец может выполнить только одно действие в свою активацию.

7+

**And in His Gaze
were they Found
Wanting! (И
пред взглядом
Его они
недостойны!)**

Боец может использовать свою активацию чтобы «Судить» одного вражеского бойца, который находится ближе 9" и к которому можно провести линию видимости. Осужденный боец должен немедленно выполнить проверку Силы Воли (Willpower). Если проверка провалена, он не может выполнять никаких действий в своей следующей активации.

9+

**And Death could
not stay His
Righteous Wrath!
(И даже смерть не
станет на пути
Его праведной
ярости!)**

Если этот боец окажется Вне игры до своей следующей активации, один вражеский боец, выбранный управляющим этим бойцом игроком, находящийся в пределах 6" от этого бойца и который может провести линию видимости до бойца получает автоматическое попадание Силой 5, AP-1, D2.

7+

ПРИМЕЧАНИЕ ДИЗАЙНЕРА: ВЫБЕРИТЕ СВОЙ ПУТЬ

При игре в Кампании игроки по своему желанию могут не выбирать ни один из описанных выше путей, а изобрести свой собственный. При этом для лидера банды можно выбрать до четырех Проявлений веры, которые сформируют уникальное верование лидера. Однако при этом у игроков возникает соблазн набрать только самые мощные в бою Проявления веры. Поэтому если игрок желает создать собственный Путь Веры, сперва это должен одобрить Арбитратор.

Если лидер желает выбрать собственный Путь Веры, он должен выполнить следующие шаги:

- Назовите свой Путь: Прежде чем создать собственный Путь, игрок должен выбрать для него имя. Этот обязательный шаг позволит понять во что верит банда. Без первого шага игроки просто соберут наилучшую комбинацию Проявлений веры, чего стоит избегать.
- Выберите свою Веру: Выберите до четырех разных Проявлений веры из приведенных ранее. Они должны формировать уникальный Путь Веры вашей банды. Вы можете взять по одному Проявлению веры из каждого Пути или любую другую комбинацию по желанию игрока.

И наконец нужно учитывать, что, создавая собственный Путь, ваша банда не получает никаких преимуществ, которые дают любые из Путей Веры.

*В пятом гимне снова
появляются
Проявления веры. Ибо
вера не заканчивается
когда является чудо.*

Пятый гимн Брейна

Нет, ну серьезно – кто кроме Дома Кавдор додумается принести алкаша в клетке?

Дев Каннор,
Звери Би-Тауна
Дом Эшер

ТЕРРЕЙН КАВДОР

Банды зачастую выстраивают коварный террейн когда готовятся к битве со своими соперниками. Иногда он состоит из того что валяется прямо на поле боя в подулье, т.е. всяческие бочки для укрытий или же дыры, где можно устроить засаду. В других случаях они притаскивают террейн с собой, устанавливают неподвижные оружейные платформы, защитные баррикады или горы ящиков с боеприпасами в легко доступных для бойцов местах.

Банды Кавдор могут использовать множество особых типов элементов террейна. Эти элементы террейна приобретаются в Торговом посту во время последовательности после боя. После покупки они добавляются в Слеш банды и могут выставляться во время любой битвы, в которой участвует банда, если не сказано иного.

РАССТАНОВКА ТЕРРЕЙНА БАНДЫ

Террейн банды выставляется на поле боя перед выставлением бойцов, но уже после расстановки всего остального террейна. Банда может выставлять террейн в своей области расстановки или если это указано на ничейной земле (т.е. где угодно кроме своей и вражеской зон расстановки). Некоторые из элементов террейна (как указано в их описании) можно использовать только когда банда защищается, а в сценарии есть атакующий и защищающийся.

ТЕРРЕЙН КАВДОР

Террейн	Стоимость	Доступность
Divine Brazier (Святая жаровня)	80 credits	Common
Incendiary Trap (Поджигательная ловушка)	30 credits	Common Rare
Hive Incense (Ладан улья)	40 credits	(7) Rare (9)
Caged Heretic (Еретик в клетке)	40 credits	Rare (8)
Holy Gang-Relic (Священная реликвия банды)	30 credits	

СКРЫТЫЕ ЛОВУШКИ

Некоторые ловушки настолько коварно скрыты во мраке и мусоре подулья, что бойцы никогда не могут знать, что перед ними – очередная куча мусора или смертоносный сюрприз. Если ловушка использует правило Скрытые ловушки (Hidden Traps), она отображается на поле боя не одним маркером, а сразу шестью. Это могут быть подходящие токены или просто 25мм базы. При расстановке один из этих токенов помечается снизу как настоящая ловушка. Или просто запоминаете где находится настоящая ловушка. Все остальные токены - это фальшивые ловушки. Когда боец задевает ловушку как указано в ее описании, она вскрывается. Фальшивые ловушки убираются, а настоящая остается на поле боя. Обратите внимание что даже после того как вскрылась настоящая ловушка, остальные остаются на поле боя пока с ними не провзаимодействуют. Это важно в том случае, когда в игре используется несколько ловушек сразу, так как враг не должен знать какие из оставшихся на поле ловушек являются настоящими.

DIVINE BRAZIER (СВЯТАЯ ЖАРОВНЯ)

Банды Дома Кавдор часто изображают символы своей веры на стенах подулья или сооружают из разного хлама вдохновляющие их иконы, чаще всего горящие. Святая жаровня может быть размещена где угодно в пределах зоны расстановки банды Кавдор. Если используется правило Кромешной Тьмы (Pitch Black), то все бойцы в пределах 3” от Святой жаровни считаются раскрытыми. С помощью простого действия, любой боец может окунуть оружие с трейтом Melee или Versatile и наделить оружие трейтом Blaze до Завершающей фазы следующего раунда.

Святая жаровня должна быть представлена маркером 32мм или элементом террейна на базе 32мм.

INCENDIARY TRAP (ПОДЖИГАЮЩАЯ ЛОВУШКА)

Банды Дома Кавдор часто устраивают поджигающие ловушки, способные заливать пламенем целые области. Поджигающая ловушка – это Скрытая ловушка (Hidden trap) (описаны раньше) со следующим профилем

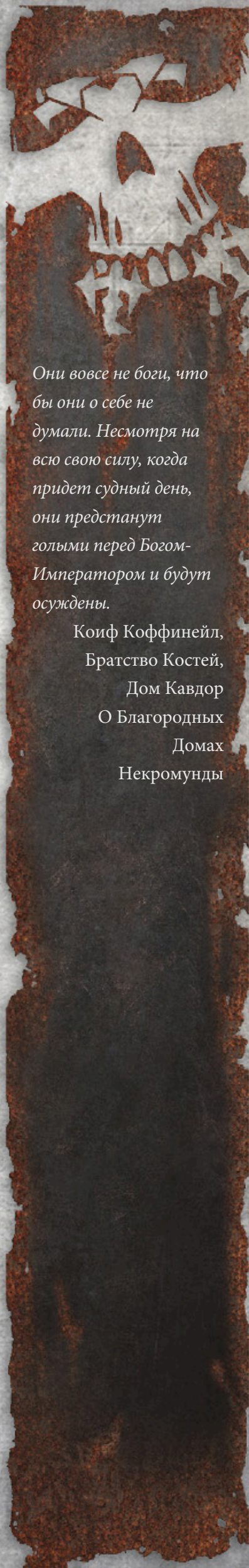
Weapon	Rng		Acc		Str	Ap	D	Am	Traits
	S	L	S	L					
Incendiary Trap	-	-	-	-	2	-2	1	-	Blast (5"), Blaze, Single Shot

HIVE INCENSE (ЛАДАН УЛЬЯ)

В своих религиозных обрядах банды Дома Кавдор часто используют различные кадиланицы и свечи с ладаном, возможно подражая ритуалам жрецов Министорума. В отличие от святейших организаций, ладан, используемый Искупителями обычно не настолько «святой». Ладан улья может быть размещена где угодно на поле боя вне зоны расстановки вражеской банды и не ближе 6” от вражеских бойцов. Любые стрелковые атаки, выполняемые в, из или через область в пределах 3” от Ладана улья получают модификатор -1 к броску на попадание.

Кроме того, все бойцы за исключением бойцов Дома Кавдор, начинающие свою активацию в пределах 3” от Ладана улья должны выполнить проверку Стойкости (Toughness), как будто получил попадание оружием с трейтом Gas (при этом можно использовать все модификаторы от фильтров и респираторов, дающие защиту от газа). Если проверка провалена, его первое Движение (Move) (Простое) выполняется в случайном направлении, определяемом дайсом Разлета (Scatter).

Ладан улья должен быть представлен маркером 32мм или элементом террейна на базе 32мм.



Они вовсе не боги, что бы они о себе не думали. Несмотря на всю свою силу, когда придет судный день, они предстанут голыми перед Богом-Императором и будут осуждены.

Коиф Коффинейл,
Братство Костей,
Дом Кавдор
О Благородных
Домах
Некромунды

Целься в глаза Сук,
целься в глаза!

Кодик ломаные
пальцы,
Отдающий приказы
своей Шир птице

CAGED HERETIC (ЕРЕТИК В КЛЕТКЕ)

Как предупреждение неверным, банды Дома Кавдор иногда используют еретиков, мутантов или других нечистых пленников в качестве предупреждения для своих врагов. Они перевозят с собой виселицы, и прямо на поле боя вешают пленных чтобы показать неверным что ждет врагов Искупления. Еретик в клетке может быть размещен где угодно на поле боя за пределами зоны расстановки врага и не ближе 6" от вражеского бойца. Все бойцы за исключением бойцов Дома Кавдор, заканчивающие движение ближе 6" от Еретика в клетке должны проходить Тест мужества (Nerve test).

Еретика в клетке нельзя выбирать целью стрельбы (можно считать, что он съезживается внутри клетки если по ней стреляют), но если он оказался мод маркером Взрыва или шаблоном, сделайте бросок D6. На 3+ его не задевает. В противном случае он уничтожен и убирается с поля боя. Также вражеские бойцы могут попытаться освободить Еретика в клетке, выполним Двойное действие в базовом контакте с Еретиком в клетке и пройдя тест на Силу или Интеллект. Если тест пройден, Еретик в клетке убирается с поля боя и освободивший его боец получает D3 XP.

Еретик в клетке должен быть представлен маркером 32мм или элементом террейна на базе 32мм.

HOLY GANG-RELIC (СВЯЩЕННАЯ РЕЛИКВИЯ БАНДЫ)

Священная реликвия банды – это священный объект, имеющий большую важность для Искупителей. Это может быть изношенный автопистолет (давно сломанный), которым некогда пользовался «святой» клана или возможно осколок брони, который под некоторым углом похож на лик Бога-Императора (по крайней мере, как его представляют себе последователи Искупления). Священная реликвия банды считается Реликвией банды (см. рулбук). Кроме того, бойцы Кавдор в пределах 6" от Священной реликвии банды преисполняются религиозным рвением защитить объект и получают модификатор +1 к броскам на попадание (Hit) и Ранение (Wound).

Банды Кавдор могут использовать Священную реликвию банды только в тех сценариях, где они являются защищающимися и в сценарии есть атакующий и защищающийся.

Священная реликвия банды должна быть представлен маркером 40мм или элементом террейна на базе 40мм.

Если вражеский боец подберется на расстояние меньше 1" к Священной реликвии банды, он может выполнить действие Осквернить реликвию (Defile Relic) (Двойное). Как только Священная реликвия банды осквернена, она теряет свои специальные правила и не может быть осквернена снова. В кампании бойцы, которые осквернили Священную реликвию банды получают D3 XP.

СЦЕНАРИИ ДОМА КАВДОР

Вера – наше оружие, огонь – наше возмездие!

Тобин Бор Благословенный

Дом Кавдор не зря называют Домом Веры благодаря тому насколько его люди связаны с Культom Искупления. Этот радикальный набор верований налагает свой отпечаток на все действия клана и соответственно на банды и их действия в подулье. Банды Дома Кавдор всегда пытается продвигать идеи Искупления, уничтожают ли они для этого самых ненавистных врагов Бога-Императора, наподобие мутантов, ведьм или вирдов или пытаясь обратить больше жителей улья в свою веру. Пожалуй, самым тревожным в их поведении во имя Искупления являются не принципы самой веры, а слепое рвение, с которым их казнят гангеры Кавдор. Когда банда Кавдор вступает в бой во имя веры, она уже не отступит, не будет ждать и не пойдет на компромисс. Для них приемлема только победа Искупления или мученическая смерть во имя его.

