NECROMUNDA

BOOK OF THE SUMP

неофициальное дополнение



Created by Kacper Kuc & Alexander Lunde
Artworks by Carl Johnston

BOOK OF THE SUMP

This fan-made document, for all the community to use, was made by me, Alexander and Carl, who created all the great artworks found in the book, alongside several other contributors. It is a set of campaign rules, extra characters, and source of inspiration for creating and playing Necromunda Campaigns in the Sump Sea or its settlements, such as the Sump City.

AUTHORS

Design, graphic edition, photos, lore, layout and game rules — Kacper Kuc
[https://www.instagram.com/kacp_k01/]

Co-creator, photos, lore and game rules — Alexander Lunde
[https://www.instagram.com/hrosshvalur_lunde/]

Main Artist — Carl Johnston
[https://www.instagram.com/carl_r_johnston/]

Guilders-Ford creator, proofreader, photos contributor — James Dix
[https://www.instagram.com/dixies_den/]

Guilders-Ford artwork — Jan Závěšický
[https://www.instagram.com/icono.cybernetica/]

Photos contributor — Bryan Paul Rees
[https://www.instagram.com/bryanpaulreesart/]

Photos contributor — Giovanni Calapaj
[https://www.instagram.com/giokahnni/]

Photos contributor — Will Cooper
[https://www.instagram.com/slave_to_the_wip/]

Photos contributor — Leonard Dime
[https://www.instagram.com/rapid_tabletop/]

Photos contributor, proofreader — Steve Brice
[https://www.instagram.com/hobby.dad/]

Photos contributor — Leif Beaver
[https://www.instagram.com/mrleifcbeaver/]

AUTHORS STATEMENT

This document is a fan-made extension and supplement for Necromunda Underhive game, for which all rights are reserved by Games Workshop Limited Group.

All the lore paragraphs (except the Sump City lore on page 5, which is a summary of the official one provided by Games Workshop), artworks and photos have been created from scratch, no trademarked logos are used, and there are no copypaste rules, only reference like "for this see page XXX of the *Necromunda Rulebook*".

TABLE OF CONTENTS

Introduction..... 4
- Official Source Material 4
- Sump City Radio 4

The Sump City 5
- The Sump Sea 5
- Downtown 5
- Cataclysm 5
- Sump City..... 5

Bone Harbour..... 6
- History 6
- Locations..... 6
- Bone Harbour Map..... 8

Guilders-Ford..... 10

Campaign Rules 12
- Board Setups 12
- Post battle Action 12
- Sump Sea Event Table..... 12
- Territories 13

Trading Post Appendix 14
- Weapon Reference 14
- Wargear Rules 15

Boats, Barges and Ships 16
- Rules 16
- Vessel's Injuries..... 16
- Upgrades..... 17

Arbitrator Tools..... 18
- Sump Sea Creatures..... 18
- Sump Stalker..... 22
- Ahryel 23
- "Mad" Captain Ahab 25

Hangers-on..... 26
- Sump Captain 26

Sump Scenarios 27
- Boarding Action 28
- Harbour Cargo Takeover..... 30
- Sump Spiders Hunt 32

Visions From The Sump 34

Sump City Radio Posters..... 51

Введение

"Время поохотиться на паучков ребятки!"

"Безумный" Капитан Ахаб

Официальные источники

Официальный лор Моря отходов в Города в отстойнике рассеян по нескольким публикациям, посвященным Некромунде, как в старой так и в новой редакциях. Большая часть официальной информации собрана в одной из статей Апокрифа Некромунды – Город в отстойнике.
https://www.warhammer-community.com/2019/04/09/apocrypha-necromundus-sump-city/
https://live13.livejournal.com/705480.html.

На следующих страницах вы найдете краткий обзор лора и подготовленный мной для игроков в Некромунду (и в особенности для Арбитратора) бекграунд, желающих освежить свою кампанию, отправившись в одной из поселений в Море отходов, подобное Городу в отстойнике. Для этого я описал два поселения в Море отходов, которые вы можете рассматривать в качестве примера и использовать для вдохновения. Первое из них **Костяная бухта** – созданное мной поселение на фронтире. Второе это **Гильдийский Брод** – торговый хаб, который придумал Джеймс Дикс.

Радио города в отстойнике

Во мраке будущего 41-го тысячелетия идея одного амбициозного гильдийца о том, что «высокая мораль увеличивает производительность труда (а следовательно и прибыль)» может показаться забавной. Однако кое-кто воспринял ее весьма благодушно и с любопытством. В результате Герцианские гильдии одобрили создание «общественного радио» для проверки теории.

В отличие от передач Имперской пропаганды или церемоний Дома Кавдор контент должен создаваться «людьми для людей» по их собственному усмотрению (конечно в пределах определенных рамок). Так появилось Радио Города в отстойнике.

Оно разместилось в старой коммуникационной станции на краю Бухты Города в отстойнике и его работу обеспечивают «Скам из подулья Стив» и «Подульевик» Иддон. Все остальное делает еще несколько специалистов и десяток жителей подулья, таких как:

- **Натоми Стальто** и **Скрофулезный Фил**, которые заведуют погодой и местными новостями.
- **Канабелла Фритц** – местный гений кулинарии.
- **Беки Бюм** – эксцентричный Джув, обладающий навыками починки и создания самодельного оружия.
- **Клаус Фон Троб** – «советчик для слушателей» и специалист по оружию из дома Ван Саар.
- **Блитц** и **Криг** – двое комментаторов с арены подулья «Бой насмерть».
- **Дрейк Ливингстон** – исследователь подулья.
- **Пошлый Пол** – сплетник из Делак.

Ознакомиться с эпизодами вы можете здесь https://anchor.fm/sumpcityradio/.



** Technically SCR is not part of the official lore, but in this booklet (as I am a great fun of theirs) we will be pretending that it is, and given the quality of the podcast, it should be.*

Город в отстойнике

"Будьте начеку подонки. Сегодня в Городе в отстойнике дождливо. И поверьте мне вам не хотелось бы знать из чего состоит этот дождик."

Натоми Скальто

Море отходов

Ниже Дна Улья, куда стекаются все жидкие и промышленные отхода Улья Примус находится кошмарное место, называемое Отстойником. Оно наполнено самыми разнообразными стоками и токсинами и населено самыми невообразимыми кошмарами так как в этом месте осмеливаются жить лишь мутанты. Немного повыше располагаются сточные озера, которые называют Морем Отходов и которые заполняют впадины между горами отходов. На границе этого фронтирного пейзажа находится поселение подулья, которое называют Нижний город.

Нижний город

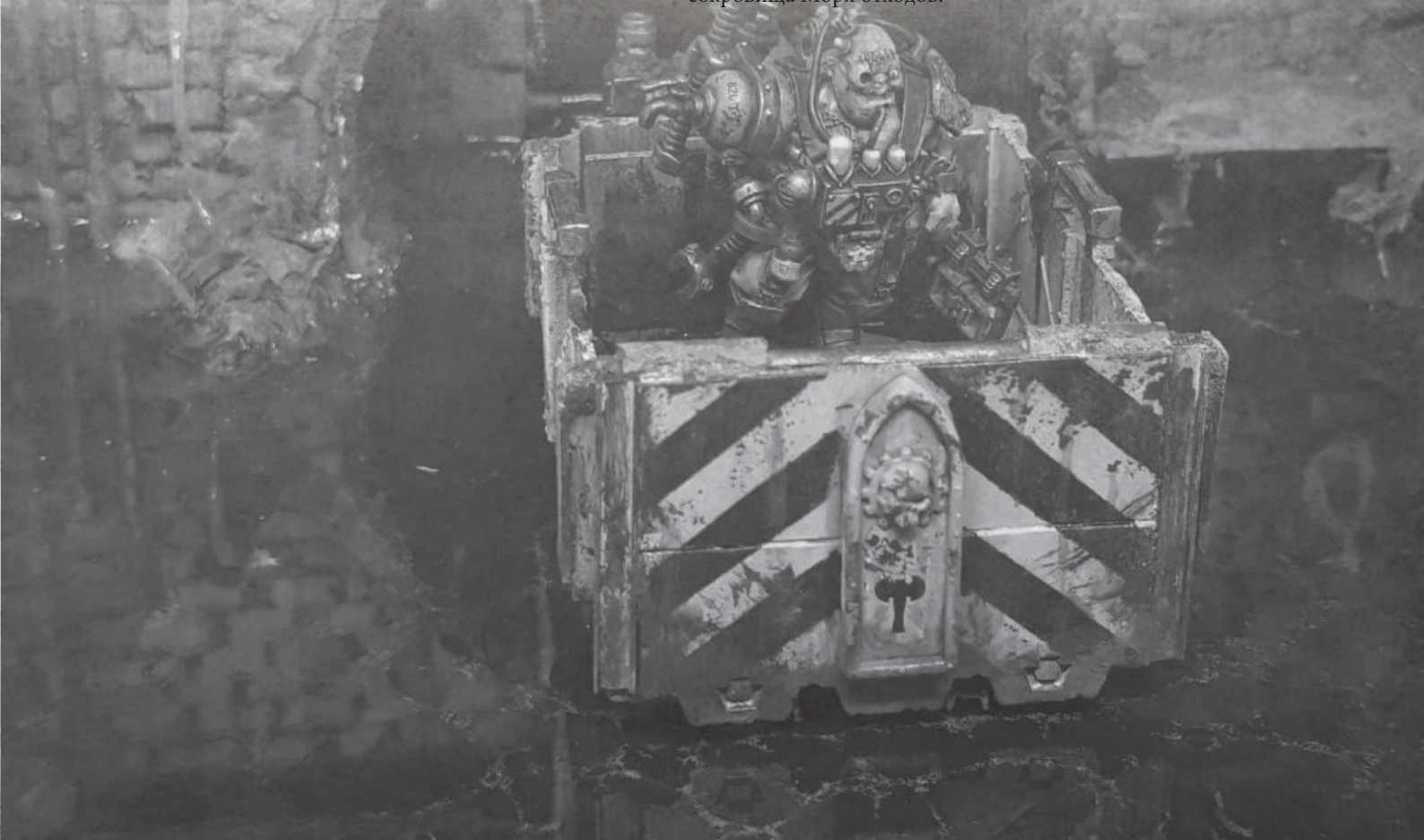
Предшественник Города в отстойнике Нижний город был некогда процветающим поселением, в котором охотники на Пауков и Археотек обменивали то что им удалось найти в своих экспедициях в Море отходов, продавая из в верхний Улей через агентов Гильдий по безумным ценам.

Катаклизм

Но ничто не длится вечно и однажды после особенно сильного ульетрясения, Нижний город был поглощен Морем отходов на котором он вырос. По крайней мере так было указано в официальных отчетах. Впрочем, ходили некоторые слухи, хотя и весьма быстро прекратившиеся об нашептывающих что-то на границе Моря отходов Делак. И однажды кто-то откликнулся на их шепот. Из глубин Моря отходов явилось чудище и уничтожило поселение.

Город в отстойнике

Так как интерес к гразам пауков и другим ценностям из Моря отходов никуда не делся, уничтоженное поселение было перестроено - по большей мере при помощи Дома Орлок – и получило новое имя Город в отстойнике. В настоящее время он бурно развивается благодаря торговле и проходящей через него добыче возвращающихся из экспедиций Капитанов отстойника, которая уходит в Бездну, Даст Фолз и Верхний Улей. Многие гангеры приходят в город в поисках славы и богатства. Некоторые заходят дальше и нанимаются на суда и баржи охотников на пауков чтобы самим искать сокровища Моря отходов.



Костяная бухта

История

Костяная бухта появилась много циклов назад и стала самым дальним портом к Югу от Города в отстойнике, где охотники на пауков и другие безумные исследователи могут передохнуть и пополнить припасы прежде чем отправиться в наименее исследованную часть Моря отходов. В тамошних водах (или точнее отходах) практически нет людской активности и поэтому они считаются наилучшим место для охоты на Пауков.

Торгир – Лорд Цепей Меркатор Сангвус - единственный официальный лидер и хозяин Костяной бухты. Благодаря поддержке своих наемников и небольшого контингента Паланитских Энфорсеров, он держит свое поселение в железном кулаке. Во многом благодаря так сказать «дарам» со стороны знати Улья Примус, потому что его остров тюрьма Ив – это самое изолированное и забытое место куда можно поместить своего брата или сестру, претендующую на семейное наследие. Благодаря тому, что работа раба на барже охотников на Пауков – это, пожалуй, самая опасная работа, которая только может достаться рабу, гильдия работорговцев отправляет сюда самых «проблематичных» рабов, которых Капитаны отстойника и Лорды Пиратов закупают в качестве «одноразовых» членов экипажа для «команд приманок».

Кроме этого Костяная бухта славится так называемыми экспедициями к краю Отстойника. Ходят упорные слухи что, если кто-то сумеет пересечь территорию, где охотятся Сталкеры Отстойника и избежать остальных опасностей таких как Поле серен и Водоворот отходов, можно добраться до прохода, соединяющего Море отходов с подземным каналом, ведущим в забытый Затопленный улей, скрытый в глубинах планеты на дне высохшего океана Некромунды. В Костяной бухте всегда можно встретить кучу безумных приключенцев, отважных капитанов и чокнутых подонков, привлеченных этими слухами и желающих найти проход и вернуться в Улей Примус с сокровищами Затопленного улья.

Локации

Костяная бухта – это не просто одно поселение, а целых четыре отдельных острова. Самый большой из островов называется Костяным раем и соединен со Свалкой Мостом Скорби. Остальные два острова – это пиратский порт Варваркамп и остров-тюрьма Ив.

Ив

Печально известный остров-тюрьма и личная яма Цепного лорда довольно надежно защищена от внешнего мира массивной крепостной стеной, способной отразить атаку местной живности из Моря отходов. Кроме этого она прикрывает проход и снабжена автопушками, тяжелыми гарпунами и даже батареей лазпушек, чтобы не позволить подобраться к крепости никаким нежелательным монстрам, кораблям или баржам. Кроме крепости здесь есть еще два хорошо известных местным жителям места. На западе Левый хук, на востоке Правый хук, на юге Удар ниже пояса и на севере Апперкот.

Кулаки
Кулаки – это *Бойцовские ямы (Fighting Pits)* с небольшими аренами где пленники дерутся с желающими подзаработать немного кредитов подонками. Если заключенный побеждает в сотне боев, его освобождают. За всю историю этого места свободу получили всего несколько бойцов, однако надежда - это всегда хорошая мотивация.

Фарос
Маяк (The Lighthouse) или как называют его местные «Надежда» зачастую остается единственным видимым в клубах дыма и испарений Моря отходов объектом благодаря своему яркому химическом свету. Банды часто сражаются за контроль над маяком чтобы обмануть возвращающихся в порт соперников. Лорда цепей не слишком беспокоят эти драки до тех пор, пока за маяком ухаживают и обеспечивают его работоспособность.