Далее представлены сценарии, отражающие тактику и религиозные практики Дома Кавдор. Они включают себя крестовые походы в подулей ради очищения целых регионов от противников Искупления и акты обращения, когда новообращенные должны доказать свою полезность для клана. Когда у игрока за Кавдор появляется возможность выбрать сценарий для игры, он с позволения Арбитра может выбрать один из следующих сценариев. Кто будет являться нападающим, а кто защищающимся описано в сценариях.

ПРИМЕЧАНИЕ ДИЗАЦНЕРА: НЕСТИ ВЕРУ НЕВЕРУЮЩИМ

Хотя приведенные далее сценарии разработаны для банд Дома Кавдор, другие банды с позволения Арбитра тоже могут их использовать. Проверка веры (Test of Faith) хорошо подходит для мультиплеерной игры, где несколько банд меряются силой или даже несколько банд Кавдор выясняют у кого слабее вера. Праведный крестовый поход (Righteous Crusade) наоборот может быть использован для отыгрыша ситуации, когда любая из банд пытается зачистить определенную область подулья. И не важно, делается ли это во имя незримого хозяина, по заданию Торговой Гильдии, криминального синдиката или другой силы подулья.

Плоть нужно сжечь
чтобы обнаружить
под ней веру
Поговорка дома
Кавдор в подулье

109

ПРАВЕДНЫЙ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД (RIGHTEOUS CRUSADE)

Банда несет огонь Искупления в подулей

ПОЛЕ БОЯ

Этот сценарий использует руководство расстановки поля боя, описанное в соответствующем разделе рулбука.

АТАКУЮЩИЙ И ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

В этом сценарии одна банда атакует, а вторая защищается. Если одна из банд принадлежит Кавдор, а другая – нет, банда Кавдор становится атакующим.

В противном случае атакующим становится банда с наименьшим рейтингом. Если у обеих банд одинаковый рейтинг, кому быть атакующим решает победитель жребия.

КОМАНДЫ

Этот сценарий использует стандартные правила выбора команд, описанные в разделе расстановка поля боя рулбука. Атакующий использует Свободный способ (10) выбора команды. Защищающийся использует Случайный способ (10) выбора команды.

РАССТАНОВКА

Защищающийся расставляет первым, разделяя поле боя на четыре квадранта и выставляя по крайней мере по одному бойцу в каждом квадранте (но меньше четырех бойцов в каждом из квадрантов). После этого расставляется атакующий и выставляет всю команду так чтобы бойцы находились в пределах 2” от края поля боя и дальше 6” от любых бойцов защищающегося и (по возможности) в пределах 12” от любого из бойцов своей команды.

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

Битва заканчивается, когда на поле боя остаются бойцы только одной банды или, когда атакующий захватил все четыре квадранта.

ПОБЕДА

Атакующий побеждает, когда захватывает все четыре квадранта поля боя (см. напротив). В противном случае побеждает сторона, чьи бойцы остались на поле боя.

НАГРАДЫ КРЕДИТЫ

Если атакующий захватил все четыре квадранта поля боя, он получает в свой Стеш 2D6x10 кредитов.

Если на поле боя остались только бойцы защищающегося, он получает в свой Стеш D6x10 кредитов.

ОПЫТ

Каждый участвовавший в битве боец получает 1 XP.

Каждый оставшийся на конец боя боец защищающегося получает дополнительно 1 XP.

РЕПУТАЦИЯ

Если побеждает защищающийся - он получает D3 очка Репутации.

Если побеждает атакующий – он получает D3 очка Репутации.

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

ОЧИЩЕНИЕ ПОДУЛЬЯ

Атакующий пытается очистить область подулья и выдворить оттуда неверных. Чтобы это сделать ему нужно прогнать их с поля боя.

Начиная с Завершающей фазы третьего раунда, атакующий может начать захватывать квадранты поля боя. В Завершающей фазе третьего раунда и каждой последующей если у атакующего имеется по крайней мере один стоящий боец в центре квадранта на поле боя и в этом квадранте не осталось бойцов защищающегося (даже Тяжело раненых), атакующий считается захватившим квадрант.

Как только квадрант захвачен, защищающийся больше не может в него зайти. Если боец защищающегося оказывается в захваченном атакующим квадранте в Завершающей фазе, он убирается с поля боя в Завершающей фазе (считается что они оказались Вне игры).

ПОСЛЕДНИЙ КВАДРАНТ

Как только атакующий захватывает три квадранта, атакующий получает возможность захватить последний квадрант даже если в нем остались вражеские бойцы. Атакующий может захватить последний квадрант если у него будет по крайней мере один Стоящий боец в пределах 2" от центра последнего квадранта и в пределах 3" от центральной точки последнего квадранта не будет бойцов защищающегося (даже Тяжело раненых).

Захват последнего квадранта завершает игру, но оставшиеся защитники не объявляются Вне игры.

*Пускай он и владыка
нашего мира, в глазах
Бога-Императора
всего челоуечества он
всего лишь слугой*

Коиф Коффинейл,
Братство Костей,
Дом Кавдор
О Лорде Хемавре

TEST OF FAITH (ПРОВОЕРКА ВЕРЫ)

Банда проверяет веру своих неофитов

ПОЛЕ БОЯ

Этот сценарий использует руководство расстановки поля боя, описанное в соответствующем разделе рулбука.

АТАКУЮЩИЙ И ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

В этом сценарии одна банда атакует, а вторая защищается. Если одна из банд принадлежит Кавдор, а другая – нет, банда Кавдор становится атакующим.

В противном случае атакующим становится банда с наименьшим рейтингом. Если у обеих банд одинаковый рейтинг, кому быть атакующим решает победитель жребия.

КОМАНДЫ

Этот сценарий использует стандартные правила выбора команд, описанные в разделе расстановка поля боя рулбука. Оба игрока используют Свободный способ (10) выбора команды.

РАССТАНОВКА

Этот сценарий использует стандартные правила расстановки, описанные в разделе расстановка поля боя рулбука.

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

Битва заканчивается, когда на поле боя остаются бойцы только одной банды или когда на поле боя не остается Недостойных (Unworthy) или когда Недостойные выполнили все шесть испытаний.

ПОБЕДА

Если Недостойный (Unworthy) выполняет все шесть испытаний, атакующий побеждает. В противном случае побеждает защищающийся.

НАГРАДЫ ОПЫТ

Каждый участвовавший в битве боец получает 1 XP.

Каждый Недостойный (Unworthy), выполнивший по крайней мере одно испытание получает D3 XP.

РЕПУТАЦИЯ

Победившая банда получает D3 очка Репутации.

Если Недостойный (Unworthy) выполняет все шесть испытаний (т.е. все шесть перечисленных испытаний, а не просто шесть в разных комбинациях), его банда получает дополнительно D3+1 очка Репутации.

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

НЕДОСТОЙНЫЙ (UNWORTHY)

В начале боя атакующий выбирает троих из своих бойцов и объявляет Недостойными. Это должны быть трое бойцов из команды с наименьшей стоимостью в кредитах. И это не могут быть Лидер или Чемпион.

TRIALS OF FAITH

Во время битвы Недостойные должны доказать свою полезность. Когда Недостойный выполняет одно из следующих испытаний, делайте об этом пометку. Как только Недостойные (по отдельности или группой) выполняют шесть испытаний, битва заканчивается.

Обратите внимание что каждое испытание можно выполнить больше одного раза и во многих битвах некоторые из испытаний придется выполнить более одного раза чтобы выполнить шесть. Это обусловлено тем что не в любой битве можно выполнить каждое из испытаний. Например, не все вражеские банды имеют Брутов или носителей психосил. Как только Недостойный выполняет все шесть из этих испытаний, его банда получает дополнительную награду в виде Репутации как описано выше.

- Выполнить действие Куп де Грас (Cood de Grace) (Простое) против вражеского бойца.
- Восстановиться после Тяжелого ранение.
- Нанести ранение вражескому Лидеру или Чемпиону.
- Нанести Тяжелое ранение или отправить Вне игры вражеского бойца с психосилами.
- Нанести Тяжелое ранение или отправить Вне игры вражеского Брута.
- Пережить огонь (т.е. состояние Blaze (горит) в результате попадания оружия с трейтом Blaze) три раунда подряд.

Никогда не видел
большей кучи
бесполезного хлама
чем в арсенале
Дома Кавдор –
ржавые ножи,
примотанные к
гнилым
рукояткам,
оружие,
выглядящее так
как, будто
взорвется в руках
стрелка при
первом выстреле и
гранаты, которые
если и сработают,
то у вас в руках, а
не когда вы
бросите их во
врага. Хотя
насколько хорошо
срабатывает
граната не так
важно, если тот,
кто ее использует
готов разmozжить
ею вам голову.

Граз Большая
пушка
Оружейник в
Городе
отстойнике

ГАНГЕРЫ И ДЖУВЫ ДОМА КАВДОР

Одной из отличительных особенностей Дома Кавдор является поношенный вид одежды его бойцов. Обычно это значит, что их одежда состоит из выцветшей кожи и ткани тускло коричневых и грязно белых оттенков. Могут встречаться контрастные пятна ярких цветов, как синий на иллюстрациях ниже, объединяющие разных бойцов.



Хранитель слова с ручным
огнеметом и двуручным
топором



Брат с восстановленным
автоганом



Брат с примотанным к древку
бландербасом



Брат с восстановленным
автоганом





Подстрекатель с
тяжелым арбалетом

Набранные их основной массы населения Дома Кавдор, гангеры Кавдор сражаются подобранным огнестрельным и другим попавшим под руку оружием. Практически без исключения их оружие выглядит поношенным и ржавым. Оно даже может выглядеть собранным из разных частей, когда каждый элемент оружия или клинка окрашен в собственный цвет металла чтобы показать его разномастность.



Собиратель костей с
двумя стабганами



Собиратель костей с
восстановленным автопистолетом
и цепом



Собиратель костей с
восстановленным стабганом и
топором



Искупители

Цвета искупителей – это кровь и пламя, как на приведенных на этих страницах бойцах Дома Веры.

Это придаем им темный и мрачный вид и не оставляет сомнения в их намерениях обрушить возмездие на головы еретиков.



Жрец Искупления с цепным топором



Фанатик Искупления с эвисцератором



Брат Искупления с автоганом и примотанным экстерминатором



Брат Искупления с шотганом и примотанным экстерминатором

Несмотря на свой статус Вне закона Искупители обычно выглядят более организованно чем их братья из Дома Кавдор. Это отражается в их религиозного вида одежде и цветах униформы

Кроме того изображенные на их одеждах языки пламени позволяют различать бойцов и выделять Чемпионов и Лидеров.



Брат Искупитель с огненной пикой



Дьякон Искупитель с двумя автопистолетами

Для контраста с их одеждой красной, черной и цветов темной кожи, их оружие выполнено из черного металла и бронзы, а также выглядит чистым и хорошо работающим. В виде последнего мазка можно отметить черно-желтые предупреждающие полосы на шлангах и кожухах, указывающих на высокое качество изделий.

ЦВЕТА ДОМА КАВДОР

Несмотря на то что основными цветами Искупления можно читать красный, оранжевый и черный, есть и другие религиозные цвета, которыми можно красить миниатюры Дома Веры. Здесь приведен Амбот, окрашенный в цвета Дома Кавдор и окрашенный жаровней для обозначения его «святости». Печати святости на Огрине делают понятным кому он служит. Таких незначительных мазков вполне достаточно чтобы показать преданность вере конкретного последователя.



Кавдорский «Амбот»



Брат Искупления



Разведчик Кавдор



Раб огрин Кавдор



ОРУЖИЕ ДОМА КАВДОР

118



STUB GUN
RUST-SPRING PISTOL
SECTOR 9 SCRAPHAUL
Стабган со ржавой пружиной
Найден в утиле сектора 9



RECLAIMED AUTOPISTOL
'REFURBISHED' AUTO
HOUSE CAWDOR
'PATTERN'
Восстановленный автопистолет
«переработанный» «паттерна» Дома
Кавдор



RECLAIMED AUTOPISTOL
'CLICKER' AUTOPISTOL
HAB-MADE SMALL ARMS
Восстановленный автопистолет
«Кликер» изготовленный в хабе



RECLAIMED AUTOPISTOL
BELT-FED STUTTERGUN
HIVE PRIMUS SCAVENGE
Восстановленный автопистолет с
ленточной подачей из хлама
Улья Примус



MAUL (CLUB)
SAW-TOOTH 'CORPSE-SPLITTER'
HIVE MORTIS MANUFACTURE
Палица (Дубинка)
С лезвием пилы «Измельчитель трупов»
Производства Улья Мортис



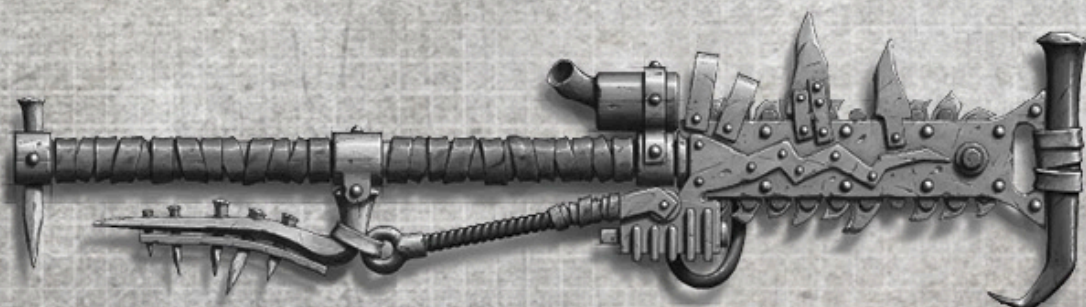
FIGHTING KNIFE
HEATHEN SKINNER
BLESSED-BONE GRIP
Боевой нож
Небесный свежеватель с
благословленной костяной
рукояткой



FLAIL
CHAIN FLAIL 'ENLIGHTENER'
HOLY HOUSE ARMOURY
Цеп
Цеп с цепью «Просветитель»
Из священной оружейной Дома



HEAVY CROSSBOW
ARBALEST 'JUDGEMENT'
THANE-BLESSED
Тяжелый арбалет «Правосудие»
Благословлен Таном



CHAIN GLAIVE
DIVINE RETRIBUTION 'PATTERN'
HOUSE CAWDOR
MANUFACTURE
Цепная глефа
Паттерн святое возмездие
Производства Дома Кавдор

ОРУЖИЕ ИСКУПЛЕНИЯ

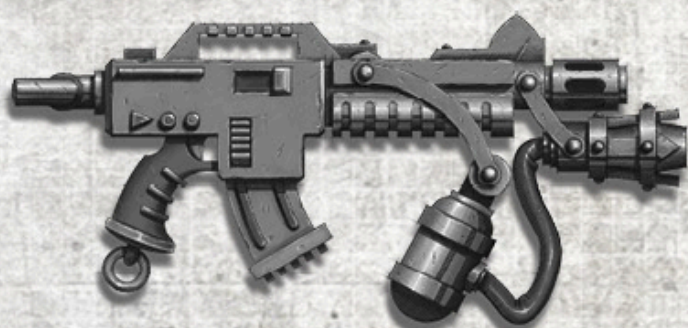
119



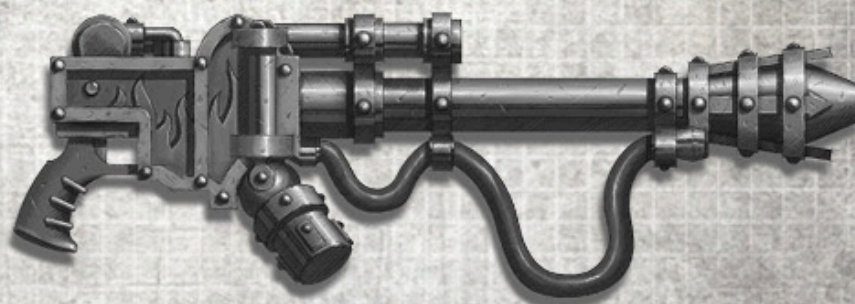
**BELT FED AUTOPISTOL
PRIMUS PATTERN
HOUSE CAWDOR**
Автопистолет с ленточной
подачей
Дом Кавдор



**SHOTGUN WITH EXTERMINATOR
'HOLY WRATH'
WASTELAND CRUSADE M40**
Шотган с Экстерминатором
«Священная ярость»
Крестовый поход в пустоши M40



**AUTOGUN WITH EXTERMINATOR
CUSTOM HOUSE ARMOURIES
REDEMPTOR ISSUE**
Автоган с Экстерминатором
Модифицированный Испытателями
образец Дома



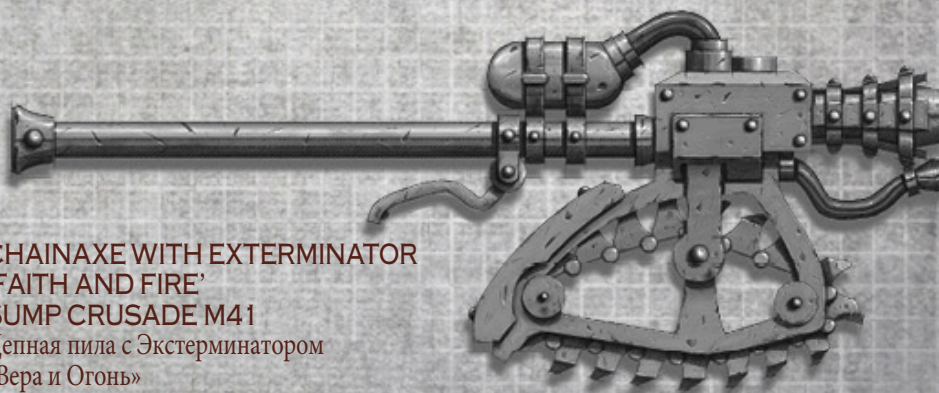
**FIRE PIKE
REDEEMER PATTERN
HOUSE CAWDOR**
Огненная пика
Паттерн Испытания
Дом Кавдор



**EVISCERATOR
'EMPEROR'S TEETH'
REDEMPTIONIST CRUSADE**
Эвисцератор
«Зубы Императора»
Крестовый поход Испытания



**HAV-PATTERN AUTOPISTOL
HC LITE ARMS REDEMPTOR
ISSUE**
Автопистол хабового паттерна
HC Lite Arms
Вариант Испытателей



**CHAINAXE WITH EXTERMINATOR
'FAITH AND FIRE'
SUMP CRUSADE M41**
Цепная пила с Экстерминатором
«Вера и Огонь»
Крестовый поход в отстойник M41

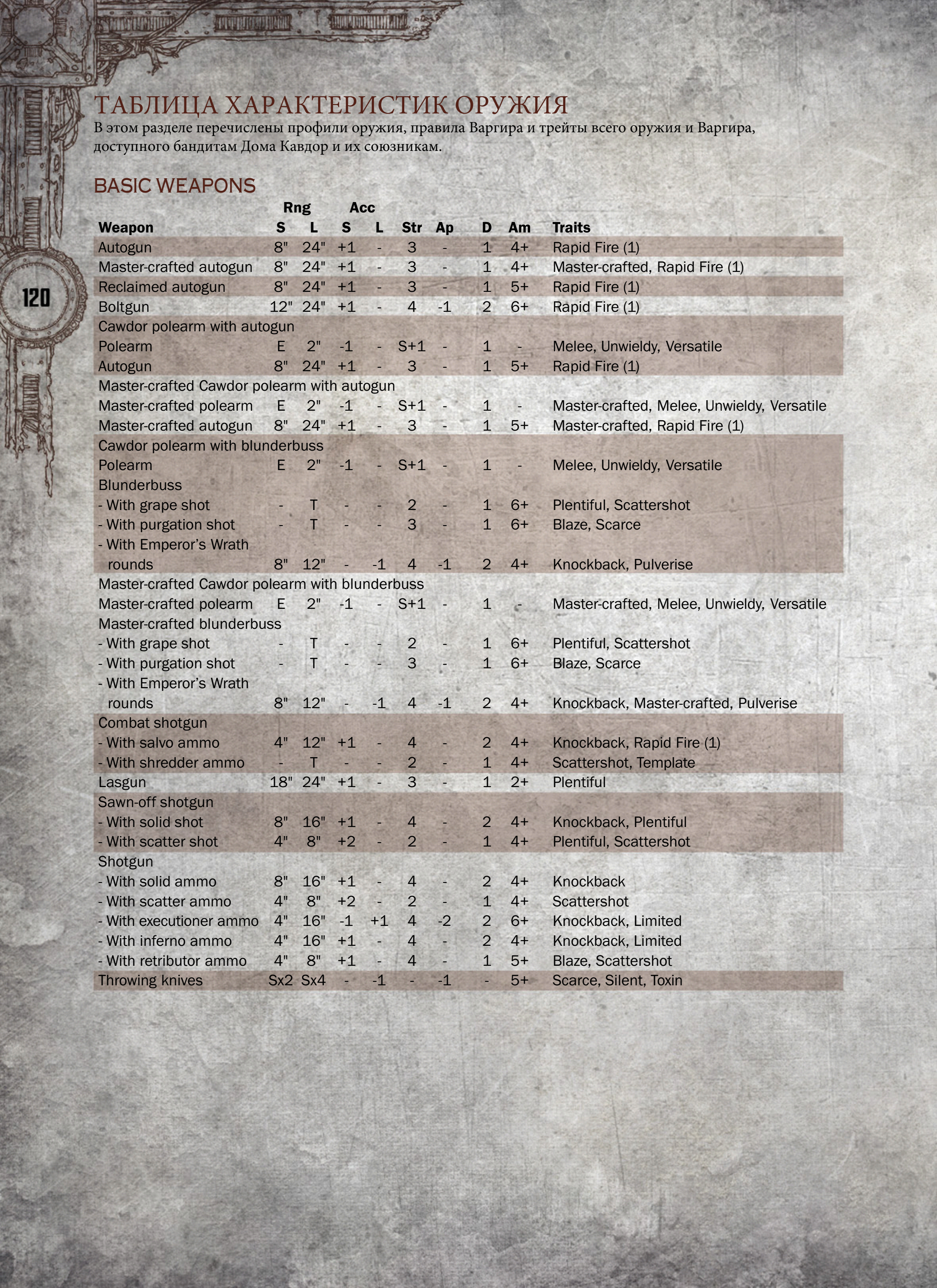


ТАБЛИЦА ХАРАКТЕРИСТИК ОРУЖИЯ

В этом разделе перечислены профили оружия, правила Варгира и трейты всего оружия и Варгира, доступного бандитам Дома Кавдор и их союзникам.