Варваркамп

Этот небольшой островок с похожими на череп вратами надежно укрыт дымом от глаз Энфорсеров. Это порт для людей Вне закона – контрабандистов, пиратов, вирдов и беглых абхьюманов. Управляет им Пиратский Двор, состоящий из семи Преступных Лордов. Это место существует благодаря взяткам, отправляемых прямо Лорду Цепей Костяной бухты и соглашению, по которому пираты не атакуют суда под защитой Торгира.

Удача
Это захудалый *игорный притон (Gambling Den)*, полный наемников и пиратов где можно легко просадить все что удалось заработать. В здешней толпе обязательно можно найти несколько агентов Делак.

Свалка

Соединенная с Костяным раем Мостом Скорби Свалка представляет из себя остров из мусора, обломков кораблей и прибивающихся сюда кусков плавающего металлолома и частей особенно больших зверей (таких как Огромные Пауки отстойника). Все ценное собирается, упаковывается и отправляется в Металлургию Крюгера, Золотого паука или назад в Город в отстойнике и верхний улей. Рядом с основным островом Свалки находится мелкий островок по д названием «Кровопийца». Это запретная территория где обитают только мутанты и гули.

Ржавый порт
Бухта утиля (Salvage Harbour) занимает почти весь остров. Ее доки и притоны часто становятся местом разборок в прокси войнах между кланами. Также здесь ремонтируют самые разнообразные типы судов и здесь же находится главная верфь Костяной бухты.

Мост Скорби
Это *Платный мост (Toll Bridge)*, соединяющий Костяной рай и Свалку – главный путь, ведущий к основному острову. Никто не может пересечь его избежав пристального взгляда Главного сборщика пошлины «Старого Георга», так как его тяжелый стаббер и цепная пила всегда готовы укоротить любого, кто попробует пересечь мост не заплатив.

Под каждой локацией имеется название курсивом, под которым она используется в кампании Доминион.

Костяной рай

Это главный остров Костяной бухты, где находится вся промышленность и живет большая часть местных жителей. Здесь можно найти представителей всех шести Клановых домов, Гильдийцев Преступные элементы и два поселения, где укрываются разные банды Отверженных, а также крепость Культа Искупления.

Золотой паук
Золотой паук (Spider Eyes) это одновременно и торгоый центр и место проведения аукционов. Его большой барочного вида зал наполнен ювелирными магазинами, где камни из глаз пауков делят по типам, обрабатывают и отправляют самые ценные образцы индивидуальным клиентам. Большую часть обломков и мелких камней скупают Ван Саар и Эшер для своих технических и алхимических нужд. Естественно Лорд цепей Костяной бухты получает свой процент с каждой транзакции. К Югу в Море отходов находится «Протекторат» - полу-независимый плавучий городок из мелких суденышек. Это довольно мирное поселение, где стараются сохранять низкий уровень насилия и не жалуют посетителей с большой земли.

Ржавый тупик
Это один из двух главных *Поселений (Settlements)* хабов Костяной бухты. В ржавом тупике живут преимущественно бедные и Отверженные подонки, выживая и трудясь в ужасных условиях или покорно ожидая пока их не прикончит какая-нибудь болезнь. В канализационных каналах мутанты и бистмены отражают нападения чумных Зомби, медленно захватывающих их убежища и самые нижние и лачуг. Ржавый тупик является базой операций для Воинов Затонувшего Императора – радикальной секты Культа Редемпшионистов, считающих что в Море отходов затонул дух Императора и его невозможно найти пока не будет сожжен и утоплен в здешних водах последний местный мутант, еретик или предатель. Частью инициации культа является так называемое «Второе рождение», когда новый член культа должен войти обнаженным в токсичные воды и выйти обратно живым. Для слабых это практически всегда фатально, а те, кто выжил становятся избранными воинами Затонувшего Императора.

Святилище Затонувшего Императора
Это сооруженное Искупителями *Костяное святилище (Bone Shrine)* – главный источник дохода культа Воинов Затонувшего Императора. Здесь установлена огромная статуя из ферокрита и бронзы, изображающая неизвестную имперскую персону, найденная среди обломков в Костяной бухте. Ее сидячую фигуру поддерживает нагромождение опор и лесов. Несмотря на присутствие радикалистов Искупления здесь могут безопасно возносить молитвы все верующие и каждый Капитан отстойника считает необходимым бросить здесь пару кредитов чтобы вернуться из экспедиции в целости.

Металлургия Крюгера
Здесь находится большая часть мануфакторий кластера и *Мастерская (Workshop)* управляемая гильдийской прокси кампанией, называющейся «Металлургия Крюгера». Здесь перерабатываются обломки кораблей и прочий лом, после чего на судах Стального конвоя отправляются в торговые хабы Города в отстойнике или возвращаются в доки Ржавого порта, где Лорд цепей или другие богатые владельцы флотов сооружают из них новые суда. Здесь работают многие обитатели Ржавого тупика, слишком умные или трусливые чтобы наниматься в команды Охотников на пауков. В конце концов даже жизнь рабочего с мизерной зарплатой лучше, чем доля рабов ныряльщиков, работающих на полях с ломом.

Мусорные дюны
Местные *Пустоши (Wastes)* куда выбрасывают все что не удается сразу переработать ожидаемо контролируются бандами Кавдор, чьи поисковые команды постоянно заняты поисками «утонувших реликвий» среди «Мусорных дюн».

Археo-плаза
Море отходов славится тем что скрывает множество сокровищ Археотеха, которые сложно отличить от обычного мусора. *Тех базар (Tech Bazaar)*, управляемый кланом Ван Саар, выступающим одновременно и в качестве «оценщиков аутентичности» - лучшее место для покупки и продажи всего, в чьем названии есть приставка «Археo». Конечно все транзакции происходят под наблюдением представителей подручных Лорда цепей, которые следят чтобы действительно ценные вещи попадали доверенным клиентам и инвесторам.

Дом отбросов
Второе из двух главных *Поселений (Settlements)* хабов Костяного рая находится в гораздо лучшем состоянии и населено лучше устроившимися жителями за счет самого Дома отбросов. Это большой бастион, сооруженный их обломоков в котором назмещается как укрепленный участок Энфорсеров так и штаб квартира самого Лорда Цепей Торгира. Могущество лорда подтверждают корабельные орудия и оборудование военного класса (автопушки с танка Гирда и орудийная башня от Леман Раса). Здесь даже имеется посадочная площадка для Арвус Лайтера на случай если представители знати будут испытывать к Торгиру лишний интерес и придется эвакуироваться. По меркам Подулья это демонстрация совсем нерядового уровня мощи, даже по меркам самых богатых поселений. Впрочем, скорее всего здесь до сих пор и не случалось никаких попыток совершить покушение или переворот потому что позицию Торгира ободряет и поддерживает сам Лорд Геронтиус Хелмавр.

Оранжерея
Местные в шутку называют этот ветхий лабораторный комплекс Оранжереей, в котором разрослась *Жалящая слизь (Stinger Mould Sprawl)*, которой по какой-то причине понравилась почва Костяной бухты. Ее контролируют члены Меркатор Навтика. Местные редко осмеливаются приближаться к ее стенам так как ходят слухе о некоем «Культе жизни», расположившемся под главным корпусом и Собирателях Живительной влаги, похищающих «объекты» для своих экспериментов в ночные циклы. Многие считают что это просто слухи, но некоторые рабочие семьи Ржавого тупика и Дома отбросов клянутся, что их близки пропали по дороге с работы именно когда возвращались с работы во время ночного цикла и проходили возле Оранжереи.

Катакомбы
Под самим Костяным раем простирается подобная лабиринту система каналов, где поселились те кого не принимают даже в таком поселении фронтира как Костяной рай. Эти отбросы общества по большей части состоят из мутантов, беглых Рабов огринов, бистменов и вирдов. Им постоянно приходится вести тихую битву за выживание с надвигающейся из глубин под Костяным раем «Ходячей смертью».


Bone H
Illustrative Map of the Bump Sea Frontier by Gap
Bonehaven
Scrapland
Bridge of Sorrow
Kruger Ironworks
Port of Rust
The Straight of Sorrow
Fallow Bay
Rustend
Golden Spider
Prosperity Bay
The Protectorate
West - The Falls
North -
South -


Barbacamp
arbour
ain Ahab's chief cartographer L.R.Johnston
The Luck
Trash dunes
Refusehold
The Ridge
The Black Ship
Great Vent
Archeo-plaza
Shrine of the Sunken Emperor
The Central Nave
The Orangerie
Pharos Lightthouse
The Knuckles
The Needles
The LF
East - Thunder Town
Camp City
Camp End

Гильдийский брод

"Гильдийский брод… Ужасное место знаете ли. Его так назвали из-за желтой реки, которая через него протекает. Конечно во времена Великого пожара все было иначе. Или со времен Восстания. Или со времен «Инцидента». Но вы же понимаете, что об этом говорить не стоит? Или рискуешь попасть прямо в Участок 19……

Гретус полурукий, Фермер, выращивающий водоросли в Нью-Гилдерс

Гильдийский брод – это крупное поселение в нижней части Подулья Некромунды, находящееся в стратегически важной точке на берегу широкой реки отходов, пересекающей местность вокруг. Как следует из названия Гильдийский брод вырос возле важного места - мелководья в Море отходов, через которое его могли достаточно безопасно пересекать караваны Гильдеров, торговцы и купцы.

Довольно скоро на этом месте выросло целое поселение, представлявшее из себя сначала всего лишь кучку мелких лачуг, предоставлявших убежище и провизию тем, кто пользовался находящихся здесь бродом через отходы. Поселение развивалось многие столетия и его первоначальное название давно кануло в лету. Стоит заметить, что протекающие здесь отходы имеют ярко выраженный желтый окрас из-за наличия некоторых веществ, поэтому возможно когда-то поселение называли «Золотым бродом». Но точного названия мы никогда уже не узнаем.

После того как появился мост и все больше караванов Гильдийуев стали пересекать реку на лодках, появилось две области доков – Восточные ворота и Западные, вокруг которых выросли жилые зоны и промышленные районы, а также разнообразные складские строения для хранения множества товаров, пересекающих Гильдийский брод. Помимо этого, образовалась большая торговая зона с близлежащими куполами, пожелавшими импортировать свои припасы через Гильдийский брод, что окончательно утвердило важность Гильдийский брод и обеспечило ему место на картах.

В отличие от других поселений Подулья, Гильдийский брод не контролируется варлордами местных банд, а назначенными сюда Паланитским Энфорсерами, расквартированными в Участке-19, которые тщательно контролируют местную жизнь и вопросы управления. Жители спокойно спят в своих постелях, зная, что покой на улицах обеспечен железным кулаком закона, который расправится с любым нарушителем порядка Гильдийского брода.

Естественно здесь имеются представительства всех шести Клановых Домов Некромунды, а каждая из Гильдий заинтересована чтобы их грузы были в сохранности и торговые доки функционировали. Разногласия между ними часто приводят к вспышкам насилия, заключаются и распадаются альянсы, а суровая рука правопорядка постоянно вскрывает и прекращает функционирование новых рэкетов.

Участок-19 действительно не сидит без дела, однако большинство банд научились решать свои дела втихую. Пока они не наносят ущерб собственности и не подвергают опасности жителей, Участок-19 смотрит на их деятельность сквозь пальцы. Значительные разрушения, смерть и ранения жителей наоборот требуют от Паланитских Энфорсеров столько бумажной работы что они немедленно высылают патрули с заданием настучать местным бандам по голове.




EAST SIDE
GOLD FORD
Guilders-Ford
East Gate Docks

Правила кампании

"Скоро прилив. Нутром чую. Слушайте джувы, лучше ищите себе место чтобы укрыться или никаких новых баек завтра не услышите.."

Джим «Крюк», бармен в таверне «Голубой паук»

Расстановка поля боя

Кампания происходит в Городе в отстойнике или других поселениях в Море отходов. Поэтому чаще всего игрокам придется использовать правила окружения из Книги Опасностей (Necromunda Book of Peril) (стр. 47). Поле боя должно отображать типичный ландшафт портового городка с доками, маяком, верфью, лачугами возле порта или если действие происходит за городом мусорные острова или открытое море. Игроки и Арбитратор могут выставлять лодки как в виде элементов террейна так и в качестве используемых объектов (правила приведены на стр. 16).

Действие после боя

Все перечисленные далее действия в Последовательности после боя может выполнять любой боец, если он не находится на Восстановлении (Recovery).

Ныряние в отходы Sludge Diving

Когда у них нет других дел, Джувы и Гангеры пытаются найти что-то ценное на дне моря, ныряя в отходы. Каждый выполняющий это действие боец делает бросок D6.

D6	Результат ныряния
1	**Несчастный случай.** Боец делает бросок по таблице Последствий ранений.
2-4	**Бесполезный мусор.** Боец не нашел ничего ценного.
5	**Полезный хлам.** Боец нашел какой-то мусор стоимостью в 10 кредитов.
6	**Сокровище.** Боец нашел «Сокровище» стоимостью 3Dx10 кредитов.

Аренда судна

В Море отходов судна представляют особую ценность. Владельцы посудин это хорошо понимают и иногда сдают бандам в аренду свои лодки, баржи и корабли. Выполняя этой действие Игрок должен заплатить Аренду за пользование выбранным судном. Это позволяет банде использовать судно в одном из будущих сценариев. Игрок просто объявляет об этом во время последовательности перед битвой. Для каждого судна стоимость аренды и ремонта отличаются и за каждое действие Аренда судна можно арендовать только одну посудину. Чтобы нанять судно, лидер банды должен сначала пройти тест на Интеллект, потому что такую посудину найти гораздо сложнее чем лодку или баржу. Полные правила можно найти в разделе «Лодки, Баржи и Корабли» на стр. 16 и 17.

** Кроме того, свалившиеся в отходы бойцы никогда не могут находиться в состояниях Горит (Blaze) и Запинен (Pinned). Если же они получают Тяжелое ранение, они сразу становятся Вне игры.*

Таблица событий для Моря отходов

В силу своей природы воды (или скорее слизь) Моря отходов крайне зависят от того что сливают сверху из улья. А из улья постоянно что-то сливают.

В начале каждой недели кампании, Арбитратор должен сделать бросок D6 и посмотреть по таблице что произошло.

D6	Result
1	***Отлив***. *Уровень Моря отходов слегка понизился. Над поверхностью появляется множество ранее скрытых сокровищ, на поиски которых банды часто посылают своих Джувов.* В каждом сценарии все игроки получают дополнительные D6x10 кредитов.
2	***Прилив***. *Вода поднимается, затопляя коридоры и проходы, что сильно затрудняет перемещение в некоторых местах или делает его совершенно невозможным.* Поверхность игрового поля считается Сложным Террейном (Difficult Terrain) в дополнение ко всем другим правилам. ***Утечка газа.*** *Поверхность Моря отходов начинает бурлить от газов, вырывающихся из подземных полостей. Это делает сражения еще более опасными.* Каждый раз, когда боец стреляет из оружия с трейтом Blast или Blaze и выкидывает натуральную 1, его выстрел вызывает взрыв газа. Считается что боец получил попадание frag grenade с центром шаблона на самом бойце.
4	***Резиновый мох:*** *Местность где начался бой покрылась быстрорастущим резиновым мхом, что делает это место довольно опасным.* Каждый раз когда боец делает два последовательных действия движения (move), первое дейстие выполняется обычным образом, а перед вторым делается бросок D6. Если выпало 1-3 – ничего не происходит и боец движется обычным образом. Если выпало 4-6 – боец поскользнулся и откатился на D3" в случайном направлении. Падающий или спрыгивающий с высоты более 3" боец также откатывается как описано выше.
5	***Жижевый дождь:*** *Море отходов находится даже ниже Подулья. Поэтому иногда сточные воды начинают литься сверху наподобие дождя.* Каждый раунд до броска на приоритет каждый боец должен сделать бросок D6. При результате 1 этот боец получает состояние Gunked (Обмазан) (см. правило на стр. 96 Книги Опасностей) до конца хода. Бойцы, находящиеся под каким-либо подобием крыши не должны делать этот бросок и не могут быть Обмазаны.
6	***Болотный туман:*** *Видимость портится даже по меркам Моря отходов. Поднявшийся над отходами туман не дает увидеть практически ничего. А клубящиеся облака дыма наоборот обманывают зрение.* Перед выполнением Стрелковой атаки, каждый боец должен пройти тест на Интеллект. В случае провала атак получает дополнительно -1 к броску на попадание и для этой атаки оружие получает трейт Reckless.

Территории

В данном разделе описаны дополнительные территории, которые можно добавить в пул обычных территорий Доминиона, если кампания происходит в Городе в отстойнике или другом поселении Моря отходов. С небольшими изменениями, Арбитратор может использовать эти территории в кампании Темное Восстание и других.

Правила использования территорий описаны на стр. 97 рулбука.

SPIDER EYES TRADE (ТОРГОВЛЯ ПАУЧЬИМИ ГЛАЗАМИ)

Убить паука – это одно, а вот вскрыть, выковырять глаза и продать кому-то из верхнего улья –совершенно другая история. Банды и капитаны с хорошими связями среди торговцев глазами пауков продают свою добычу быстрее и с большей прибылью.

Бун территории:

Территория дает следующие буны:

Доход: Банда получает 2D3x10 кредитов с этой территории на шаге сбора прибыли. Если в бою до шага сбора прибыли кто-то из бойцов банды игрока убивает Паука отстойника (Sump Spider), он получает дополнительно еще D3x10 кредитов или если это был Большой Паук отстойника (Great Sump Spider) – 3D3x10 кредитов.

Репутация: Пока банда контролирует эту территорию, банда добавляет +2 к своей Репутации.

SALVAGE HARBOUR (БУХТА УТИЛЯ)

Бухты с утилем – привычное зрелище в поселениях Моря отходов. Здесь рабочие разбирают старые обломки, режут на куски и переиспользуют все за что еще можно выручить кредиты. Команды утилизаторов зачастую состоят из опытных ныряльщиков в отходы, которых банды часто нанимают для устройства засад и в качестве инфильтраторов.

Бун территории:

Территория дает следующие буны:

Доход: Банда получает D6x10 кредитов с этой территории на шаге сбора прибыли. Кроме этого игрок может отправить своего бойца помочь на разборке. Сделайте для него бросок D6. На 1 боец делает бросок по таблице Последствий ранений. На 2-5 банда получает дополнительные D3x10 кредитов. На 6 - D6x10 кредитов.

Найм: Пока банда контролирует эту Территорию, она может нанимать подонка из подулья, экипированного grab hook, subnautican suit и stub gun забесплатно.

LIGHTHOUSE (МАЯК)

Из-за того, что Море отбросок и поселения на нем постоянно затянуты густым дымом и смогом, в каждом из них имеется свой Маяк, по которому ориентируются корабли и служащий бакеном во тьме Подулья. Контролирующие такое ценное строение банды могут использовать его в собственных целях, собирая дань с капитанов соперников и направляя вражеские суда на скалы.

Бун территории:

Территория дает следующие буны:

Специальное: Благодаря этой Территории банда получает D3x10 кредитов из Стеша каждой из банд других игроков, которые пользовались судами на прошлой неделе кампании. Если кто-то из игроков не хочет платить, он делает бросок D6 за каждое судно, что он использует. При результате 1 судно считается находящимся в состоянии на единицу хуже (т.е. нормальное считается требующим Ремонта, а Сломанное считается Уничтоженным). Соответствующую плату за ремонт необходимо выплатить сразу.



Дополнение к торговому посту

"Почему серво клешня выглядит как клешня краба? Ну так это чтобы лучше сливаться с фауной Моря отходов!"

Гано, Торговец Города в отстойнике

В этом разделе описан набор дополнительного оружи и Варгира, которые игроки могут закупать своим бандам, если играют в Город в отстойнике или другие поселения в Море отходов. Эти предметы можно купить во время последовательности после боя в Торговом посту или если отыгрывается скирмиш битва, просто закупить нужные предметы.

Оружие

AUXILIARY (ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ) ОРУЖИЕ

Item	Price	Rarity
Gunk Spray	25	Rare (9)
Auxiliary Harpoon	35	Rare (10)

Это дополнительное оружие считается улучшением для оружия (Weapon Upgrades) и может цепляться на базовое оружие (Basic Weapons).

CLOSE COMBAT WEAPONS

Item	Price	Rarity
Pincer Pattern Servo Claw	50	Rare (11)
Grab Hook	15	Common

HEAVY WEAPONS

Item	Price	Rarity
Spider Hunters Harpoon	130	Rare (9)

WARGEAR

ARMOUR

Item	Price	Rarity
Subnautican suit	50	Rare (10)

PERSONAL EQUIPMENT

Item	Price	Rarity
Beast Lure	30	Rare (8)
Air Jacket	10	Common

Описание оружия

AUXILIARY WEAPONS ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Gunk Sprays & Auxiliary Harpoons

Некоторые из гангеров цепляют по ствол своего оружия баллончики с жижей, с помощью которой можно замедлить прытких противников (таких как Пауки отстойника) или использовать во время абордажа чтобы облить вражескую лодку липкой дрянью чтобы сделать ее легче воспламеняющейся. Другие приматывают к оружию грубую трубку с небольшим гарпуном на случай непредвиденно охоты (правила трейта оружия Gunk можно найти в Книге Опасностей (Book of Peril) на стр. 96).

	Range		Acc						
Weapon	S	L	S	L	Str	Ap	D	Am	Traits
Gunk Spray	-	T	-	-	2	-	-	*	Gunk, Single Shot, Template
Auxiliary Harpoon	4"	12"	+2	-	4	-3	-1	6+	Drag, Impale, Scarce

HEAVY WEAPONS

Spider Hunter Harpoon Гарпун для охоты на пауков

Это основное оружие охотников на Пауков, использующее взрывчатые материалы для запуска гарпуна с гораздо большей силой чем у обычных гарпунов, которые гангеры используют в Подулье. Охотники обычно устанавливают такое оружие на свои лодки чтобы было легче целиться и привязывают длинные веревки.

	Range		Acc						
Weapon	S	L	S	L	Str	Ap	D	Am	Traits
Spider Hunters Harpoon*	9"	18"	+2	-	7	-3	2	5+	Drag, Impale, Scarce, Unwieldy

CLOSE COMBAT WEAPONS

Pincer Pattern Servo Claw Серво клешня паттерна Клещи

Серво клешня паттерна Клещи - это модифицированная серво рука, у которой схват руки заменен двумя лезвиями, похожими на клешню древне терранских крабов. Ею удобно пользоваться при разборке обломков старых судов или вскрытия переборок вражеских кораблей.

	Range		Acc						
Close Combat Weapon	**S**	**L**	**S**	**L**	**Str**	**Ap**	**D**	**Am**	**Traits**
Pincer Pattern Servo Claw	-	E	-	-	+2	-2	1		Melee, Sever

Grab Hook Крюк для зацепливания

Это скорее инструмент, чем настоящее оружие, который можно часто увидеть в Море отходов у портовых служащих и перевозчиков. Иногда его и для того используют чтобы отгонять от себя портовых подонков и прочую живность Моря отходов.

	Range		Acc						
Close Combat Weapon	**S**	**L**	**S**	**L**	**Str**	**Ap**	**D**	**Am**	**Traits**
Grab Hook	E	2"	-	-	S	-	1		Disarm, Melee, Versatile

WARGEAR RULES ПРАВИЛА ВАРГИРА

В этом разделе описаны все правила на новый Варгир.

SUBNAUTICAN SUIT КОСТЮМ ДЛЯ ПОГРУЖЕНИЯ

Костюм для погружения – это особый тип брони для ныряния в Моря отходов. Он герметичен и снабжен собственным запасом воздуха. Его осмеливаются использовать только самые смелые или глупые гангеры для работ под водой или внезапных атак на другие банды.

Костюм для погружения – это тип брони, дающей спас бросок 5+. Кроме того, благодаря замкнутому циклу циркуляции воздуха, носящий такой костюм боец получает иммунитет от атак с трейтом Gas, может действовать нормальным образом в огне (хотя все равно получает повреждения) и может игнорировать прочие эффекты, вызванные разряженным воздухом или качеством воздуха. И, наконец вместо Активации бойцы в этом костюме могут Нырять (Dive) в жидкий террейн в пределах 1" от них и выныривать где угодно на поле боя из жидкого террейна в начале следующего хода до Фазы Приоритета. Конечно нырять в Море отходов или перемещаться по трубам в Подулье крайне опасно. Перед тем как вынырнуть, боец должен сделать бросок D6. На 1 несчастный ныряльщик становится жертвой нападения какой-то живности или теряется и отправляется Вне игры. Из-за несовершенства системы подачи воздуха, носящие Костюм для погружений бойцы сильно ограничены в движении, и могут выполнять за активацию только одно Базовое действие. Это не касается бойцов с Силой больше 3. Бойцы, носящие Костюм для погружений добавляют +1 к результату броска при выполнении действия после боя Ныряние в отходы Sludge Diving (см. стр. 12).

BEAST LURE ПРИМАНКА ДЛЯ ЧУДОВИЩ

Смекалистые гангеры часто используют для приманивания чудовищ отстойника дохлых крыс с привязанным химическим светильником. Это довольно опасная затея, потому что если промахнуться или жертвы окажется недостаточно, вынырнувшее чудовище может посчитать того кто кидал приманку более подходящей целью.

Каждую Приманку для чудовищ можно использовать только один раз за бой с помощью действия Shoot (Стрельба) (Базовое). Приманка для чудовищ имеет следующий профиль.

	Range		Acc						
Close Combat Weapon	**S**	**L**	**S**	**L**	**Str**	**Ap**	**D**	**Am**	**Traits**
Beast Lure	-	Sx3"	-	-	1	-	1	*	Blast (3"), Lure

Lure Приманить: Когда Приманка для чудовищ оказалась на своей финальной позиции после всех разлетов, поместите токен Логова чудовища (Beast's Lair) под центром маркера Взрыва. Правила на него можно найти на стр. 121 рулбука.

AIR JACKET НАДУВНОЙ ЖИЛЕТ

The Sump Sea is filled with thick goo, industrial refuse and many worse things. When an underhiver falls into it, simple
Море отходов наполнено густой слизью, промышленными стоками и другими вещами куда похуже. Когда в эту жидкость падает житель подулья, надувной жилет поможет ему остаться на поверхности и возможно даже выжить до тех пор, пока подоспеет помощь.

Экипированный надувным жилетом боец автоматически проходит тест Силы, который нужно проходить чтобы не утонуть если оказывается в Море отходов или другой не слишком агрессивной жидкости. Например, Надувной жилет поможет в сточной реке, но не в озере с кислотой.

ЛОДКИ, БАРЖИ И КОРАБЛИ

"Приготовиться к сближению! Готовность к столкновению!"

Горг «Голова молот», боцман пиратов из бывших Голиафов

Правила

Лодки, **баржи** и **корабли** – это три типа **судов (vessels).** Таблица с их характеристиками и ценами приведена внизу этой страницы. Они могут перемещаться по **жидкому террейну (liquid terrain)**, такому как Море отходов. Их могу выставлять на стол Игроки и Арбитратор. Также их можно **брать в аренду** во время последовательности после боя (см. стр. 12).

Бойцы считаются **На борту (Embarked)** Судна, когда просто на нем стоят. В зависимости от Арбитратора и того как смоделировано судно, палуба судна может считаться Сложным террейном. Во время движения, **судно может входить в контакт с другим судном**. Это называется **Таранить (Ramming).** Когда это происходит все бойцы на обоих судах должны пройти тест на Инициативу или становятся Лежащими и Запиненными.

Если боец становится **Запиненым** по любой причине в пределах 1/2" от борта судна, он должен пройти тест на Инициативу. В случае провала боец падает за борт. Благодаря своему большему размеру **Баржи и Корабли** считаются имеющими **ограждение (Railing).**

Когда по судну выполняют стрелковую атаку, **укрытие** судна считается **на 1 хуже**, чем обычно (т.е. никаких модификаторов для Частичного укрытия и -1 для Полного укрытия). Также если по какой либо причине судно движется в условиях Кромешной темноты (Pitch Black), он получает маркер Раскрыт (Revealed). Обратите внимание что находящиеся на судне бойцы при этом не становятся Раскрытыми автоматически.

Когда боец На борту становится **Сломленным (Broken),** он не бежит в укрытие, а вместо этого становится **Лежащим и Запиненым** и может только CRAWL (Ползать) (Двойное) до тех пор пока не Восстановится (Rally).

CREW (УПРАВЛЯТЬ СУДНОМ) (Двойное): Стоящий и находящийся На борту боец может потратить свой холд на управление судном. Когда боец выполняет это действие, судно На борту которого он находится может подвигаться на расстояние до своей характеристики Движение. Чтобы Корабль (Ship) начал двигаться это действие нужно выполнить дважды. Каждое судно можно двигать только один раз за ход и это действие доступно только если на борту дружественных бойцов больше чем вражеских.