BASIC WEAPONS

Weapon	Rng		Acc		Str	Ap	D	Am	Traits
	S	L	S	L					
Autogun	8"	24"	+1	-	3	-	1	4+	Rapid Fire (1)
Master-crafted autogun	8"	24"	+1	-	3	-	1	4+	Master-crafted, Rapid Fire (1)
Reclaimed autogun	8"	24"	+1	-	3	-	1	5+	Rapid Fire (1)
Boltgun	12"	24"	+1	-	4	-1	2	6+	Rapid Fire (1)
Cawdor polearm with autogun									
Polearm	E	2"	-1	-	S+1	-	1	-	Melee, Unwieldy, Versatile
Autogun	8"	24"	+1	-	3	-	1	5+	Rapid Fire (1)
Master-crafted Cawdor polearm with autogun									
Master-crafted polearm	E	2"	-1	-	S+1	-	1	-	Master-crafted, Melee, Unwieldy, Versatile
Master-crafted autogun	8"	24"	+1	-	3	-	1	5+	Master-crafted, Rapid Fire (1)
Cawdor polearm with blunderbuss									
Polearm	E	2"	-1	-	S+1	-	1	-	Melee, Unwieldy, Versatile
Blunderbuss									
- With grape shot	-	T	-	-	2	-	1	6+	Plentiful, Scattershot
- With purgation shot	-	T	-	-	3	-	1	6+	Blaze, Scarce
- With Emperor's Wrath rounds	8"	12"	-	-1	4	-1	2	4+	Knockback, Pulverise
Master-crafted Cawdor polearm with blunderbuss									
Master-crafted polearm	E	2"	-1	-	S+1	-	1	-	Master-crafted, Melee, Unwieldy, Versatile
Master-crafted blunderbuss									
- With grape shot	-	T	-	-	2	-	1	6+	Plentiful, Scattershot
- With purgation shot	-	T	-	-	3	-	1	6+	Blaze, Scarce
- With Emperor's Wrath rounds	8"	12"	-	-1	4	-1	2	4+	Knockback, Master-crafted, Pulverise
Combat shotgun									
- With salvo ammo	4"	12"	+1	-	4	-	2	4+	Knockback, Rapid Fire (1)
- With shredder ammo	-	T	-	-	2	-	1	4+	Scattershot, Template
Lasgun	18"	24"	+1	-	3	-	1	2+	Plentiful
Sawn-off shotgun									
- With solid shot	8"	16"	+1	-	4	-	2	4+	Knockback, Plentiful
- With scatter shot	4"	8"	+2	-	2	-	1	4+	Plentiful, Scattershot
Shotgun									
- With solid ammo	8"	16"	+1	-	4	-	2	4+	Knockback
- With scatter ammo	4"	8"	+2	-	2	-	1	4+	Scattershot
- With executioner ammo	4"	16"	-1	+1	4	-2	2	6+	Knockback, Limited
- With inferno ammo	4"	16"	+1	-	4	-	2	4+	Knockback, Limited
- With retributor ammo	4"	8"	+1	-	4	-	1	5+	Blaze, Scattershot
Throwing knives	Sx2	Sx4	-	-1	-	-1	-	5+	Scarce, Silent, Toxin

AUXILIARY WEAPONS

Weapon	Rng		Acc		Str	Ap	D	Am	Traits
	S	L	S	L					
Exterminator	-	T	-	-	3	-1	1	*	Blaze, Single Shot, Template

PISTOLS

Weapon	Rng		Acc		Str	Ap	D	Am	Traits
	S	L	S	L					
Autopistol	4"	12"	+1	-	3	-	1	4+	Rapid Fire (1), Sidearm
Master-crafted autopistol	4"	12"	+1	-	3	-	1	4+	Master-crafted, Rapid Fire (1), Sidearm
Reclaimed autopistol	4"	12"	+1	-	3	-	1	5+	Rapid Fire (1), Sidearm
Compact autopistol									
(Gun Skull)	4"	12"	+1	-	2	-	1	4+	Rapid Fire (1), Scarce
Bolt pistol	6"	12"	+1	-	4	-1	2	6+	Sidearm
Master-crafted bolt pistol	6"	12"	+1	-	4	-1	2	6+	Master-crafted, Sidearm
Rogue Factoria pattern combi-pistol									
Primary component:									
Autopistol	4"	12"	+1	-	3	-	1	4+	Combi, Rapid Fire (1), Sidearm
Secondary component:									
Plasma pistol	6"	12"	+2	-	5	-1	2	5+	Combi, Scarce, Sidearm
Hand flamer	-	T	-	-	3	-	1	5+	Blaze, Combi, Template
Las pistol	8"	12"	+1	-	3	-	1	2+	Combi, Plentiful, Sidearm
Stub gun	6"	12"	+2	-	3	-	1	4+	Combi, Plentiful, Sidearm
- With dum dum rounds	5"	10"	+1	-	4	-	1	4+	Combi, Limited, Sidearm

SPECIAL WEAPONS

Weapon	Rng		Acc		Str	Ap	D	Am	Traits
	S	L	S	L					
Cawdor pattern combi-weapon									
Primary component:									
Autogun	8"	24"	+1	-	3	-	1	4+	Combi, Rapid Fire (1)
Secondary component:									
Flamer	-	T	-	-	4	-1	1	5+	Blaze, Combi, Template, Unstable
Fire pike	-	T	-	-	4	-2	1	5+	Blaze, Rending, Template
Flamer	-	T	-	-	4	-1	1	5+	Blaze, Template
Grenade launcher									
- With frag grenades	6"	24"	-1	-	3	-	1	6+	Blast (3"), Knockback
- With krak grenades	6"	24"	-1	-	6	-2	2	6+	-
- With photon									
flash grenades	6"	24"	-	-	-	-	-	5+	Blast (5"), Flash
- With smoke grenade	6"	24"	-1	-	-	-	-	4+	Blast (*), Smoke*
Long rifle	24"	48"	-	+1	4	-1	1	4+	Knockback
Master-crafted long rifle	24"	48"	-	+1	4	-1	1	4+	Knockback, Master-crafted
Storm-welder									
('Jotunn' Servitor)	8"	16"	+1	-	5	-	1	3+	Rapid Fire (3), Reckless, Shock, Unstable

HEAVY WEAPONS

Weapon	Rng		Acc		Str	Ap	D	Am	Traits
	S	L	S	L					
Cawdor heavy crossbow									
- With frag shell	15"	30"	-	-1	4	-	1	4+	Blast (5"), Knockback, Unwieldy
- With krak shell	15"	30"	-	-1	6	-2	2	6+	Unwieldy
Heavy flamer	-	T	-	-	5	-2	1	5+	Blaze, Template, Unwieldy
Heavy stubber	20"	40"	-	-1	4	-1	1	4+	Rapid Fire (2), Unwieldy
Twin-linked heavy stubber (Stig-shambler)	20"	40"	-	-1	4	-1	2	4+	Rapid Fire (3), Twin-linked, Unwieldy

CLOSE COMBAT WEAPONS

Weapon	Rng		Acc		Str	Ap	D	Am	Traits
	S	L	S	L					
Arc welder ('Jotunn' servitor)	-	E	-	-	S+2	-3	3	-	Blaze, Melee
Augmetic fist ('Jotunn' servitor)	-	E	-	-	S+1	-1	2	-	Knockback, Melee
Axe	-	E	-	-	S+1	-	1	-	Disarm, Melee
Beak & talons (Sheen Bird)	-	E	-	-	S	-1	2	-	Melee, Rending
Chainaxe	-	E	-	+1	S+1	-1	1	-	Disarm, Melee, Parry, Rending
Master-crafted chainaxe	-	E	-	+1	S+1	-1	1	-	Disarm, Master-crafted, Melee, Parry, Rending
Chain glaive	E	2"	-1	-	S+2	-2	2	-	Melee, Unwieldy, Versatile
Master-crafted chain glaive	E	2"	-1	-	S+2	-2	2	-	Master-crafted, Melee, Unwieldy, Versatile
Chainsword	-	E	-	+1	S	-1	1	-	Melee, Parry, Rending
Master-crafted chainsword	-	E	-	+1	S	-1	1	-	Master-crafted, Melee, Parry, Rending
Cleaver	-	E	-	-	S+1	-1	1	-	Disarm, Melee
Eviscerator									
- Melee	E	1"	-	-	S+1	-1	1	-	Melee, Sever, Shred, Unwieldy, Versatile
- Ranged	-	T	-	-	3	-1	1	5+	Blaze, Scarce, Template
Master-crafted eviscerator									
- Melee	E	1"	-	-	S+1	-1	1	-	Master-crafted, Melee, Sever, Shred, Unwieldy, Versatile
- Ranged	-	T	-	-	3	-1	1	5+	Blaze, Master-crafted, Scarce, Template
Fighting knife	-	E	-	-	S	-1	1	-	Backstab, Melee
Master-crafted fighting knife	-	E	-	-	S	-1	1	-	Backstab, Master-crafted, Melee
Flail	-	E	-	+1	S+1	-	1	-	Entangle, Melee



Weapon	Rng		Acc		Str	Ap	D	Am	Traits
	S	L	S	L					
Grav fist (Ambot)									
- Melee	-	E	-	-	S	-1	2	-	Melee, Pulverise
- Ranged	6"	12"	+1	-	*	-1	2	5+	Blast (3"), Concussion, Graviton Pulse
Greatsword	E	1"	-	+1	S+1	-1	1	-	Melee, Sever, Unwieldy, Versatile
Master-crafted greatsword	E	1"	-	+1	S+1	-1	1	-	Melee, Master-crafted, Sever, Unwieldy, Versatile
Heavy club	-	E	-	-	S	-	2	-	Concussion, Melee
Maul (club)	-	E	-	-	S	+1	2	-	Melee
Polearm	E	2"	-1	-	S+1	-	1	-	Melee, Unwieldy, Versatile
Power hammer	-	E	-	-	S+1	-1	2	-	Melee, Power
Power sword	-	E	-	-	S+1	-2	1	-	Melee, Parry, Power
Shock baton	-	E	-	-	S	-	1	-	Melee, Parry, Shock
Shock whip	E	3"	-1	-	S+1	-	1	-	Melee, Shock, Versatile
Shock stave	E	2"	-	-	S+1	-	1	-	Melee, Shock, Versatile
Spud-jacker (‘Jotunn’ servitor)	-	E	-	-	S+1	-	1	-	Knockback, Melee
Stiletto knife	-	E	-	-	-	-	-	-	Melee, Toxin
Tunnelling claw (Ambot)									
- Melee	-	E	-	-	S	-1	2	-	Melee
- Ranged	4"	8"	-	-	6	-2	2	5+	Melta, Scarce, Sidearm
Two-handed axe	-	E	-	-1	S+2	-	2	-	Melee, Unwieldy
Master-crafted two-handed axe	-	E	-	-1	S+2	-	2	-	Master-crafted, Melee, Unwieldy
Two-handed hammer	-	E	-	-1	S+1	-	3	-	Knockback, Melee, Unwieldy

GRENADES

Weapon	Rng		Acc		Str	Ap	D	Am	Traits
	S	L	S	L					
Blasting charge	-	Sx2	-	-	5	-1	2	5+	Blast (5"), Grenade, Knockback
Choke gas grenade	-	Sx3	-	-	-	-	-	5+	Blast (3"), Gas, Grenade
Frag grenade	-	Sx3	-	-	3	-	1	4+	Blast (3"), Grenade, Knockback
Incendiary charge	-	Sx3	-	-	3	-	1	5+	Blast (5"), Blaze, Grenade
Krak grenade	-	Sx3	-	-1	6	-2	2	4+	Demolitions, Grenade
Smoke grenade	-	Sx3	-	-	-	-	-	4+	Blast (*), Grenade, Smoke*



БРОНЯ

Боец может носить на себе только одну броню

CARAPACE ARMOUR КАРАПАС

Light (Легкая): Легкая карапас броня дает спас бросок 4+.

FLAK ФЛАК

Флак броня дает спас бросок за броню 6+. Против оружия, использующего Маркер взрыва или Огнеметный шаблон, спас бросок улучшается до 5+.

FURNACE PLATES ПЛАСТИНА ОТ ДОМЕННОЙ ПЕЧИ

Furnace plates дают спас бросок за броню 6+. Он улучшается до 5+ против атак, которые приходится в арку видимости бойца (угол 90 градусов перед ним). Это стоит проверить перед тем как перевести бойца с статус Лежит и Запинен. Если сразу понять, куда попал удар сложно, используйте шаблон арки видимости из коробки с Некромундой и проверьте - находится ли центр базы атакующего бойца в арке видимости.. Против атак с трейтом Blast используйте центр маркера взрыва вместо атакующего для определения того с какой стороны попал удар. Если у бойца нет направления взгляда (например, он Лежит), используется спас бросок 6+.

GUTTERFORGED CLOAK ТРУБЧАТАЯ НАКИДКА

Сделанная их из фрагментов старой брони и труб, трубчатая накидка дает хорошую защиту по доступной цене. Ее часто используют в поселениях Плохих зон и она довольно неплохо помогает от опасностей подулья. Трубчатая накидка дают спас бросок за броню 6+ или 5+ против повреждений, нанесенных Опасностями подулья (Underhive Perils) или эффектами окружения. Трубчатая накидку можно одевать вместе с другими типами брони.

HAZARD SUIT КОСТЮМ ХИМЗАЩИТЫ

Пепельные пустоши – опасное место, чьи дюны зачастую токсичны или химически активны, а мощные порывы ветра и частые бури стирают открытую кожу за считанные минуты. Поэтому работники шахт и сборщики хлама обычно одевают тяжелые прорезиненные костюмы химзащиты с вулканизированными пластинами, чтобы защищаться во время своей опасной работы. Костюм химзащиты дает спас бросок за броню 6+. Кроме этого в комбинации с респиратором, Toughness бойца увеличивается на 3 вместо обычных 2 против Gas атак. И наконец, боец в костюме химзащиты имеет иммунитет к трейтам Blaze и Radphage.