VESSEL'S INJURIES РАНЕНИЯ СУДОВ

Судна всегда считаются Стоящими и Активными и имеют иммунитет против атак со значением Damage -. Они имеют иммунитет ко всем специальным эффектам кроме трейта Blaze и правил, которые на него влияют, таких как Жижа. При этом если они становятся Обмазанными, это не замедляет их движение. Если судно получает состояние Горит (Blaze), оно получает 1 автоматическое ранение каждый ход и при этом спас броски не делаются. Пламя может погаснуть в конце хода по правилам Blaze. За каждое выполненное на этом ходу действие CREW (УПРАВЛЯТЬ СУДНОМ) (Двойное) к результату броска добавляется +1

Когда у судна остается 0 ранений, игрок делает бросок на ранения также как для обычного бойца по следующей таблице:

- OUT OF ACTION ВНЕ ИГРЫ: Судно начинает устрашающе быстро тонуть. В конце хода уберите судно с поля боя и оставьте находившихся на нем бойцов в Отходы где оно находилось.
- SERIOUSINJURY ТЯЖЕЛОЕ РАНЕНИЕ: Судно становится обездвиженным и не может двигаться пока не восстановится.
- FLESHWOUND ЛЕГКОЕ РАНЕНИЕ: Воду удается вычерпать, дыры кое-как заделать и движек каким-то чудом заводится снова. Стойкость (Toughness) снижается на единицу и судно снова получает возможность двигаться.

В завершающей фазе, если на борту судна находится хотя бы один боец, который выполнял на этом ходу действие CREW (УПРАВЛЯТЬ СУДНОМ) (Двойное), вы можете бросить один дополнительный дайс Ранения (Injury Dice) пори выполнении теста на Восстановление (Recovery) и выбрать результат. Если на конец боя ранения нанятого судно снижены до 0, нужно заплатить на Починку (Repair). А если оно уничтожено, нужно уплатить ща уничтожение (Destruction). Если по какой-либо причине эта сумма не выплачена, игрок не может больше нанимать судна до конца Фазы Кампании.

Type	Movement	Toughness	Wounds	Rent fee	Repair fee (Same as Rent fee)	Destruction fee (200% of Rent fee)
Boat	7"	5	5	20 Credits	20 Credits	40 Credits
Barge	6"	6	7	40 Credits	40 Credits	80 Credits
Ship*	5"	7	9	80 Credits	80 Credits	160 Credits

** Прежде чем нанять Корабль (Ship) лидер банды должен пройти тест на Интеллект.*

UPGRADES УЛУЧШЕНИЯ

Каждое судно может получить любые их улучшений, которые увеличивают стоимость его найма и увеличивают плату за ремонт и уничтожение. Дополнительную броню и Форсированный движок комбинировать нельзя.

- **Extra armour (Дополнительная броня):** Судно получает спас бросок 5+ за броню и его Движение снижается на 1”[+15 Credits]
- **Pursuit engine (Форсированный движок):** Движение судна увеличивается на 2”[+10 Credits]
- **Spider Harpoon Launcher (Гарпун для охоты на пауков):** На судно устанавливается Гарпун для охоты на пауков, получающий трейт Fixed (см. стр. 122 Дома Железа). [+30 Credits]
- **Assault Ram (Штурмовой таран):** При таране бойцы на судне со Штурмовым тараном автоматически проходят тест на Инициативу.[+15 Credits]

ПРИМЕЧАНИЕ ДИЗАЙНЕРА: ОБЛАДАНИЕ СУДНОМ

У банд обычно нет своего специалиста, который может обслуживать и ремонтировать судно. Поэтому они предпочитают нанимать его и не заморачиваться с заправкой топливом или ковырянии в его внутренностях. К тому же это просто дешевле. Тем не менее по решению Арбитратора можно разрешить купить им судно насовсем. Это можно сделать с помощью того же действия Аренда судна во время последовательности после боя, заплатив 200% цены найма. После каждого боя, в котором использовалось судно, банда должна выплачивать сумму за его ремонт или уничтожения и не сможет его снова использовать пока не заплатит. Если во время битвы судно уничтожено, игрок делает бросок D6. При результате 1 судно уничтожено насовсем. На 2-5 нужно заплатить за его Уничтожение вместо Починки. На 6 судну повезло, и оно не уничтожено.



РЕТСКИН РЕНЕГАТ ОХОТНИК С СЕРВО КЛЕШНЕЙ ПАТТЕРНА КЛЕЩИ

Инструменты Арбитратора

"Смотрите не повредите глаза, а то отправлю за ним нырять!"

Капитан отстойника Баракс фон Ховен инструктирует свою команду

Обитатели Моря отходов

Когда речь заходит об обитателях Моря отходов, первыми на ум всегда приходят Пауки отстойника. Они бывают разных форм и размеров, но обычно выделяют три основных вида, описанных далее. К сожалению, для людей в Море отходов можно найти еще множество других жителей. И это помимо обычных стай летучих мышей или крысиных стай, которые представляют реальную опасность, когда голодны и собираются большими группами. Чтобы отыгрывать этих существ игроки могут использовать правила создания Ксено тварей на стр. 100 Книги руин.

SUMP SPIDER ПАУКИ ОТСТОЙНИКА

Пауков можно найти на Некромунде где угодно. Особенно в подулье, где мало света и много добычи. Пауками отстойника чаще всего называют пауков, которые обитают возле Моря отходов, озер или рек с отходами. Многие пытались их как-то классифицировать, однако в Подулье их обычно различают по месту обитания. Есть Пещерные пауки, живущие в пещерах и щелях по берегам Моря отходов, Есть мусорные пауки, обитающие на островах с хламом и посреди токсичных болот. И наконец, Ждущие пауки, прячущиеся под потолком тунелей и каналов рек чтобы напрыгнуть на свою жертву. Однако у всех у них есть одна важная общая черпта – наличие так называемого Паучьего глазного камня. Ради этого камня на них и охотится множество команд. Этот материал настолько ценный, что вокруг охоты на Пауков, обработки глаз и их продажи наверх в улей образовалась целая индустрия.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Will	Int
7”	4+	6+	4	4	3	3+	3	12+	6+	6+	10+

СПЕЦ ПРАВИЛА

Spider Eyes (Паучий глаз): Главная причина для охоты на этих опасных существ. Если Паук отстойника был отправлен Вне игры действием Куп де Гра после атаки в ближнем бою или в результате атаки «гарпунным» оружием, убившая его банда получает D6x10 кредитов в Стеш.

ЭКИПИРОВКА

Паук отстойника экипирован mesh armour, bio-booster, Web Spray и Toxin Jaws со следующим профилем:

	Range		Acc						
Weapon	S	L	S	L	Str	Ap	D	Am	Traits
Web Spray	-	T	-	-	3	-	-	2+	Template, Silent, Web
Toxin Jaws	-	E	-	-	S	-1	-	-	Melee, Toxin

НАВЫКИ

Паук отстойника имеет навыки Fearsome, Nerves of Steel, Catfall и Clamber.

SUMP SPIDER SWARMS СТАЯ ПАУКОВ ОТСТОЙНИКА

Молодняк Пауков отстойника зачастую собирается в большие стаи, нападает на крыс и мышей и отбирает у них добычу и падаль. Обычно они представляют из себя не более чем мелкое неудобство, но, когда голодны могут быть опасны.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Will	Int
5”	5+	6+	2	3	4	5+	4	12+	9+	11+	12+

СПЕЦ ПРАВИЛА

Small target (Мелкая цель): Стая пауков отстойника довольно верткая и поэтому в нее достаточно сложно попасть в условиях полумрака подулья. Стрелковые атаки по стае получают модификатор -1 на попадание. Кроме того, она не может быть потенциальной целью при отработке эффекта шального выстрела (Stray Shot).

ЭКИПИРОВКА

Стая пауков отстойника вооружена Small Jaws со следующим профилем:

	Range		Acc						
Weapon	**S**	**L**	**S**	**L**	**Str**	**Ap**	**D**	**Am**	**Traits**
Small Jaws	-	E	-	-	S	-	1	-	Melee, Scattershot

НАВЫКИ

Стая пауков отстойника имеет навыки Catfall и Clamber.

GREAT SUMP SPIDER БОЛЬШОЙ ПАУК ОТСТОЙНИКА

Самые большие особи живут в наиболее изолированных частях Моря отходов, где на этих опасных зверей отваживаются охотиться только самые бесстрашные и глупые команды кораблей. Чаще всего такие экипажи становятся пищей для монстра.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Will	Int
5”	3+	6+	6	6	6	5+	5	12+	3+	3+	9+

СПЕЦ ПРАВИЛА

Sump Monster (Монстр отстойника): Большой паук отстойника не может быть Запинен, Сломлен, Ослеплен или стать Безумным. Кроме того, он имеет иммунитет к трейтам Gas, Toxin и Web и может действовать нормально в состоянии Горит (Blaze) (но все равно получает при этом повреждения).

Rarest Spider Eyes (Редчайший Паучий глаз): Глаз Большого паук отстойника – редкое сокровище. Если Большой паук отстойника был отправлен Вне игры действием Куп де Гра после атаки в ближнем бою или в результате атаки «гарпунным» оружием, убившая его банда получает 5D3x10 кредитов в Стеш.

ЭКИПИРОВКА

Большой паук отстойника экипирован carapace armour, bio-booster, Massive Limbs, Great Web Spray и Great Toxin Jawsco следующим профилем:

	Range		Acc						
Weapon	**S**	**L**	**S**	**L**	**Str**	**Ap**	**D**	**Am**	**Traits**
Great Web Spray	-	T	-	-	5	-	-	2+	Template, Silent, Web
Great Toxin Jaws	-	E	-	-	S	-2	-	-	Melee, Toxin
Massive Limbs	E	4”	-1	-	S	-3	2	-	Melee, Versatile

НАВЫКИ

Большой паук отстойника имеет навыки Fearsome, Unstoppable, True Grit, Catfall и Clamber.

СТАЯ БОЛОТНЫХ ЛЕТУЧИХ МЫШЕЙ

Их часто видят возле мусорных островов и прибрежных пещер Моря отходов. Стаи болотных летучих мышей слетаются к трупам мертвых животных из-за чего их челюсти превращаются в пристанище микробов и инфекций. К сожалению кровь живых существ - их любимое блюдо и они готовы на все ради любимого лакомства.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Will	Int
7”	5+	6+	2	3	4	3+	4	10+	8+	10+	10+

СПЕЦ ПРАВИЛА

Small target (Мелкая цель): Стая болотных летучих мышей довольно верткая и поэтому в нее достаточно сложно попасть в условиях полумрака подулья. Стрелковые атаки по стае получают модификатор -1 на попадание. Кроме того, она не может быть потенциальной целью при отработке эффекта шального выстрела (Stray Shot).

Flight (Полет): Стая болотных летучих мышей игнорирует любой террейн, может свободно перемещаться между уровнями без ограничений и никогда не падает. При этом она не может игнорировать непроходимый террей и не может заканчивать свое движение так чтобы ее база перекрывала препятствие или базу другого бойца.

ЭКИПИРОВКА

Стая болотных летучих мышей вооружена Rotten Teeth со следующим профилем:

	Range		Acc						
Weapon	**S**	**L**	**S**	**L**	**Str**	**Ap**	**D**	**Am**	**Traits**
Rotten Teeth	-	E	-	-	S	-1	1	-	Melee, Rending

НАВЫКИ

Стая болотных летучих мышей имеет навык Dodge.



RAT SWARMS СТАЯ КРЫС

Крысы встречаются на Море отходов также часто, как и в других местах Некромунды. Вто время как крупные подвиды наподобие Гиганстких крыс обычно охотятся в одиночку, мелкие действуют умнбее чем более крупные собраться и понимают, что их сила в командной работе и вместе они смогут справиться даже с крупной добычей.

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

СПЕЦ ПРАВИЛА

Small target (Мелкая цель): Стая крыс довольно верткая и поэтому в нее достаточно сложно попасть в условиях полумрака подулья. Стрелковые атаки по стае получают модификатор -1 на попадание. Кроме того, она не может быть потенциальной целью при отработке эффекта шального выстрела (Stray Shot).

Nimble (Верткие): Благодаря своему развитому интеллекту крысы обладают отличными рефлексами и чувствуют опасность еще до того, как их пытаются ударить. Стая крыс имеет спас бросок 5+, который не модифицируется AP.

ЭКИПИРОВКА

Стая крыс вооружена Teeth and Claws со следующим профилем:

	Range		Acc						
Weapon	**S**	**L**	**S**	**L**	**Str**	**Ap**	**D**	**Am**	**Traits**
Teeth and Claws	-	E	-	-	S	-1	1	-	Melee, Backstab

НАВЫКИ

Стая крыс имеет навык Dodge.

Примечание дизайнера: Модели

Существа из этого раздела хотя и были придуманы с оглядкой на конкретные модели, но легко могут быть отображены другими моделями по желанию игроков. Вот несколько примеров из линейки Games Workshop:

- **Sump Spiders** – Mirkwood Spiders, Shelob, Spider Queen of Mirkwood, Grot Spider Riders
- **Sump Spider Swarms** – Spider Queen of Mirkwood
- **Great Sump Spider** – Arachnarok Spider
- **Sump Bat Swarms** – Soulblight Gravelords’ Bats found in Cursed City game.
- **Rat Swarms** – Soulblight Gravelords’ Rats found in Cursed City game, Skaven Giant Rats.

Болотный скиталец

Одна из причин, почему мало кто из экипажей отстойника не осмеливается путешествовать южнее Костяной бухты в неизведанные воды Моря отходов, заключается в том, что для этого нужно пройти прямо через охотничьи земли Болотный скитальца. Это древнее чудовище неизвестного происхождения похожее на ящера размером с баржу, клыками размером с руку Голиафа. Довольно быстро оно поняло какая добыча ему по вкусу и какую проще всего достать. Поэтому оно часто атакует корабли Охотников на Пауков, отправляющиеся в экспедиции в те края. Подозрительные Скавви и Ретскины считают, что это некий «Хранитель» Моря отходов – бог-зверь, чье предназначение – кара жадных Подульевиков. Другие говорят, что именно Болотный скиталец расправился с кораблем Безумного капитана Ахаба и именно на него капитан ведет нескончаемую охоту.

SUMP STALKER

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

Weapon	Rng S	Rng L	Acc S	Acc L	Str	AP	D	Am	Traits
Jaws of Death	-	E	+1	-	S+1	-4	2	-	Melee, Sever, Jaws
Razor claws	E	2"	-	+1	S	-3	2	-	Melee, Knockback, Shred, Rending, Versatile

WARGEAR: Light Carapace Armour, Armoured Undersuit, Bio-booster

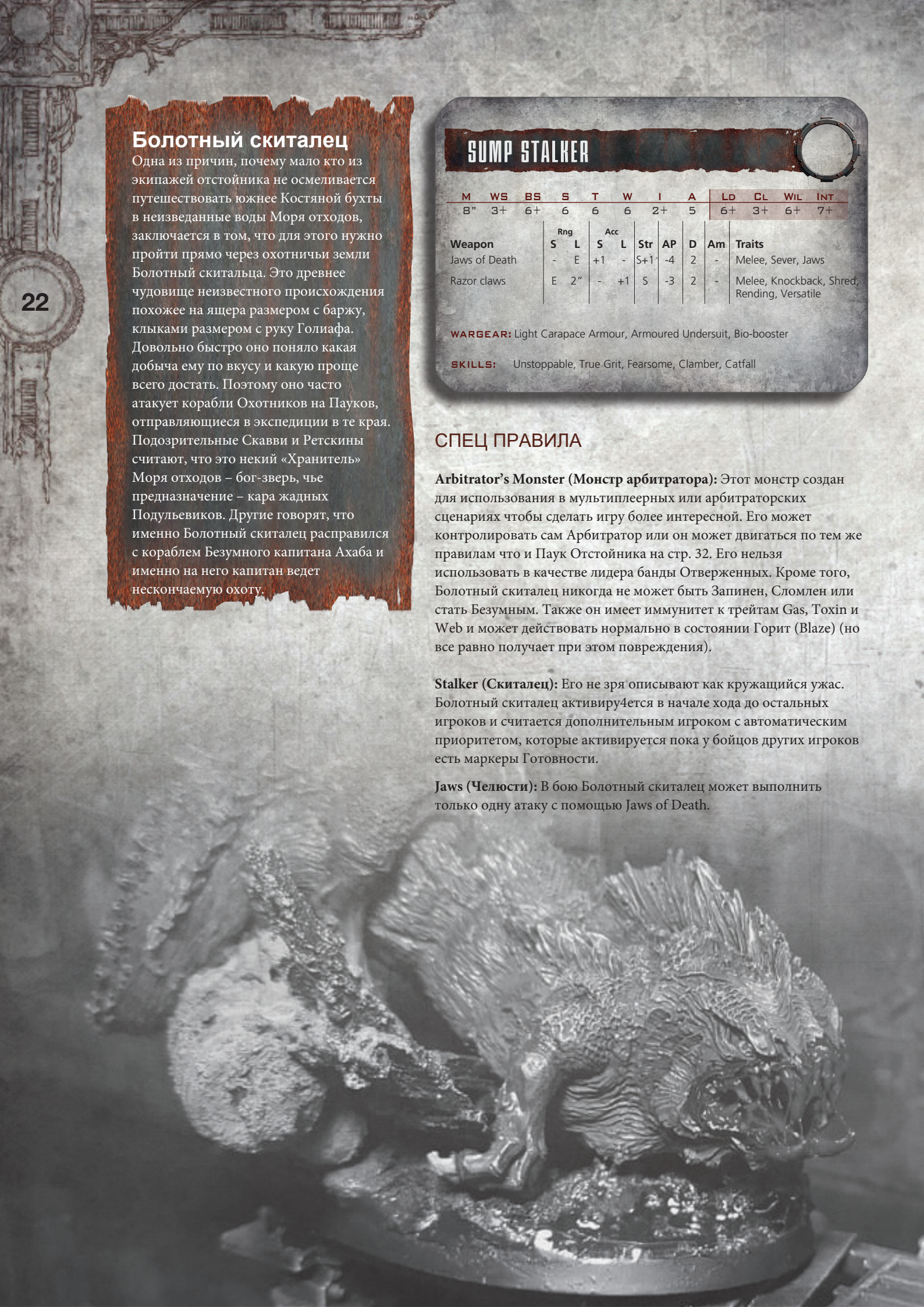
SKILLS: Unstoppable, True Grit, Fearsome, Clamber, Catfall

СПЕЦ ПРАВИЛА

Arbitrator's Monster (Монстр арбитратора): Этот монстр создан для использования в мультиплеерных или арбитраторских сценариях чтобы сделать игру более интересной. Его может контролировать сам Арбитратор или он может двигаться по тем же правилам что и Паук Отстойника на стр. 32. Его нельзя использовать в качестве лидера банды Отверженных. Кроме того, Болотный скиталец никогда не может быть Запинен, Сломлен или стать Безумным. Также он имеет иммунитет к трейтам Gas, Toxin и Web и может действовать нормально в состоянии Горит (Blaze) (но все равно получает при этом повреждения).

Stalker (Скиталец): Его не зря описывают как кружащийся ужас. Болотный скиталец активиру4ется в начале хода до остальных игроков и считается дополнительным игроком с автоматическим приоритетом, которые активируется пока у бойцов других игроков есть маркеры Готовности.

Jaws (Челюсти): В бою Болотный скиталец может выполнить только одну атаку с помощью Jaws of Death.





Ахриэль

Ахриэль… От одного этого имени идут мурашки по коже даже у самых крепких Голиафов. У нее много имен. Ведьма отстойника, Кошмар отстойника, Скользкая пожирательница из Глубин, Ариэль. Это кошмарное чудовище, питающееся гангерами, которые оказались слишком близко от ее логова. Она обладает ужасающей внешностью, преследующей в кошмарах тех, кто имел несчастье ее увидеть, но по счастливой случайности выжил.

Каждый житель Города в отстойнике и близлежащих поселках из хибар знает, что не стоит слишком долго всматриваться в поверхность Моря Отходов иначе Море может само взглянуть на тебя прежде чем утянет тебя вниз.

СПЕЦ ПРАВИЛА

Arbitrator's Monster (Монстр арбитратора): Этот монстр создан для использования в мультиплеерных или арбитраторских сценариях чтобы сделать игру более интересной. Его может контролировать сам Арбитратор или он может двигаться по тем же правилам что и Паук Отстойника на стр. 32. Его нельзя использовать в качестве лидера банды Отверженных. Кроме того Ахриэль никогда не может быть Запинен, Сломлен или стать Безумным. Также он имеет иммунитет к трейтам Gas, Toxin и Web и может действовать нормально в состоянии Горит (Blaze) (но все равно получает при этом повреждения).

Siren's vigour (Способности сирены): Этот боец может активироваться три раза за ход между активациями игроков и может выполнять 3 действия за активацию. Момент активации определяется случайным образом или по воле Арбитратора.

Sound of the horror (Ужасающий звуки): Ахриэль может выполнять действие SHIVERING SONG (Ужасающая песня) (Простое):

SHIVERING SONG (Ужасающая песня) (Простое): Ахриэль начинает петь. Правда это скорее беззвучный психический вопль, чем-то что принято называть у людей пением. Любой боец в пределах 12" должен пройти проверку Мужества (Nerve) со штрафом -1 или становится Сломленным (Broken). Бойцы у который при проверке Хладнокровия (Cool) выпало 4 или меньше получают статус Безумен (Insane).

AHRYEL

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

Weapon	Rng S	Rng L	Acc S	Acc L	Str	AP	D	Am	Traits
Siren's Shriek	-	T	-	-	-	-	-	2+	Template, Cursed
Sump Rod	E	3"	-1	-	5	-2	2	-	Melee, Versatile, Shred

WARGEAR: Scales (Mesh armour), Bio-booster, Grapnel Launcher, Drop Rig

SKILLS: Fearsome, Unstoppable, Rain of Blows



«Безумный» Капитан Ахаб

Много больших циклов назад Капитан Ахаб вместе с двумя своими сыновьями и экипажем «Камнедобытчиков» был одним из самых результативных охотников на пауков в окрестностях Костяной бухты. Он не только занимался охотой, но и нанимался к охотникам за головами или к чокнутым представителям знати, устраивавшим «экспедиции за сокровищами» если у нанимателя было достаточно денег. Бывало, что они не находили ничего ценного, но иногда благодаря выдающимся мореходным навыкам его сыновей Лика и Свара они возвращались в Костяную бухту с сокровищами. Например, однажды они нашли фрагмент STC для анонимного знатного Ван Саар, а в другой раз Потерянный Кинжал, предположительно принадлежавший кому-то из первоначального состава Клинков Хелмавра. Сокровищ со дна Моря отходов было поднято столько что заработанного Ахабу и его сыновьям вполне хватило бы чтобы завязать со своим промыслом и уйти на покой.

«Камнедобытчики» нашли свой конец после многодневного плавания в поисках странного Археотека, называемого «Искрой жизни». На самой границе Моря отходов вблизи руин давно затопленного Купола, на их корабль напало неописуемое чудовище из Бездны. Один за другим члены экипажа Ахаба погибли, а затем и сам корабль развалился на две части и пошел на дно. Через некоторое время другая команда Охотников на пауков обнаружила единственного дрейфующего на обломках выжившего, безумного и бормочущего о каком-то чудовище из Бездны. В тот день капитан Ахаб потерял не только семью, команду и корабль, но и разум. Теперь он думает только о мести, за что и получил прозвище «Безумный». Прошло уже много циклов и хотя капитан много раз организовывал походы с целью уничтожить чудовище все что ему удалось найти это слухи, звук далеких всплесков и полу съеденные жертвы.

"MAD" CAPTAIN AHAB

180 CREDITS

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

Weapon	Rng S	Rng L	Acc S	Acc L	Str	AP	D	Am	Traits
Hand Harpoon	4"	12"	+2	-	4	-3	1	4+	Drag, Impale
Custom shotgun									
- Shatter shot	5"	10"	+1	-	2	-1	1	3+	Scattershot
- Double-shot	5"	10"	+1	-	2	-1	1	-	Rapid Fire (1), Scattershot, Single Shot
Fighting Knife	-	E	-	-	S	-1	1	-	Melee, Backstab

WARGEAR: Light Carapace Armour, Photo-lumen, "Jack" Cyber-Crow

SKILLS: Unstoppable, Hip-shooting, Captain

СПЕЦ ПРАВИЛА

"Mad" Captain from the Bone Harbour («Безумный» Капитан из Костяной бухты): «Безумный» Капитан Ахаб нанимается как Охотник за головами по правилам на стр. 77 Дома Цепей за свою стоимость в кредитах.

Captain (Капитан): Когда он На борту судна, «Безумный» Капитан Ахаб считает действие CREW (УПРАВЛЯТЬ СУДНОМ) (Двойное) Базовым действием. Кроме того, дружественные бойцы на том же судне могут использовать его характеристики Лидерство и Хладнокровие (Cool) при прохождении тестов при условии, что Капитан Стоит и Активен.

"Jack" Cyber-crow (Кибер-ворон «Джек»): Старый компаньон Капитана Кибер-ворон «Джек» всегда следит за спиной Ахаба. Считается что «Безумный» Капитан Ахаб имеет Арку видимости на 360 градусов и всегда считается выбрасывающим 12, когда пытается обнаружить Атакующего если оказался Часовым. Кроме того, благодаря мастерски сработанной оптике ворона, Инфильтраторы и Подкрепление должны выставляться дальше 8" от Капитана.



"Никогда не забывай кто напитан на этом куске гнилого железа. А если забыл, так я вколочу тебе память…"

Барбаросса, Капитан отстойника

HANGERS-ON ПОСЛЕДОВАТЕЛИ

В поселениях есть особые специалисты, предлагающие бандам свои услуги. Конечно за соответствующую плату. Далее перечислены такие специальные последователи, которых можно нанять для кампании в Городе отстойнике или подобном окружении (см. полные правила на последователей на стр. 34 Книги Отверженных (Book of the Outcast)).

0-1 SUMP CAPTAIN КАПИТАН ОТСТОЙНИКА... 70 CREDITS

(Доступен любой банде)

Капитан отстойника может выглядеть как угодно. Это может безумный одиночка, жаждущий приключений или старый морской пес, потерявший команду, но не растерявший любовь к плаванию по отходам и ору на подчиненных. Многие считают, что без Капитана, даже наемного, команда отстойника неполноценна. Они обладают ценным опытом. Да еще и дерутся неплохо.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Will	Int
5”	3+	3+	3	3	2	3+	3	5+	6+	7+	7+

СПЕЦ ПРАВИЛА

Part of the Crew (Часть Команды): В отличие от других последователей этот боец всегда готов к бою. Пока этот боец входит в ростер банды, он считается обычным гангером для всех правил выбора команды. Поэтому он может быть выбран намеренно или случайно, как любой другой обычный гангер.

Однако, как и любой другой последователь, этот боец не получает Опыт и Улучшения и как только получает Последствие ранения, которое нужно заносить в карточку бойца сразу удаляется из ростера банды как любой другой последователь.

Captain (Капитан): Когда он На борту судна, Капитан отстойника считает действие CREW (УПРАВЛЯТЬ СУДНОМ) (Двойное) Базовым действием. Кроме того, дружественные бойцы на том же судне могут использовать его характеристики Лидерство и Хладнокровие (Cool) при прохождении тестов при условии, что Капитан Стоит и Активен.

Cyber-crow (Кибер-ворон): Компаньон Капитана отстойника Кибер-ворон всегда следит за спиной хозяина. Считается что Капитан отстойника имеет Арку видимости на 360 градусов и всегда считается выбрасывающим 12, когда пытается обнаружить Атакующего если оказался Часовым.

Outlaw (Вне закона): Если Капитана отстойника нанимает банда Вне закона, он сам автоматически становится Вне закона.

ЭКИПИРОВКА

Капитан отстойника экипирован mesh armour, pincer pattern servo claw и shotgun with auxiliary harpoon.

НАВЫКИ

Капитан отстойника имеет навык Unstoppable.

Сценарии отстойника

"Уютные туннели и крепкая почва под ногами? Ну вы теперь на Море отходов джувы."

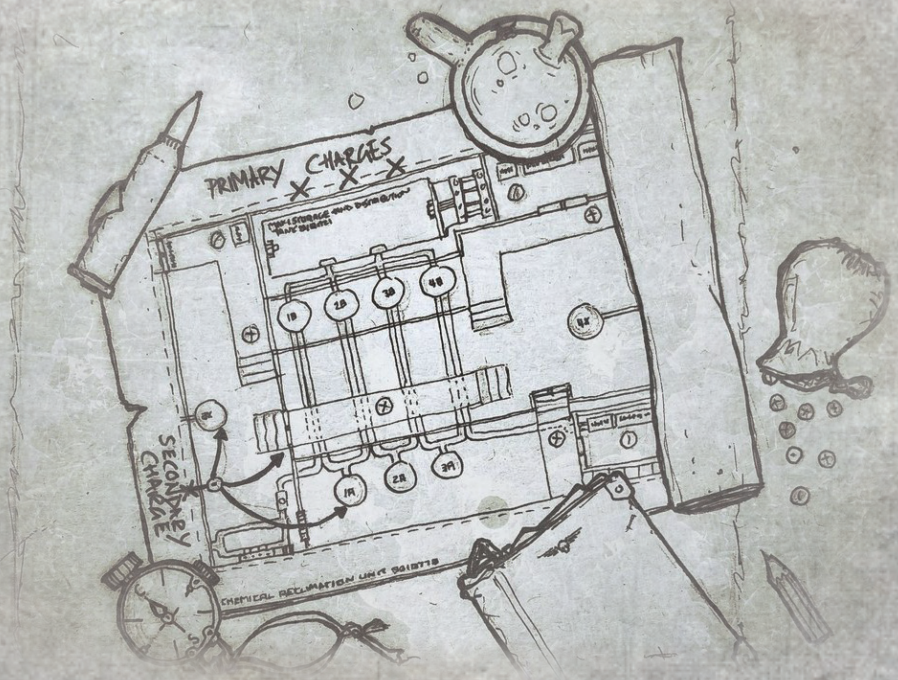
Грулгар Мордл, боцман Баржи отстойника

Жизнь на Море отходов нелегка. Гангерам приходится не просто вести свои обычные войны за кредиты, территории и припасы, но еще и следить за отходами моря вокруг их поселения и постоянно отражать атаки как вражеских банд так и представителей жизни из Отстойника.