INCOMBUSTIBLE HAUBERK НЕГОРЮЧАЯ КОЛЬЧУГА

Выполненная из огнезащитных материалов, эта используемая Искупителями роба предоставляет защиту от их собственной огненной ярости, вселяя во многих фанатиков уверенность что они сами защищены от очищающего пламени Императора. Когда одетый в негорючую кольчугу боец получает попадание оружием с трейтом Blaze, сделайте бросок D6. На 5+ он не становится объектом состояния Blaze (Горит). Кроме того, ставший объектом состояния Blaze боец в негорючей кольчуге добавляет 1 к броску дайса на тушение огня. Негорючую кольчугу можно носить вместе с другими типами брони.

MESH

Меш броня, сделанная из переплетения маленьких металлических колец, защищает лучше, чем противоосколочная броня, не ограничивая подвижность носителя. Если же делать таким образом более сильную защиту, она будет слишком тяжелой.

Mesh броня дает спас бросок 5+ за броню.

SCRAP SHIELD МУСОРНЫЙ ЩИТ

Иногда бойцы сооружают себе грубые щиты из обломков баррикад или просто оторванных со стен туннелей панелей. Потом их окрашивают в цвета банды и крепят к другим элементам брони, вешая на руку или через плечо. Боец может использовать такой мусорный щит в дополнение к остальной броне. Мусорный щит не дает защиты от стрелковых атак, но когда боец Вовлечен (Engaged), он получает улучшает на 1 спас бросок против Реакционных атак. Мусорный щит можно использовать вместе с другими типами брони.

FIELD ARMOUR ЗАЩИТНЫЕ ПОЛЯ

Защитное поле - это альтернатива обычной броне, которую можно носить вместе с обычной броней. Даваемый защитным полем спас бросок не может быть модифицирован AP оружия. Однако боец может использовать только один спас бросок против удара, поэтому контролирующий игрок всегда должен выбирать что использовать – обычную броню или защитное поле.

HEXAGRAMMIC FETISH ГЕКСАГРАММАТИЧЕКИЙ АМУЛЕТ

Путешественники по Плохим зонам и пилигримы часто используют чары или амулеты «гарантирующие» защиту от демонов и еретиков. Самое удивительно что некоторые из этих амулетов на самом деле работают! Когда боец покупает гексаграмматический амулет, он делает бросок D6:

- При результате 1 амулет оказывается хламом, который тем не менее можно продать доверчивому жителю подулья за 3D6 кредитов.
- При результатах 2-5 в нем содержится некая сила и если Псайкер выбирает целью своей психосилы бойца с этим амулетом, он получает модификатор -1 для проверки Силы воли (Willpower).
- При результате 6 амулет оказывается настоящим. Он работает как и в предыдущем случае, но дает модификатор -3.

REFRACTOR FIELD ОТКЛОНЯЮЩЕЕ ПОЛЕ

Отклоняющее поле отклоняет энергию атаки, Рассеивая энергию вокруг бойца до безопасного значения и лишая атаку летальной силы. Когда боец, экипированный отклоняющим полем, получает удар, для него делается бросок D6. При результате 5+ удар игнорируется.

Однако, как только поле сработало и атака рассеяна, нужно сделать еще один бросок D6. Если результат равен 1, генератор поля перегружен и перегорает. Вычеркните отклоняющее поле из Карточки бойца. Оно больше не работает.

ЭКИПИРОВКА

В этом разделе перечислена экипировка, которую могут использовать бойцы банд Дома Ван Саар и их союзники для выживания в жестоком бою и недружелюбной атмосфере подулья.

ARMoured UNDERSUIT БРОНЕКОМБИНЕЗОН

Бронекомбинезон можно поддевать под любую другую броню, за исключением защитного костюма (armoured bodyglove). Если боец носит бронекомбинезон, его спас бросок за броню увеличивается на 1. Например, если он носит flak броню и бронекомбинезон, его спас бросок улучшается до 5+, а против оружия с трейтом Blast до 4+. Если у бойца нет спас броска за броню, бронекомбинезон дает спас бросок 6+.

BOOK OF THE REDEMPTION КНИГА ИСКУПЛЕНИЯ

Святое слово Книги Искупления преисполняет рвением членов Дома Кавдор. Боец, экипированный Книгой Искупления может выполнять действие Words of Wrath (Слова ярости):

Words of Wrath (Слова ярости) (Базовое): Боец громко зачитывает из книги Искупления. До Завершающей фазы этого раунда все дружественные бойцы Дома Кавдор в пределах 6" от этого бойца могут при своей активации либо делать переброс D3 при выполнении действия Charge (Чардж) или делать переброс одного броска на Попадание с результатом 1.

BOMB DELIVERY RATS КРЫСА С ПРИМОТАНОЙ ГРАНАТОЙ

Если боец экипирован крысами с примотанными гранатами, он может пускать одну такую крысу в ход с тем типом гранат, которые у бойца есть. Для этого ему нужно выполнить действие Prime Bomb Rat Подготовить крысу (Базовое). Когда крыса с гранатой выпущена, нужно сделать бросок на Боеприпасы как при обычном использовании гранат. Гранаты у бойца могут закончиться раньше, чем крысы!

Когда крыса с гранатов выпускается, разместите ее так, чтобы она касалась своей базой базы бойца и пройдите проверку на Интеллект для бойца. Если проверка пройдена, боец может выбрать направление, в котором будет двигаться крыса. Если тест провален, крыса движется в случайном направлении, определяемом дайсом Разлета. В любом случае она может пройти до 6 дюймов. Крыса с гранатой игнорирует любой террейн за исключением того, который очевидно непроходим (например, стены). Они не получают штраф за ползание по стенам, никогда не падают и могут свободно преодолевать провалы до 2 дюймов длиной. Более широкие провалы считаются непроходимыми.

Крыса с гранатой не считается бойцом и может приближаться к другим бойцам ближе 1 дюйма. Как только крыса оказывается ближе 1 дюйма или в базовом контакте с дружественным или вражеским бойцом, или другой крысой с гранатой, делается бросок D6. На 2+ граната взрывается. При результате 1 граната не срабатывает, и крыса исчезает во тьме, предоставленная своей судьбе. В любом случае крыса убирается с поля.

В начале каждого следующего раунда после броска на Приоритет, но перед активацией бойцов, если крыса с гранатой еще не взорвалась, она снова активируется. Проверьте что она находится на линии видимости и ближе 9 дюймов от выпустившего ее бойца. Если это так и боец Стоит и Активен или Лежит и Запинен, сделайте проверку на Интеллект за бойца. Если она пройдена, крыса сразу движется на 6 дюймов в выбранном контролирующим игроком направлении. Если крыса дальше 9 дюймов или выпустивший ее боец Стоит и Вовлечен, Лежит и Тяжело ранен или Вне игры – крыса движется на 6 дюймов в случайном направлении, определяемом дайсом Разлета. Как только крыса оказывается ближе 1 дюйма или в базовом контакте с дружественным или вражеским бойцом, или другой крысой с гранатой, делается бросок D6. На 2+ граната взрывается. При результате 1 граната не срабатывает. В любом случае крыса убирается с поля.

Любой боец может попытаться пристрелить крысу с гранатой или выполнить против нее рукопашную атаку как будто она вражеский боец. Однако каждый бросок на попасть против крысы с гранатой всегда делается со штрафом -1. Если удар попал – сделайте бросок D6. На 4+ граната взрывается. При результатах 1-3 граната не срабатывает. В любом случае если крыса с гранатой была ударена стрелковой или рукопашной атакой, она убирается из игры.

CULT ICON ИКОНА КУЛЬТА

В отличие от других предметов Варгира, только один боец в банде может носить икону культа. Это должен быть боец с правилами Gang Hierarchy (X) и Group Activation (X). несущий икону культа боец выполняет Групповую активацию (X), он может активировать одного дополнительного Готового бойца в 3 дюймах от себя. Это значит, что спец правило Group Activation (2) позволяет активировать трех дополнительных бойцов, а Group Activation (1) – двух.

DROP RIG ТРОС ДЛЯ СПУСКА

Активный боец с тросом для спуска может выполнять в 1 дюйме от края платформы действие:

Descend Спуск (Базовое). Боец может переместиться до 3 дюймов по горизонтали и до 12 дюймов по вертикали. Любое вертикальное движение должно быть направлено вниз.

FILTER PLUGS ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ФИЛЬТРЫ

Если боец с дополнительными фильтрами получает попадание оружием с трейтом Gas, его Toughness увеличивается на 1 для проверок – действовало ли на него оружие. Дополнительные фильтры срабатывают только один раз, и, если боец использовал их в течение битвы, после боя вычеркиваются из Карточки бойца.

MEDICAE KIT МЕДКИТ

Когда боец с медкитом помогает дружескому бойцу пройти тест на восстановление (Recovery), бросается один дополнительный дайс Ранения. Игрок выбирает какой и дайсов убирается.

PHOTO-GOGGLES ФОТО ОЧКИ

Боец с фото-очками может выполнять атаки через облака дыма, а также стрелять в противников на расстоянии 12” в условиях Кромешной тьмы (правило Pitch Black), а также может получать другие бонусы в условиях плохой видимости по условиям сценария. Кроме того, если он получает удар оружием с трейтом Flash, он добавляет 1 к результату теста на Инициативу при определении – получает ли он состояние Blind (Ослеплен).

PYROMANTIC MANTLE МАНТИЯ ПИРОМАНТА

Фанатичные последователи Искупления зачастую одевают специфическое платье и головной убор, что не только делает их силуэт более устрашающим, но и буквально горит огнем ярости Императора! Любые атаки, выполненные оружием с трейтами Melee или Versatile (в том числе и невооруженные), которое несет боец в мантии пироманта получают трейт Blaze во время своей активации (т.е. на Реакционные атаки это не распространяется).

RESPIRATOR РЕСПИРАТОР

Когда боец в респираторе получает удар оружием с трейтом Gas, его Toughness увеличивается на 2 для проверок – действовало ли на него оружие.

SKINBLADE СПРЯТАННЫЙ НОЖ

Если боец Захвачен в конце битвы, он может попытаться сбежать из плена. Если он хочет это сделать – сделайте бросок D6. Если результат 1 или 2 – побег провалился. Если результат 4 или 5 – бойцу удалось сбежать, но его ранили и он должен сделать бросок по таблице Последствий ранения. Если результат 5 или 6 – боец сбежал. Если бойцу удалось сбежать, он больше не Захвачен, но его спрятанный нож пропадает и вычеркивается из Карточки бойца.

STIMM-SLUG STASH ЕМКОСТЬ СО СТИМУЛЯТОР

Один раз за игру, боец со стимулятором может его использовать в начале своей Активации. Боец сразу вылечивает одно Легкое ранение, если оно у него было. До конца этого раунда Движение, Сила и Стойкость (Toughness) бойца увеличивается на 2. В начале Завершающей фазы сделайте бросок D6. Если результат 1 – доза оказалась слишком большой, для бойца делается бросок дайса Ранения и применяется результат.

STRIP KIT ОТМЫЧКИ

Когда боец с отмычками пытается пройти тест на Интеллект при взломе терминала двери или при вскрытии ящика с лутом, к результату броска добавляется 2.

ОРУЖЕЙНЫЕ АКСЕССУАРЫ

Оружейные аксессуары, отмеченные знаком кинжала (†) нельзя комбинировать вместе на одном оружии. Если для оружия уже куплен один такой аксессуар, второй добавить нельзя.

INFRA-SIGHT ИНФРАКРАСНЫЙ ПРИЦЕЛ (ПИСТОЛЕТЫ, БАЗОВОЕ, СПЕЦИАЛЬНОЕ И ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ)†

Такой прицел нельзя устанавливать на оружие с трейтами Rapid Fire (X) или Blast (3"/5"). Оружие с инфракрасным прицелом может использоваться для атак через облако дыма и увеличивает его эффективность в условиях правила Кромешная тьма (Pitch Black). Кроме этого противник в Частичном укрытии не получает бонуса за укрытие, а в Полном получает только -1 (вместо -2).