Представленные далее сценарии разработаны так чтобы отражать обычный характер сражений между бандами на Море отходов, включая ситуации наподобие похищения груза с корабля, столкновения в открытом море или охоту на Пауков Отстойника. Когда игроки выбирают сценарий для сражения, они могут с разрешения Арбитратора выбрать один из следующих сценариев. В сценариях расписано кто из игроков нападающий, а кто защищающийся.

Примечание дизайнера: Не только море

Несмотря на то что сценарии разрабатывались с оглядкой на Море отходов, Арбитратор может немного их переделать и использовать в обычных играх в Подулье. Гангеры могут найти большое озеро слизи, зараженное Пауками Отстойника, на которых можно охотиться. Или торговый хаб в поселении может пересекать река из отходов, где можно устроить удобную засаду на проходящие суда.



"Арр, думаете что знаете отстойник? Ха! Если бы знали – вас бы здесь не было!"

Капитан отстойника Ржавая борода

BOARDING ACTION АБОРДАЖ

Банды встречаются в открытом море и пытаются уничтожить как можно больше врагов

ПОЛЕ БОЯ

Игроки выставляют поле боя в соответствии с правилами Моря отходов на стр. 47 Книги Опасностей. Не являющегося морем террейна должно быть минимальное количество. Каждая из банд получает бесплатные судна в свое распоряжение. Либо 1 баржу и 1 лодку или 3 лодки. Каждое судно может получить один бесплатный апгрейд по выбору игрока. Судна выставляются в зоне расстановки игроков. По соглашению между игроками в сценарии можно использовать дополнительные суда.

АТАКУЮЩИЙ И ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

В этом сценарии одна банда атакует, а вторая защищается. В кампании выбравший этот сценарий игрок считается атакующим. В скирмише победитель жеребьевки выбирает кто будет атакующим, а кто защищающимся.

КОМАНДЫ

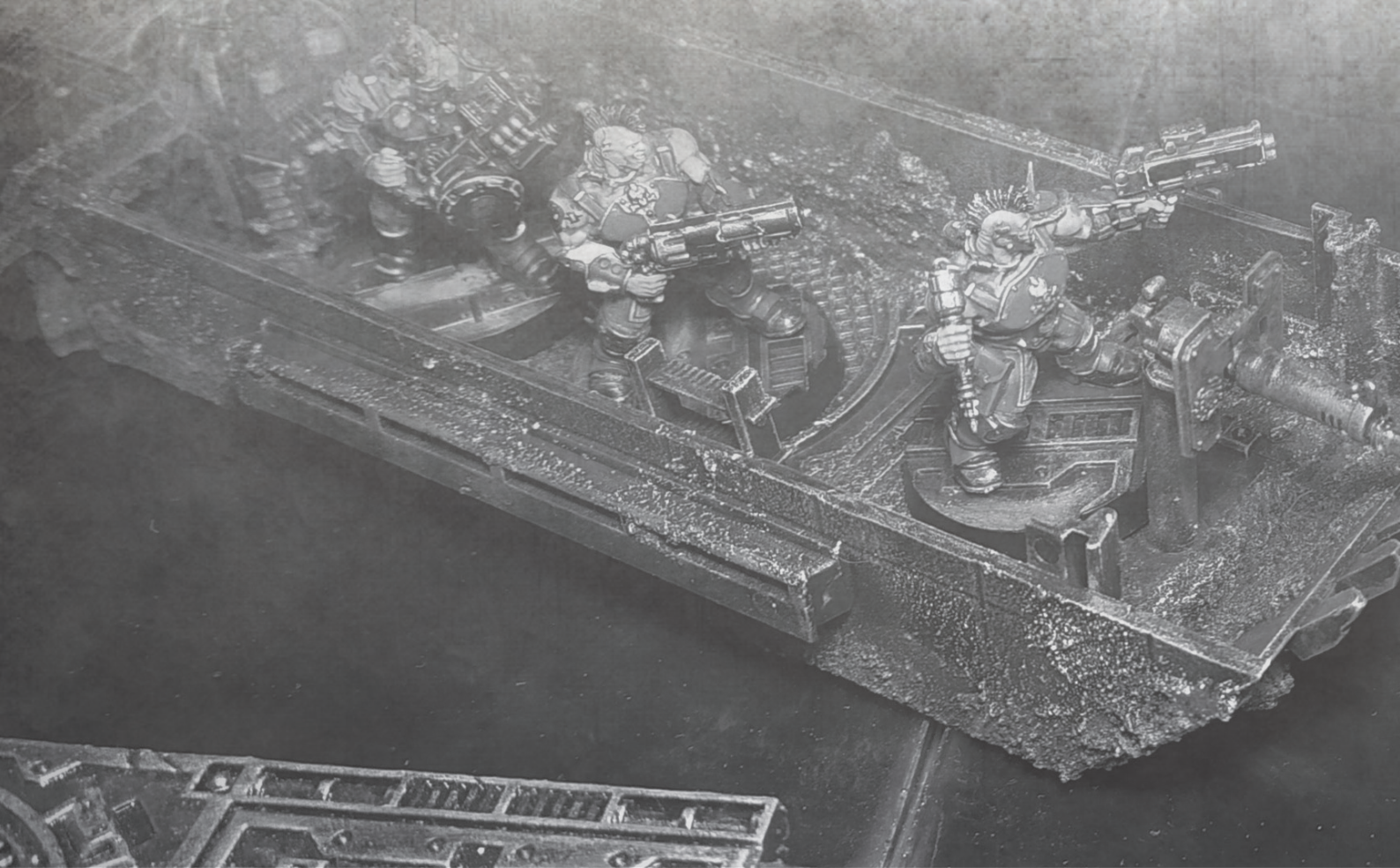
Этот сценарий использует стандартные правила выбора команд, описанные в разделе расстановка поля боя рулбука. Оба игрока используют Свободный способ (7) выбора команды.

РАССТАНОВКА

Игроки выбирают две противоположных стороны поля боя и выставляют свои банды и суда в пределах 10” от своего края поля боя. Все бойцы должны находиться на борту одного из судов и ни одно из судов не может быть пустым.

Арбитрирование сценария: Третья сторона

Игроки могут добавить в игру третью сторону наподобие берегового патруля Паланитских Энфорсеров, управляемых случайным образом или Арбитратором, что гораздо интересней. Также после 5-го раунда из глубин могут выныривать различные монстры, привлеченные шумом битвы на поверхности.



АБОРДАЖ
Задача проста – убить как можно больше врагов до того, как судам придется разойтись. Если боец отправляет вражеского бойца Вне игры, он зарабатывает 1 победное очко. Каждое уничтоженное судно приносит очки в зависимости от типа: 1 за Лодку, 2 за Баржу и 3 за Корабль.

ТАКТИКИ БАНД
Каждый из игроков может выбрать две случайные 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 после раунда 8 или когда на поле боя остаются бойцы только одной банды.

ПОБЕДА
Набравшая больше очков банда побеждает (см. выше). В случае ничьей и если сценарий играется в рамках кампании Темное Восстание, побеждает Альянс, у которого сейчас преимущество. В противном случае объявляется ничья.

НАГРАДЫ

КРЕДИТЫ
Победитель добавляет 2D6x10 кредитов в своей Стеш.

Проигравший добавляет 2D3x10 кредитов в своей Стеш.

Кроме того, банды получают дополнительную награду в Стеш за уничтоженные суда (D3x5 за Лодку, D3x10 за Баржу и 2D3x10 за Корабль).

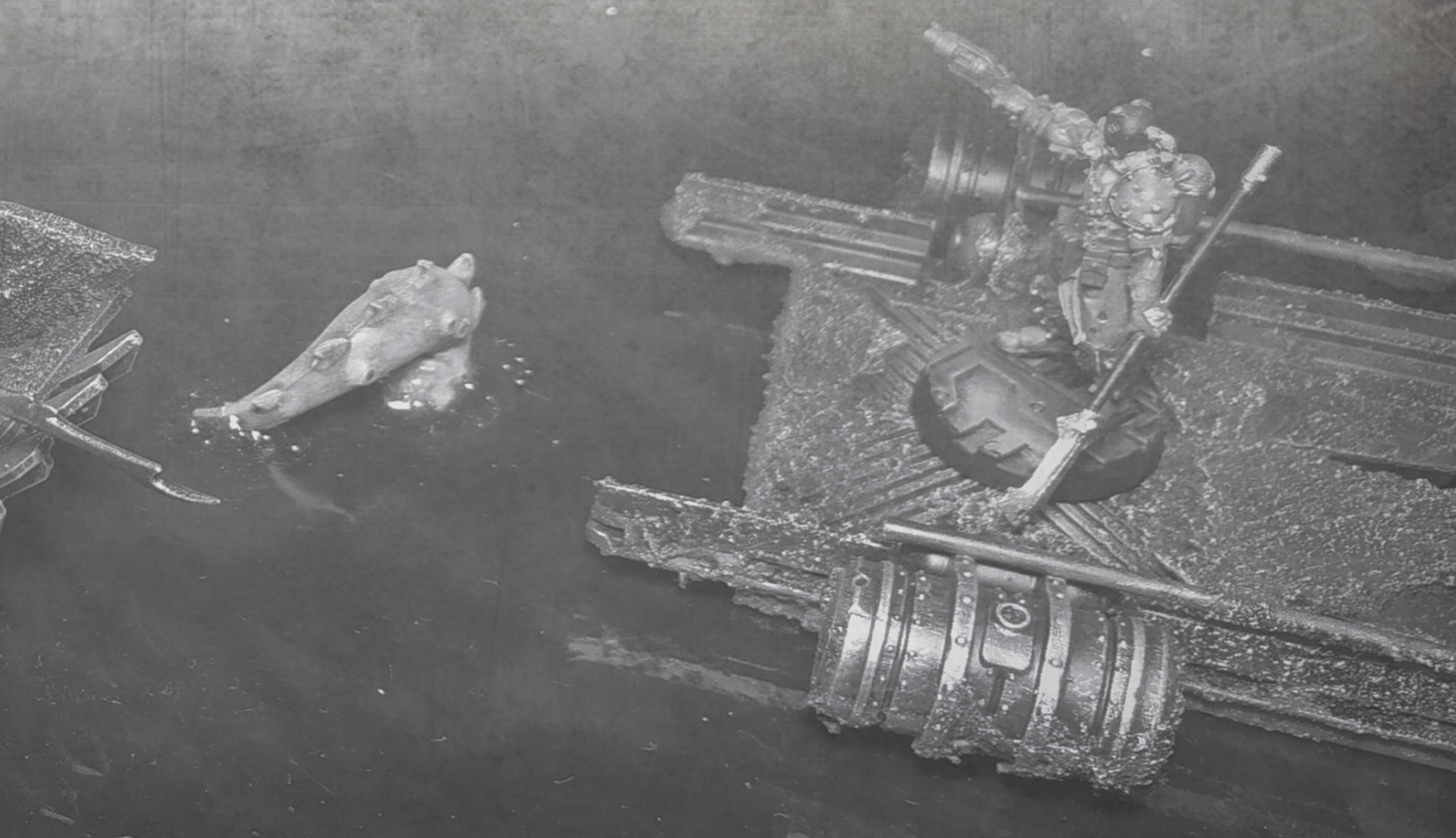
ОПЫТ
Каждый участвовавший в битве боец получает 1 XP.

Каждый боец, отправивший Вне игры вражеского бойца в ближнем бою или в результате Куп де Гра получает 1 XP.

Каждый боец, уничтоживший судно любого типа получает 2 XP.

РЕПУТАЦИЯ
Победившая банда получает D3 очка Репутации.

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



HARBOUR CARGO TAKEOVER
ЗАХВАТ ТОРГОВОЙ БАРЖИ

Груз на судне охраняет всего несколько человек. Поэтому ночь перед отплытием – самое подходящее время для нападения.

ПОЛЕ БОЯ

Игроки выставляют поле боя в соответствии с правилами Моря отходов на стр. 47 Книги Опасностей. На поле боя должен находиться причал и пришвартованное защищающимся судно.

АТАКУЮЩИЙ И ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Этот сценарий использует правила Скрытной атаки, которые можно найти на стр. 119 рулбука. В этом сценарии одна банда атакует, а вторая защищается. В кампании выбравший этот сценарий игрок считается атакующим. В скирмише победитель жеребьевки выбирает кто будет атакующим, а кто защищающимся.

КОМАНДЫ

Атакующий использует Свободный способ (6) выбора команды. Защищающийся выбирает команду часовых. Он использует Случайный способ (4) выбора команды, но перед этим может убрать из колоды бойцов любое число непригодных или слишком важных для такой задачи бойцов. После выбора их карты возвращаются в колоду. После этого колода откладывается в сторону и из нее будут вытаскиваться Подкрепления.

РАССТАНОВКА

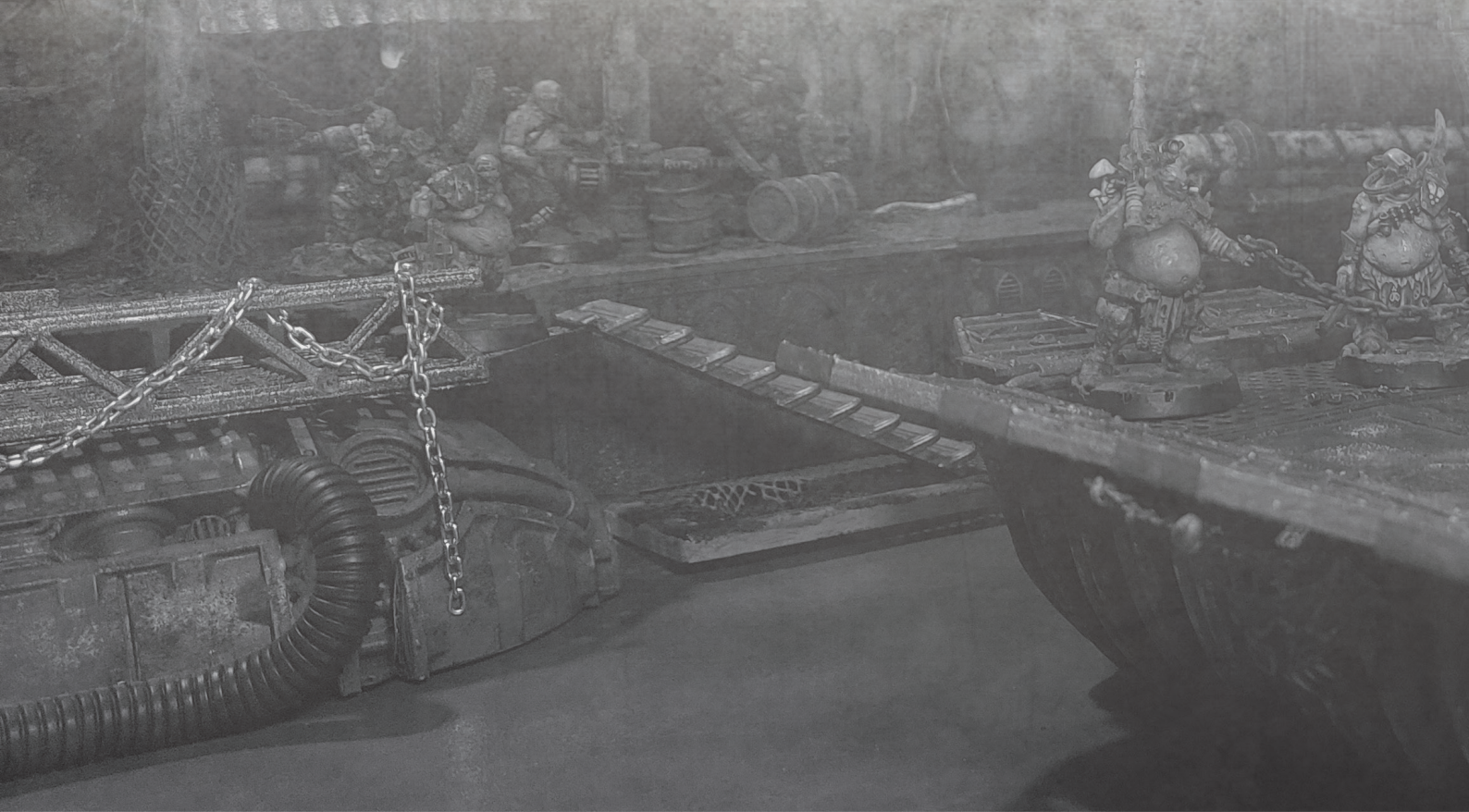
Защищающийся выставляет своих часовых где угодно на поле боя и выставляет 3 ящика с лутом где угодно на корабле. После этого атакующий выставляет всех своих бойцов в пределах 4” от любой из граней поля боя и в пределах 4” от любого из других своих бойцов. Атакующий может использовать любые стороны поля боя. Игроки выставляют поле боя таким образом, чтобы от выбранной атакующим границы поля боя до ящиков с лутом было не меньше 12”.

ВЫНОС ГРУЗА

Атакующий пытается украсть как можно больше ящиков с лутом у защищающегося. Каждый ящик с лутом в пределах 1” от границы поля боя атакующего на конец раунда можно вынести с поля боя.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

Защищающийся использует правило Подкрепления (см. стр. 119 рулбука). В конце второго раунда и в каждом последующем в Завершающей фазе приходит один случайный боец в качестве подкрепления.



ТАКТИКИ БАНД

Каждый из игроков может выбрать две случайные 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 все ящики вынесены или, когда на поле боя остаются бойцы только одной банды.

ПОБЕГ С ПОЛЯ БОЯ

Если защищающийся намеренно проваливает тест на Трусость (bottled out), атакующий автоматически побеждает в сценарии и считается что он вынес все три ящика. Кроме того тесты на Трусость не делаются до конца раунда 5.

ПОБЕДА

Если атакующий вынес по крайней мере 2 ящика с лутом, он объявляется победителем. В противном случае побеждает защищающийся. В случае ничьей и если сценарий играется в рамках кампании Темное Восстание, побеждает Альянс, у которого сейчас преимущество. В противном случае объявляется ничья.

НАГРАДЫ

КРЕДИТЫ

Атакующий добавляет D6x10 кредитов в своей Стеш за каждый вынесенный ящик с лутом.

Защищающийся добавляет D6x10 кредитов в своей Стеш за каждый не вынесенный ящик с лутом.

ОПЫТ

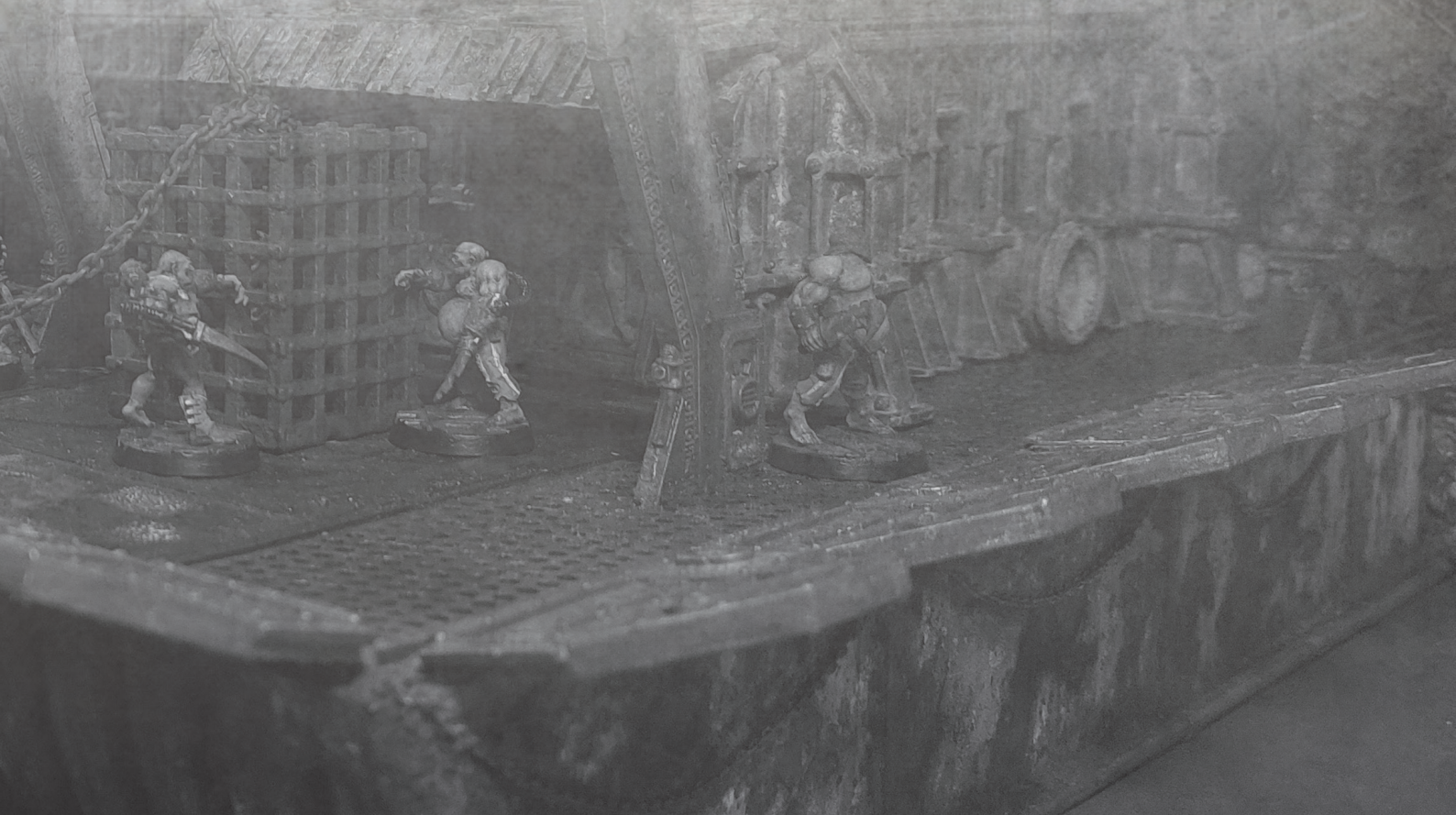
Каждый участвовавший в битве боец получает 1 XP.

Каждый боец, который вынес ящик с лутом получает 1 XP.

РЕПУТАЦИЯ

Победившая банда получает D3 очка Репутации.

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



SUMP SPIDERS HUNT
ОХОТА НА ПАУКОВ ОТСТОЙНИКА

Недавно было открыто новое место для охоты на пауков. Банды устремились туда на поиски глазных камней.

ПОЛЕ БОЯ

Игроки выставляют поле боя в соответствии с правилами Моря отходов на стр. 47 Книги Опасностей. Игроки сами решают – буду они охотиться на пауков в открытом море (в таком случае поле боя расставляется как в сценарии Абордаж на стр. 28) или среди мусорных островов, куда можно сойти для охоты.

АТАКУЮЩИЙ И ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

В этом сценарии одна банда атакует, а вторая защищается. В кампании выбравший этот сценарий игрок считается атакующим. В скирмише победитель жеребьевки выбирает кто будет атакующим, а кто защищающимся.

КОМАНДЫ

Этот сценарий использует стандартные правила выбора команд, описанные в разделе расстановка поля боя на стр. 118 рулбука. Оба игрока используют Свободный способ (D3+4) выбора команды.

РАССТАНОВКА

Этот сценарий использует стандартные правила расстановки, описанные в разделе расстановка поля боя на стр. 119 рулбука.

ОХОТА НА ПАУКОВ

После того как игроки выставили свои банды, игроки выставляют 3 Пауков отстойника где угодно на поле боя вне зон расстановки игроков и не линии зрения бойцов. В конце Раунда 4 в качестве подкрепления выставляется еще 1+D3 Пауков отстойника и сразу активируются вместе с теми что уже находятся на поле боя. В этом сценарии Паук отстойника считает результат Вне игры Тяжелым ранением. Единственным способом убить паука является выполнение над ним действия Куп де Гра (Простое). Игрокам нужно записывать сколько пауков убили бойцы из их банды.

ПАУКИ ОТСТОЙНИКА

Пауки отстойника используют профиль бойца со страницы 18. Их может контролировать Арбитратор или они действуют по следующим правилам:

Паук отстойника считается бойцом во всех смыслах. При этом он активируется только в Завершающей фазе не может не использовать свои навыки если может. В Завершающей фазе игроки по очереди управляют каждым из Пауков отстойника, начиная с игрока, у которого приоритет. Пауки отстойника могут выполнять действия обычным образом, соблюдая следующие правила:

- Они должны чарджить контролируемых игроками бойцов если могут
- Если они Вовлечены (Engaged), они должны выполнять действие Fight.

Если ничто из перечисленного сделать нельзя, они должны использовать свои действия чтобы двигаться по направлению к ближайшему бойцу, управляемому одним из игроков.

ТАКТИКИ БАНД

Каждый из игроков может выбрать две случайные 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 все пауки убиты или, когда на поле боя остаются бойцы только одной банды.

ПОБЕГ С ПОЛЯ БОЯ

Если защищающийся намеренно проваливает тест на Трусость (bottled out), атакующий автоматически побеждает в сценарии и считается что он убил 2 дополнительных Пауков отстойника.

ПОБЕДА

Отправившая Вне игры больше количество пауков банда побеждает. В случае ничьей и если сценарий играется в рамках кампании Темное Восстание, побеждает Альянс, у которого сейчас преимущество. В противном случае объявляется ничья.

НАГРАДЫ

КРЕДИТЫ

Победитель добавляет 2D3x10 кредитов в своей Стеш.

Проигравший добавляет D3x10 кредитов в своей Стеш.

ОПЫТ

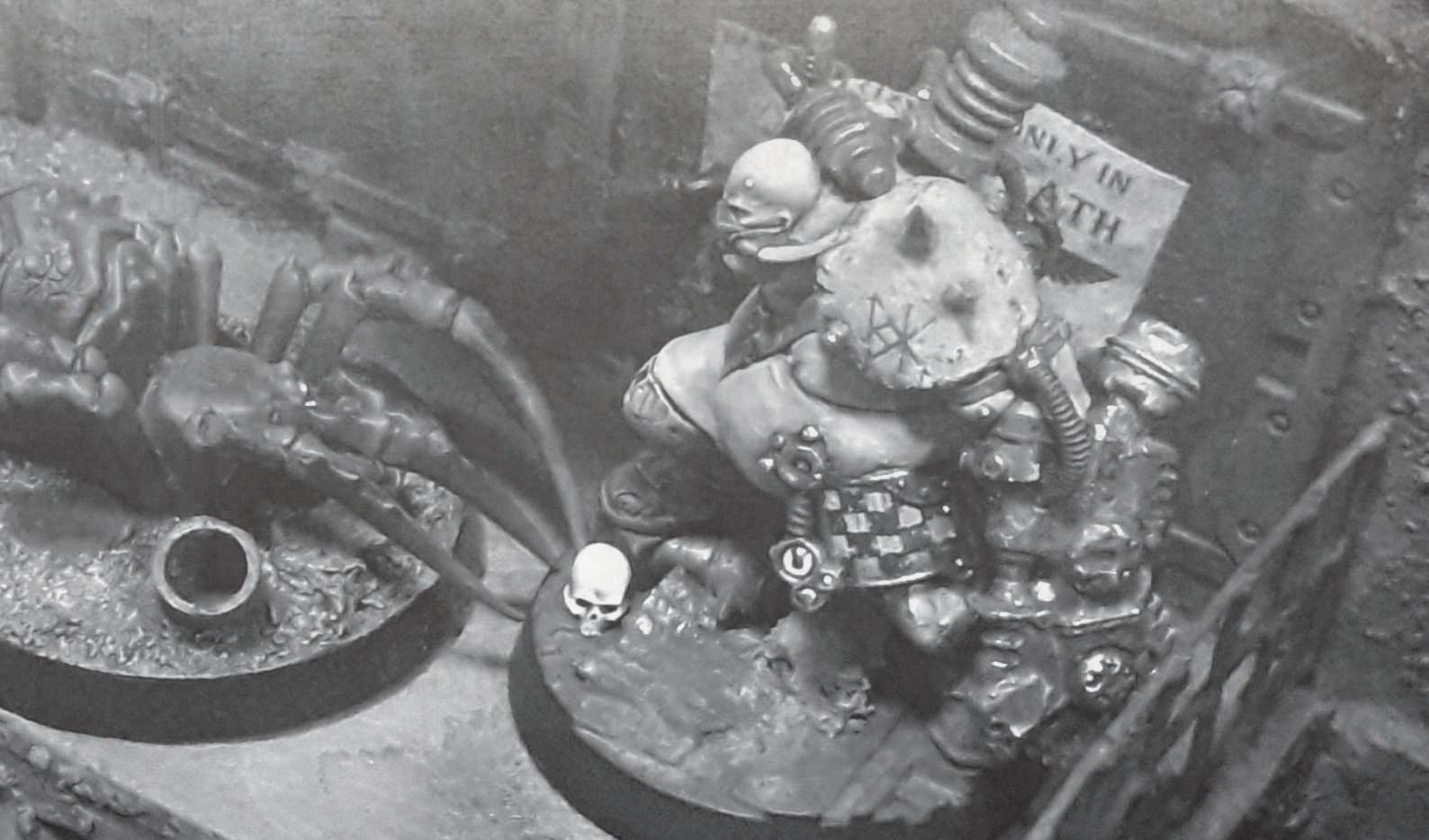
Каждый участвовавший в битве боец получает 1 XP.