MONO-SIGHT МОНОПРИЦЕЛ (БАЗОВОЕ, СПЕЦИАЛЬНОЕ И ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ)†

Если боец при стрельбе из такого оружия делает действие Aim (Прицеливание)(Базовое), он получает бонус 2 к броску на попадание вместо 1.

TELESCOPIC SIGHT ТЕЛЕСКОПИЧЕСКИЙ ПРИЦЕЛ (ПИСТОЛЕТЫ, БАЗОВОЕ И СПЕЦИАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ)†

Если боец при стрельбе из такого оружия делает действие Aim Прицеливание (Базовое), модификатор Точности оружия для Ближней дистанции используется и на Дальней дистанции.

SERVO-SKULLS СЕРВО-ЧЕРЕПА

Серво-черепа производятся по всему Империи, но при этом они все равно являются редким артефактом, и встречаются только сопровождающими знать, жрецов, военных и флотских офицеров, а также Вольных Торговцев и Инквизицию. Обычно их изготавливают из преданных слуг Императора, чья служба не заканчивается со смертью. Иногда они все же попадают в подулей. Их могут продать Гильдийцы или другие не желающие говорить об их происхождении торговцы. Еще реже это может быть антиквариат конкретного дома, например, артефакты знаменитой банды или члена дома, добившегося успехов, выходящих за обычные для Некромунды рамки.

Серво-черепа доступны только бойцам со спец правилом Gang Hierarchy (X) – Лидерам и Чемпионам. Все серво-черепа считаются как Варгир и записываются в Карточку бойца. Серво-черепа подчиняются следующим правилам:

Серво-черепа отображаются отдельной моделью, которая должна находиться в пределах 2 дюймов от владельца. Это не боец банды или дружественная модель; это просто маркер, обозначающий серво-черепа и используется только для определения его линии видимости и прицеливания. При этом он не выдает местоположение хозяина, потому что считается достаточно скрытым, чтобы ему подражать при необходимости не высываться.

Когда активируется владелец серво-черепа, серво-черепа двигается вместе с ним. Серво-черепа игнорируют весь террейн за исключением непреодолимого террейна или стен и никогда не падает.

Серво-черепа не может быть целью стрелковой атаки или удара в рукопашной и никогда не может быть Вовлечен (Engaged). Он просто ускользает в сторону.

Серво-черепа может накрыть Маркером взрыва или Огнеметным шаблоном. Если серво-черепа попал под Маркер взрыва или Огнеметный шаблон, атакующий делает бросок D6. Если результат 4-6 – он ударен в результате атаки. Если результат 1-3 – просто ускользнул в сторону. Оставьте модель на месте и считайте, что серво-черепа просто отскочил в сторону и вернулся обратно. Если серво-черепа получил таким образом удар, контролирующий его игрок делает бросок D6. Если результат 1 – серво-черепа уничтожен и вычеркивается из Карточки игрока. Если результат 2-6 – он оказывается Вне игры и до конца битвы больше не используется, без дополнительных долговременных эффектов.

Если боец-владелец черепа по какой-либо причине покидает поле боя, серво-черепа следует за ним и больше не принимает участия в игре.

SENSOR SKULL СЕНСОРНЫЙ ЧЕРЕП

Сенсорный череп дает владельцу те же преимущества что и bio-scanner(био-сканер). Кроме этого, когда владелец выполняет действие Aim Прицеливание, он может прибавить 2 к результату всех бросков на попадание, а не только 1 к первому из них. Этот бонус действует как дополнение ко всем другим, которые дают варгир или навыки бойца.

MEDI SKULL МЕД ЧЕРЕП

При выполнении теста на Восстановление владелец черепа бросает дополнительный дайс Ранения. Игрок выбирает любой дайс, а другой отбрасывает. Эта способность работает в дополнение к помощи дружественных бойцов и любых других предметов наподобие medicae kit (медкита). Поэтому возможно игроку придется бросать много дайсов Ранения и выбирать только один из них.

GUN SKULL ОРУЖЕЙНЫЙ ЧЕРЕП

Оружейный череп вооружен Compact autopistol (компактным автопистолетом) и может стрелять во все во что стреляет владелец черепа. Просто сделайте один дополнительный бросок на попадание и дополнительный дайс на Проверку боеприпасов для оружейного черепа, причем желательно другого цвета, чтобы отличать от стрельбы самого бойца. Обратите внимание что дальность, линия видимости и укрытия для серво-

черепа отыгрываются отдельно от владельца. Если у владельца нет никакого стрелкового вооружения, серво-черепа может стрелять в противника, которого он видит, выбранного игроком, соблюдая все правила приоритета по отношению к позиции владельца черепа.

Владелец оружейного черепа никогда не считается находящимся на линии стрельбы черепа и не может быть поражен шальной пулей (stray shots).

Оружейный череп имеет BS 5+ и никогда не получает бонусы за прицеливание или от Варгира или навыков владельца.

ТРЕЙТЫ ОРУЖИЯ

Далее перечислены все Трейты оружия, упомянутые в Доме Искусности

BACKSTAB УДАР В СПИНУ

Если атакующий находится вне арки видимости цели, Сила атаки увеличивается на 1.

BLAST (3"/5") ВЗРЫВ (3"/5")

Оружие использует Маркер взрыва, как описано в рулбуке.

BLAZE ВОЗГОРАНИЕ

После того как атака оружием с трейтом Blaze отыграна, сделайте бросок D6 если цель получила Попадание, но не оказалась Вне игры. Если выпало 4, 5 или 6 - цель переходит в состояние Горит (Blaze). При активации боец в состоянии Горит боец сразу получает попадание Силой 3, AP -1, Damage 1 после чего совершает следующие действия и его активация заканчивается:

- Если боец Лежит и Запинен, он сразу же становится Стоячим и Активным и действует как описано далее.
- Если боец Стоит и Активен, он движется на 2D6 дюймов в случайном направлении, определяемом броском дайса Разлета. Боец останавливается, если в 1" от него оказывается вражеский боец или в базовом контакте с непроходимым террейном. Если это движение подводит бойца ближе, чем на ½ дюйма к краю платформы, он рискует с нее упасть. Если движение выводит бойца за край платформы, он просто падает. После этого движения боец может по желанию стать Лежащим и Запиненным. Далее боец может попытаться погасить пламя.
- Если боец Стоит и Вовлечен или Лежит и Тяжело ранен, боец никуда не двигается и просто пытается потушить огонь.
- Чтобы попробовать потушить огонь, сделайте бросок D6 и добавьте к результату 1 за каждого Активного дружественного бойца в пределах 1" от горящего. Если результат получился 6 или больше, огонь удастся сбить и маркер Горит убирается. Если пытающийся потушить на себе огонь боец Запинен или Тяжело ранен, он добавляет к результату 2.

COMBI КОМБИ

У комби оружия есть два профиля. Когда из него стреляют, выбирается любой из профилей для выполнения атаки. Из-за компактности конструкции оружия, у него обычно меньше боеприпасов и его чаще заклинивает, чем полноразмерное. Поэтому, когда для любого из компонентов комби оружия делается проверка Боеприпасов (Ammo check), делается бросок двух дайсов и выбирается худший результат. Однако в отличие от других типов оружия с двумя профилями, боеприпасы для каждого из компонентов комби оружия учитываются отдельно. Если для одного профиля получился статус Без боеприпасов, вторым профилем можно стрелять до тех пор, пока у него тоже не кончатся боеприпасы.

CONCUSSION КОНТУЗИЯ

Любая модель, получившая удар оружием с трейтом Контузия получает уменьшение Инициативы на 2 до минимума 6+ до конца раунда.

DEMOLITIONS ВЗРЫВЧАТКА

Гранаты с трейтом Взрывчатка можно применять в ближнем бою при атаке целей-элементов окружения (например, двери или цели сценария). Используя такую гранату боец совершает одну атаку (вне зависимости от его характеристики Атаки), которые попадают автоматически.

DISARM ОБЕЗОРУЖИВАНИЕ

Если удар был нанесен оружием с трейтом Обезоруживание и натуральный результат броска на попадание был 6, цель не может использовать оружие при нанесении Ответных (Reaction) атак до конца раунда. Вместо этого она использует Невооруженные атаки.

ENTANGLE ОПУТЫВАНИЕ

Удары, нанесенные оружием с трейтом Entangle Опутывание, не могут быть отражены трейтом Parry (Паррирование). Кроме того, если бросок на попадание оружием с трейтом Опутывание - натуральная 6, любые Ответные (Reaction) атаки против этих атак получают модификатор -2 на попадание.

FLASH ВСПЫШКА

Если боец ударен оружием с трейтом Вспышка, бросок на пробитие (wound) не делается. Вместо этого для цели делается проверка Инициативы. Если она провалена, цель получает состояние Слеплена (Blind). Слепленный боец теряет маркер Готов. Если у него уже не было маркера Готов, он не получает маркер Готов в начале следующего раунда. До следующей своей активации цель не может совершать никаких атак, кроме Ответных (Reaction) атак, которые попадают только при натуральных бросках 6.

GAS ГАЗ

Когда боец получает попадание оружием с трейтом Газ, он не Запинается и бросок на пробивание (wound) не делается. Вместо этого сделайте бросок D6. Если результат равен или больше чем Toughness цели или натуральная 6, для нее делается бросок на Ранение (Injury) (независимо от оставшихся Ранений (Wounds)). Если бросок меньше чем Toughness цели, газ на нее не подействовал. Спас броски против оружия с этим трейтом не делаются.

GRAVITON PULSE ГРАВИТАЦИОННЫЙ ИМПУЛЬС

Вместо обычного броска на пробитие (wound), любая модель, попавшая под такой Взрыв должна сделать бросок D6, равный или меньше своей Силы (результат броска 6 - всегда провал) или получает Damage без возможности кинуть спас бросок. После выстрела оставьте Маркер взрыва на месте. До конца текущего раунда, любая модель,двигающаяся через этот маркер считает каждый 1 дюйм движения за 2. Во время Завершающей фазы Маркер взрыва убирается.

GRENADE ГРАНАТА

Гранаты находятся в категории Wargear, но считаются специальным видом стрелкового оружия.

Вооруженный гранатами боец может бросать их с помощью действия Shoot Выстрел (Базовое). У гранат нет Ближнего радиуса действия, а дальний определяется множителем Силы бойца.

Боец может носить ограниченное количество гранат. При атаке гранатами дайс Огневой мощи не бросается. Вместо этого после отыгрыша атаки, всегда делается проверка Боеприпасов. Если она проваливается, гранаты уже нельзя перезарядить. У бойца закончился этот тип гранат и их нельзя использовать до конца боя.

KNOCKBACK ОТБРАСЫВАНИЕ

Если бросок на попадание оружия с трейтом Отбрасывание равен или больше Силы цели, цель сразу отодвигается на 1" по направлению от атакующего бойца. Если цель не может быть сдвинута на 1" из-за непроходимого террейна или другого бойца, она сдвигается на максимально возможное расстояние и Damage атаки увеличивается на 1. Если трейт Отбрасывание есть у Маркера взрыва, для каждого пораженного взрывом бойца делается бросок D6. Если результат равен или больше Силы цели, она отбрасывается, как было описано выше, только на этот раз от центра взрыва. Если центр маркера взрыва совпадает с центром базы модели, направление отбрасывания определяется броском дайса Разлета. Если трейт Отбрасывание есть у оружия ближнего боя, атакующий боец может при желании последовать за целью, чтобы после отталкивания цели остаться с ней в базовом контакте. Однако если такая атака проводилась через баррикаду, атакующий последовать за целью не может. Если любая часть базы цели свесилась с платформы - сделайте проверку на Инициативу. Если она провалена - цель падает. Если пройдена - цель останавливается на самом краю платформы.

LIMITED ОГРАНИЧЕННОЕ

Это правило применяется к некоторым типам боеприпасов, которые можно купить для оружия. Если оружие проваливает проверку Боеприпасов при использовании Ограниченного боеприпаса - этот тип боеприпасов заканчивается и вычеркивается из Карточки бойца. Использовать его снова можно будет только после того, как боец снова купит такие боеприпасы в Торговом посту. Это специальное правило, дополняющее обычное правило Out of Ammo (Закончились боеприпасы). Оружие все еще можно перезарядить обычным образом, используя оставшиеся типы боеприпасов.

MASTER-CRAFTED МАСТЕРСКИ-СРАБОТАННОЕ

Один раз за бой боец с Мастерски-сработанным оружием может перебросить бросок на попадание.

MELEE БЛИЖНИЙ БОЙ

Это оружие можно использовать при атаках в ближнем бою.

MELTA МЕЛЬТА

На Ближней дальности атака оружием с таким трейтом уменьшает Ранения цели до 0 и не требуют броска на Ранение так как любой бросок на ранение автоматически считается имеющим результат Вне игры.

PARRY ПАРИРОВАНИЕ

После того как противник совершил атаку против бойца, вооруженного оружием с трейтом Парирование, боец может заставить атакующего сделать переброс одного успешного броска на попадание. Если боец вооружен двумя единицами оружия с трейтом Парирование, он может заставить атакующего перебросить два успешных броска на попадание.

PLENTIFUL ИЗБЫТОК

Боеприпасы для такого оружия крайне распространены. При его перезарядке делать бросок на проверку Боеприпасов не требуется – оружие перезарядается автоматически.

PULVERISE РАСПЫЛЕНИЕ

После броска на Ранение в результате атаки таким оружием, атакующий игрок делает бросок D6. Если результат равен или больше чем Toughness цели или натуральная 6, он может поменять один из выпавших на дайсе Ранения результатов Легкое ранение на результат Тяжелое ранение.

RAPID-FIRE (X) СКОРОСТРЕЛЬНОСТЬ (X)

При стрельбе из скорострельного оружия, каждый успешный бросок на попадание означает попадание в цель столько снарядов, сколько значков пулевых отверстий выпало на дайсе Огневой мощи. Кроме того, контролирующий игрок может бросать столько дайсов Огневой мощи, сколько указано в скобках (например, оружие с Rapid Fire (2) позволяет бросать два дайса Огневой мощи). Выполните проверку на Боеприпасы за любой из выпавших символов Боеприпасов. Если любой из них провален - оружие переходит в состояние Out of Ammo (Без боеприпасов). Если провалилось две или больше проверки Боеприпасов, оружие заклинивает и его нельзя использовать до конца боя.

Если Скорострельное оружие нанесло несколько попаданий, эти попадания можно распределить между несколькими целями. Первое нужно направить в оригинальную цель, а остальные можно распределить между бойцами в пределах 3" от первого, если они находятся в пределах досягаемости оружия и у атакующего есть к ним линия видимости. Также в них должно быть не сложнее попасть, чем в оригинальную цель. Т.е. если первоначально случилось попадание в полностью открытую цель, распределять попадания в цели в укрытии нельзя. Распределять попавшие попадания нужно до выполнения бросков на пробитие.

RECKLESS БЕЗБАШЕННОЕ

Для Безбашенного оружия все равно кого избирать своей целью:

- Прежде чем выполнять стрелковые атаки Безбашенным оружием, случайно определите цель атаки среди всех подходящих целей (включая дружественных бойцов) в пределах линии видимости вооруженного этим оружием бойца и на дальности действия оружия.
- Атаки Безбашенного оружия с трейтом Melee распределяются случайным образом между всеми бойцами в базовом контакте с вооруженным им бойцом (включая дружественных бойцов).
- Атаки Безбашенного оружия с трейтом Versatile распределяются случайным образом между всеми бойцами в пределах дальней дистанции досягаемости оружия (включая дружественных бойцов).
- Если оружие дополнительно имеет трейт Rapid Fire (X), любые дополнительные попадания, сгенерированные дайсом Огневой мощи распределяются среди максимального числа подходящих целей. Если попаданий больше чем подходящих целей, игрок может распределить дополнительные попадания самостоятельно.

RENDING ПОТРОШЕНИЕ

Если бросок на пробивание (wound) таким оружием равен 6, атака наносит 1 дополнительное очко Damage.

SCARCE ДЕФИЦИТНОЕ

Боеприпасы к такому оружию найти крайне непросто и поэтому, как только оно переходит в состояние Без боеприпасов, его нельзя перезарядить до конца битвы.

SCATTERSHOT ДРОБЬ

При попадании оружия с Дробью, делается D6 бросков на пробитие вместо 1.

SEVER РАССЕКАЮЩЕЕ

Если ранение от такого оружия снизило количество ранений (wounds) бойца до 0, делать бросок на ранение (injury) не нужно, потому что любой результат такого броска считается как Вне игры.

SHRED РВУЩЕЕ НА КОЛЧКИ

Если бросок на ранение (to wound) таким оружием равен натуральной 6, AP оружия удваивается.

SHOCK ШОК

Если результат броска на попасть Шоковым оружием - натуральная 6, бросок на пробитие (wound) считается автоматически успешным (бросок на пробитие делать не нужно).

SIDEARM ВСПОМОГАТЕЛЬНОЕ

Оружие с этим трейтом можно использовать для стрелковых атак, а также оно дает одну атаку в ближнем бою. Обратите внимание, что модификаторы Точности используются только для стрелковых атак, а не в ближнем бою.

SILENT БЕЗШУМНОЕ

В сценариях с правилом Скрытная атака (Sneak Attack) при стрельбе из такого оружия не нужно проходить тест на срабатывание тревоги. Если же используется правило Кромешная тьма (Pitch Black), Спрятанный (Hidden) боец при стрельбе из такого оружия не становится Раскрытым (Revealed).

SINGLE SHOT ОДИН ВЫСТРЕЛ

Такое оружие можно использовать только один раз за игру. После использования оно считается провалившим проверку на Боеприпасы автоматически. Для него не нужно бросать дайс Огневой мощности, если у него нет трейта Rapid Fire (X).

SMOKE ДЫМ

Дымовое оружие не наносит попаданий по бойцам. Оно не Запинает и не наносит ранений. Вместо этого место попадания отмечается маркером. Вокруг образуется область плотного дыма, распространяющегося в радиусе 2.5" от центра маркера, как по горизонтали, так и по вертикали. Бойцы могут проходить через дым, но он блокирует видимость. Поэтому атаковать в дым, атаковать из дыма и через дым нельзя. В фазе Завершения сделайте бросок D6. Если результат 4 или меньше - дым рассеивается и маркер убирается.

TEMPLATE ШАБЛОН

Шаблонное оружие использует Огнеметный шаблон для определения пораженных целей как описано в рулбуке.

TOXIN ТОКСИНЫ

Вместо бросков на пробитие (wound) для Токсичной атаки делается бросок D6. Если результат равен или больше чем Toughness цели или натуральная 6, для нее делается бросок на Ранение (Injury) (независимо от характеристики Ранений (Wounds)). Если бросок ниже, чем Toughness цели, токсин не срабатывает.

TWIN-LINKED СПАРЕННОЕ

Когда боец выполняет стрелковую атаку этим оружием, он может перебросить любые брошенные дайсы Боеприпасов (Ammo). При этом результат переброса применяется даже если он хуже.

UNSTABLE НЕСТАБИЛЬНОЕ

Если для такого оружия на дайсе Огневой мощности выпал символ Боеприпасов, есть шанс что оружие перегрелось и в дополнение к броску Боеприпасов нужно сделать бросок D6. Если выпало 1,2 или 3, оружие критически перегрелось и атакующий оказывается Вне игры. При этом атака все равно просчитывается.

UNWIELDY ГРОМОЗДКОЕ

Действие Стрельба для такого оружия считается как Двойное, а не Одинарное действие. При использовании в ближнем бою оружия с трейтами Unwieldy и Melee, использование второго оружия невозможно - оружие требует, чтобы его держали двумя руками.

VERSATILE УДЛИНЕННОЕ

Вооруженному Удлиненным оружием бойцу не нужно находиться в базовом контакте с базой противника, чтобы стать Вовлеченным (Engaged) в ближний бой с этим противником. На время своей активации или пока он выполняет свои Реакционные атаки этот боец может стать Вовлеченным и выполнять атаки ближнего боя против вражеского бойца на расстоянии до Дальней дистанции удлиненного оружия.

Считается что боец, вооруженный удлиненным оружием стал Вовлеченным с вражеским бойцом, если тот находится в пределах Дальней дистанции оружия и в пределах арки видимости бойца. В свою очередь вражеский боец не может стать Вовлеченным с вооруженным Удлиненным оружием бойцом, если он также не вооружен Удлиненным оружием, и не может выполнять Реакционные атаки.

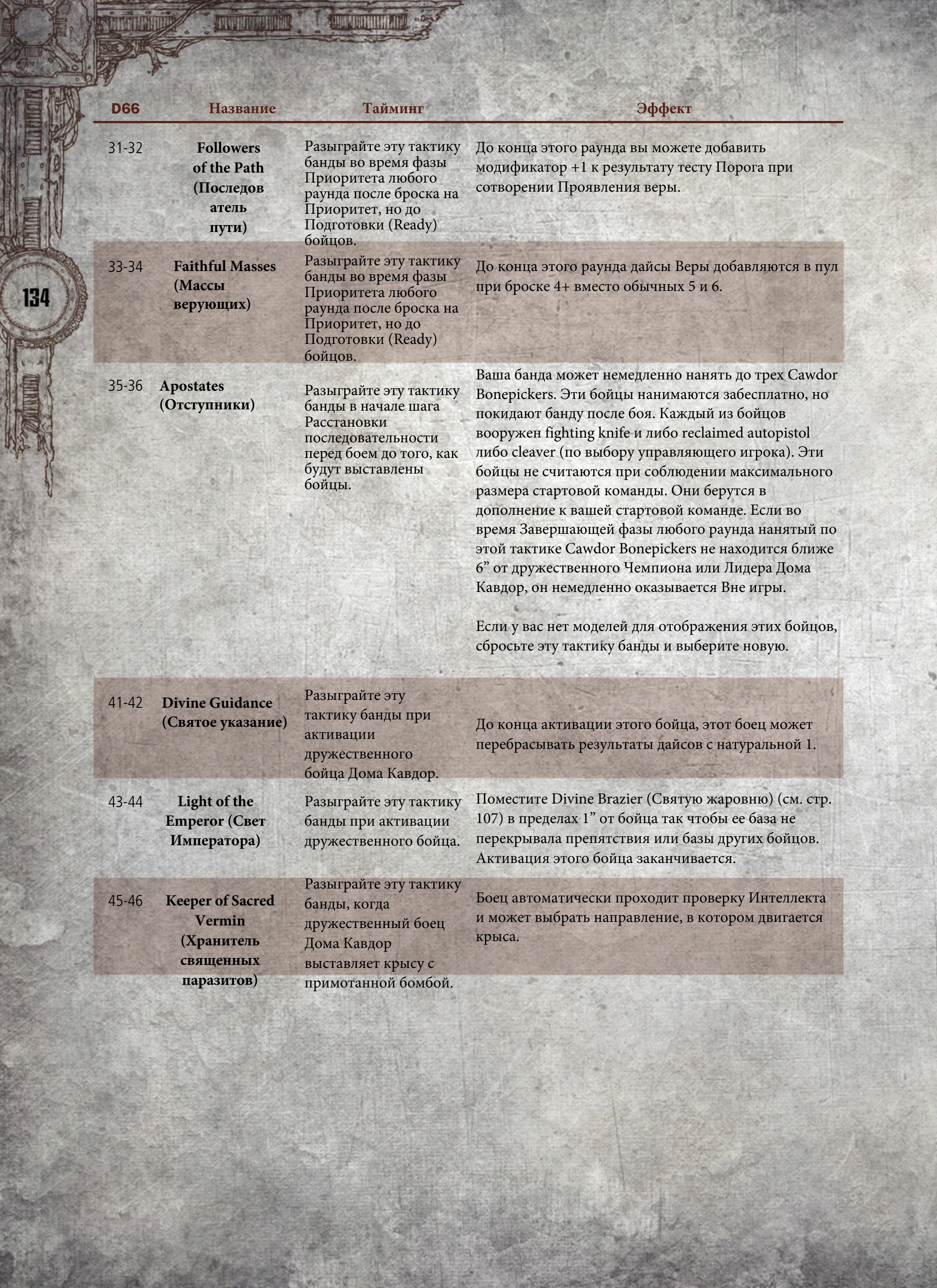
В любое другое время, помимо активации бойца или выполнения Реакционных атак, трейт Удлиненное не имеет эффекта.



ТАКТИКИ БАНДЫ ДОМА КАВДОР

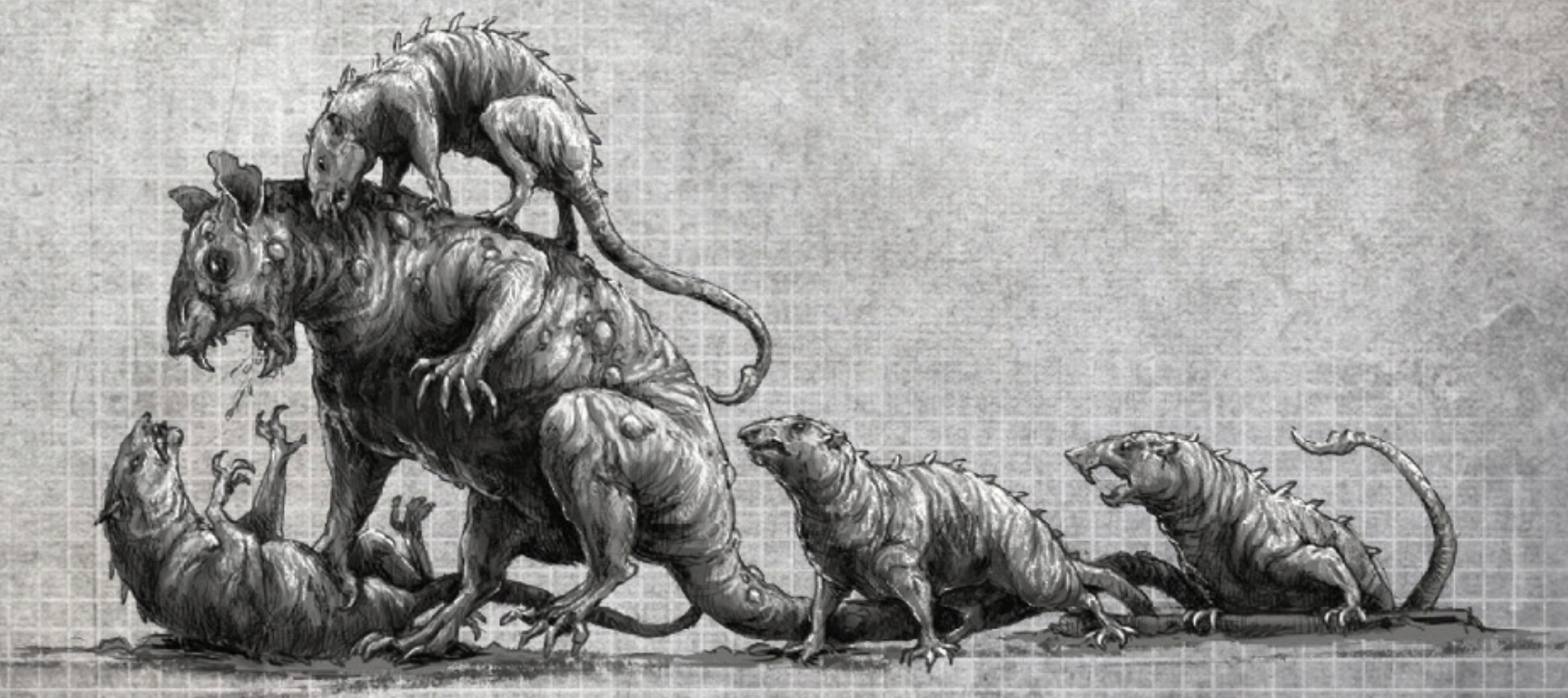
В каждом сценарии описано сколько тактик банд каждый игрок получает и каким образом выбирает - либо произвольно, либо случайным образом. Тактики банды можно выбирать случайно либо, вытягивая из колоды карт или делая бросок D66 (оставляя результат в секрете) по этой таблице.

D66	Название	Тайминг	Эффект
11-12	Reformation (Реформация)	Разыграйте эту тактику банды во время фазы Приоритета любого раунда после броска на Приоритет, но до Подготовки (Ready) бойцов.	На время этого раунда любые дружественные бойцы Дома Кавдор могут свершать Проявления Веры (Articles of Faith) выбранные из Путей Веры, отличных от того которым следует банда. Если же у вашей банды нет своего Пути Веры, эта тактика сбрасывается и выбирается другая.
13-14	The Emperor Protects (Император защищает)	Разыграйте эту тактику банды во время фазы Приоритета любого раунда после броска на Приоритет, но до Подготовки (Ready) бойцов.	На время этого раунда любые дружественные бойцы Дома Кавдор получают немодифицируемый никаким образом спас бросок 5+. Однако если боец попытается применить такой спас бросок и провалит его, последующий бросок дайса ранение с результатом Тяжелое ранение считается результатом Вне игры. Боец дома Кавдор может по своему выбору не использовать этот спас бросок.
15-16	Purity Through Fire (Очищение огнем)	Разыграйте эту тактику банды, когда дружественный боец Кавдор выполняет действие Shoot Стрельба (Базовое) или Fight Бой (Базовое) оружием с трейтом Blaze.	До конца активации бойца, цели попадания становятся объектом состояния Blaze (Горение) на 2+ вместо обычных 4+.
21-22	The Price of Avarice (Цена алчности)	Разыграйте эту тактику банды во время фазы Приоритета любого раунда после броска на Приоритет, но до Подготовки (Ready) бойцов.	До конца этого раунда любой вражеский боец, находящийся ближе 4" от дружественного бойца Дома Кавдор должен делать переброс успешных бросков проверки Боеприпасов (Ammo checks) чтобы определять что в оружии не Закончились патроны (Out of Ammo). Перебрасывать проверку Боеприпасов в рамках Перезарядки оружия (Reload) не нужно.
23-24	Divine Avatar (Святой аватар)	Разыграйте эту тактику банды в начале шага Расстановки последовательности перед боем до того, как будут выставлены бойцы.	Выберите одного дружественного Чемпиона или Лидера Дома Кавдор. До конца битвы он получает спец правило Terrifying Ужасающий. Terrifying Ужасающий: Если вражеский боец хочет совершить действие Fight (Бой)(Базовое) или Shoot (Выстрел)(Базовое), выбрав целью этого бойца, вражеский боец должен пройти проверку Силы воли (Willpower) перед выполнением действия. Если проверка провалена, вражеский боец не двигается и его активация сразу заканчивается. Если в какой-то момент выбранный боец станет Тяжело раненым, эта карта тактики уже не действует до конца битвы.
25-26	Unyielding Zeal (Непоколебимое рвение)	Разыграйте эту тактику банды во время фазы Приоритета любого раунда после броска на Приоритет, но до Подготовки (Ready) бойцов.	До конца этого раунда любой дружественный боец Дома Кавдор, находящийся на поле боя получает модификатор +2 к любым проверкам Хладнокровия (Cool), которые ему потребуется выполнить.



D66	Название	Тайминг	Эффект
31-32	Followers of the Path (Последователь пути)	Разыграйте эту тактику банды во время фазы Приоритета любого раунда после броска на Приоритет, но до Подготовки (Ready) бойцов.	До конца этого раунда вы можете добавить модификатор +1 к результату тесту Порога при сотворении Проявления веры.
33-34	Faithful Masses (Массы верующих)	Разыграйте эту тактику банды во время фазы Приоритета любого раунда после броска на Приоритет, но до Подготовки (Ready) бойцов.	До конца этого раунда дайсы Веры добавляются в пул при броске 4+ вместо обычных 5 и 6.
35-36	Apostates (Отступники)	Разыграйте эту тактику банды в начале шага Расстановки последовательности перед боем до того, как будут выставлены бойцы.	Ваша банда может немедленно нанять до трех Cawdor Bonerickers. Эти бойцы нанимаются бесплатно, но покидают банду после боя. Каждый из бойцов вооружен fighting knife и либо reclaimed autopistol либо cleaver (по выбору управляющего игрока). Эти бойцы не считаются при соблюдении максимального размера стартовой команды. Они берутся в дополнение к вашей стартовой команде. Если во время Завершающей фазы любого раунда нанятый по этой тактике Cawdor Bonerickers не находится ближе 6" от дружественного Чемпиона или Лидера Дома Кавдор, он немедленно оказывается Вне игры. Если у вас нет моделей для отображения этих бойцов, сбросьте эту тактику банды и выберите новую.
41-42	Divine Guidance (Святое указание)	Разыграйте эту тактику банды при активации дружественного бойца Дома Кавдор.	До конца активации этого бойца, этот боец может перебрасывать результаты дайсов с натуральной 1.
43-44	Light of the Emperor (Свет Императора)	Разыграйте эту тактику банды при активации дружественного бойца.	Поместите Divine Brazier (Святую жаровню) (см. стр. 107) в пределах 1" от бойца так чтобы ее база не перекрывала препятствия или базы других бойцов. Активация этого бойца заканчивается.
45-46	Keeper of Sacred Vermin (Хранитель священных паразитов)	Разыграйте эту тактику банды, когда дружественный боец Дома Кавдор выставляет крысу с примотанной бомбой.	Боец автоматически проходит проверку Интеллекта и может выбрать направление, в котором движется крыса.

D66	Название	Тайминг	Эффект
51-52	Preacher Amongst Us (Проповедник среди нас)	Разыграйте эту тактику банды в начале шага Расстановки последовательности перед боем до того, как будут выставлены бойцы.	Выберите дружественного бойца Дома Кавдор кроме Чемпионов и Лидера. До конца этой битвы этот боец получает специальное правило Group Activation (1).
53-54	Shielded by Faith (Со щитом веры)	Разыграйте эту тактику банды, когда дружественный боец Дома Кавдор получил попадание оружием с трейтом Blast.	Сделайте бросок D6. На 2+ попадание не имеет эффекта против выбранного бойца. При результате 1 эффект действует обычным образом, но карта не сбрасывается.
55-56	Rise Anew (Восстать заново)	Разыграйте эту тактику банды, когда активируется Тяжело раненный дружественный боец.	Этот боец получает одну Рану (Wound) и больше не является Тяжело раненым. Вместо этого боец становится Стоящим и Активным. Активация бойца заканчивается.
61-62	Purification Through Blood (Очищение кровью)	Разыграйте эту тактику банды во время фазы Приоритета любого раунда после броска на Приоритет, но до Подготовки (Ready) бойцов.	Выберите дружественного Чемпиона или Лидера Дома Кавдор. До конца этого раунда дружественные бойцы в пределах 6" от этого бойца и способные провести к нему линию видимости улучшают свои характеристики SW и A на 1.
63-64	Fire and Zeal (Огонь и рвение)	Разыграйте эту тактику банды при активации дружественного бойца.	До начала своей следующей активации этот боец становится объектом состояния Insane (Безумен). Кроме того, боец немедленно выполняет бесплатное действие Shoot Выстрел (Базовое) с помощью incendiary charge. Эта атака выполняется даже если боец не экипирован incendiary charges. Маркер Взрыва помещается на бойца и не разлетается.
65-66	Faithful and Resolved (Верные и решительные)	Разыграйте эту тактику банды при активации дружественного бойца.	Боец может немедленно выполнить Универсальное Проявление веры (Universal Article of Faith). Для этого не нужно бросать дайсы Веры и тест Порога проходит автоматически.





Hive Primus The Palatine

Lower
Atmospheric
Level

8 Imperial House Helmawr
Lords of the Spire,
Guardians of all Necromunda.

Imperial Fists
Chapter House

The Shell

Great Houses

Greim
Ullanti
Ty
Khan Lo
Catallus
Ro'iron

The
Spire

Landing Field

The Wall

Cloud Cover

Slab Zones
Manufactory Zones
Ruined Manufactories

Subsidiary Spires

Hive City

Clan Houses

Cawdor
Escher
Goliath
Van Saar
Orlock
Delaque

Poisonous
Undercloud

The Stranger's
Spire

Current Surface Level

The Underhive

Hive Bottom

The Sump

Primary Heat Sink

External
Shanty Sprawl

Necromunda

Cartograph by Order of Adeptus Terra
C.M. 47.966



- Major Hives
- Deep Core Mine
- Major Settlement

(Approx 1,000+ Minor Hives excluded from view)



Surverator's Note CY837: Not shown on this map is an extensive tunnel network that spans much of the planet. Recent surveys determine that less than 23.9% of this network remains in operative condition.