Каждый боец, убивший Паука отстойника получает 1 XP.

РЕПУТАЦИЯ

Победившая банда получает D3 очка Репутации.

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



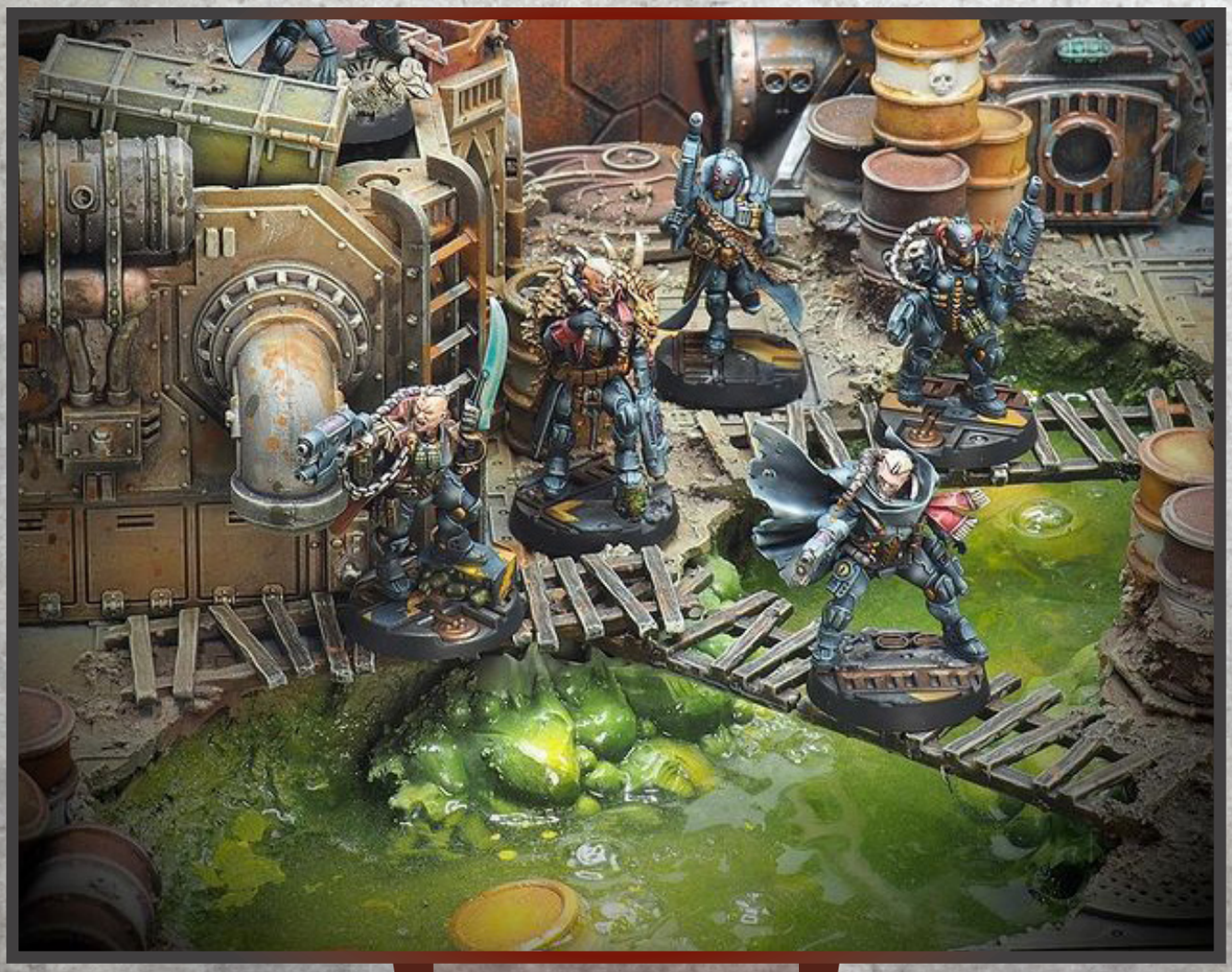
Видения отстойника

«Безумный» Капитан Ахаб
by Kacper Kuc



Капитан отстойника
by Alexander Lunde





Leonard Dime

Станция, транслирующая Радио Города в отстойнике.

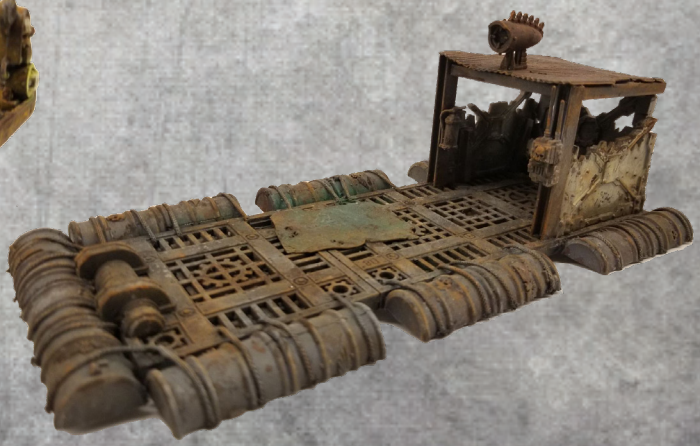
by Leonard Dime



Лодка отстойника и Плот

by Bryan Paul Rees







Alexander Lunde



Steve Brice

Маяк

by Kacper Kuc



Плоты, лодки и баржи

by Kacper Kuc & Alexander Lunde



BOAT ЛОДКА
KACPER KUC



FERRYBOAT
ПАРОМ
ALEXANDER LUNDE



ASSAULT BARGE ШТУРМОВАЯ БАРЖА
KACPER KUC



BOAT ЛОДКА
KACPER KUC



RAFT ПЛОТ
KACPER KUC



BARGE БАРЖА
KACPER KUC



Alexander Lunde

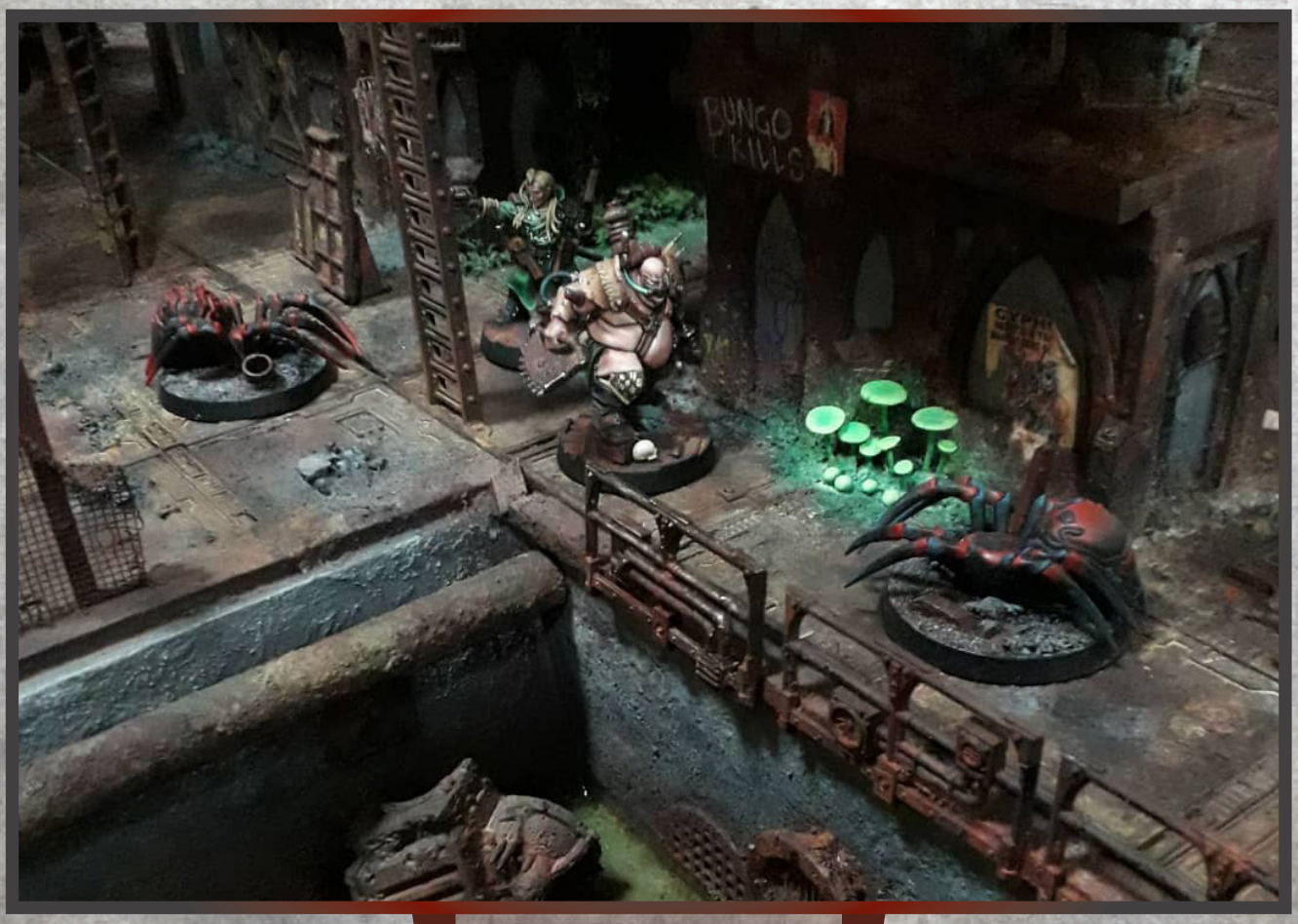
Корабль для сбора мусора

by Kacper Kuc





Will Cooper



Giovanni Calapaj

Банда рабов огринов – “COGFISTS”

by Alexander Lunde



COGFIST “3”



DILON



OMER



GORR



FRAKU



FUCET



CUT-CUT



GOLGOTH

AHRYEL
АХРИЭЛЬ
by Alexander Lunde

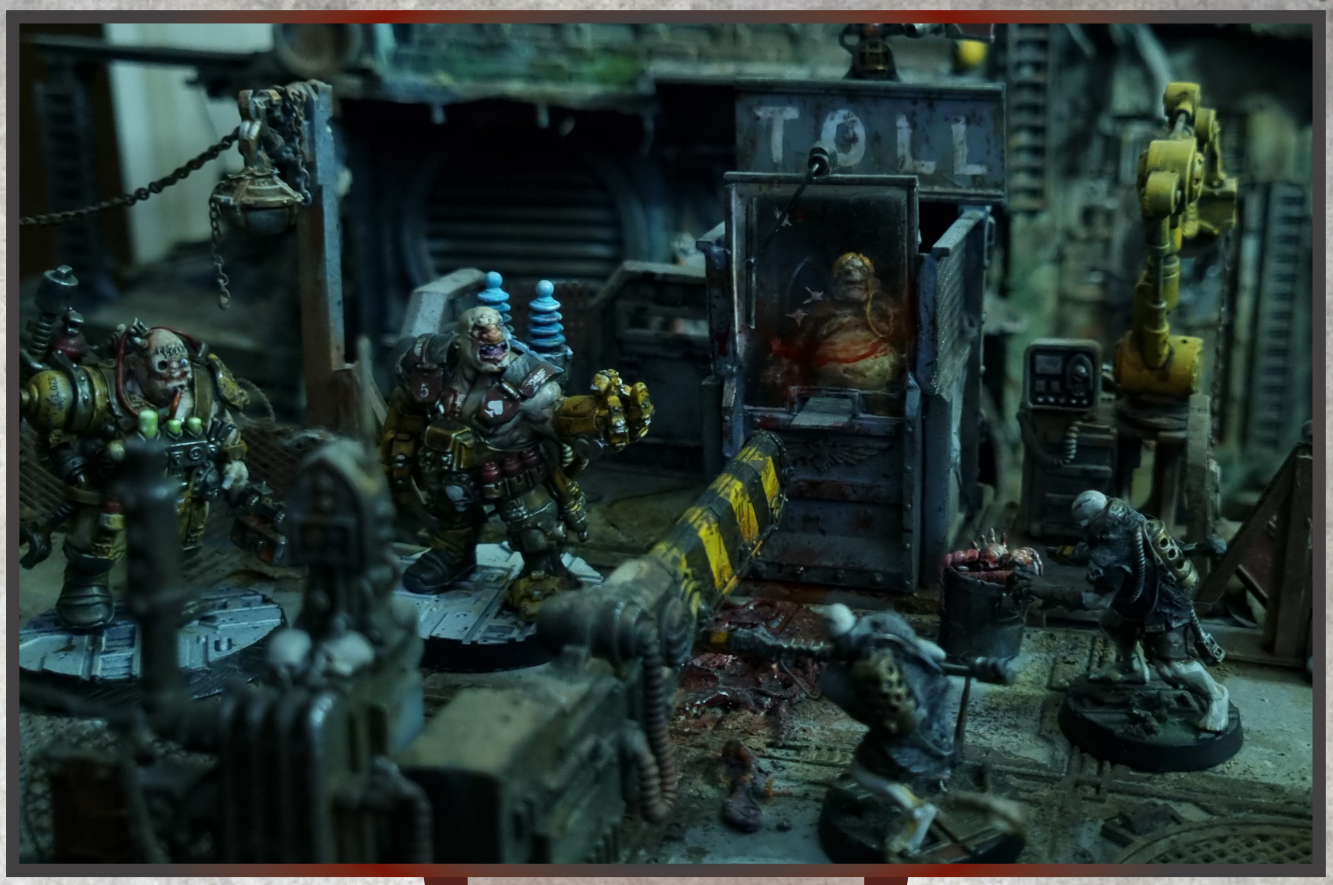


SUMP STALKER БОЛОТНЫЙ СКИТАЛЕЦ
by Kacper Kuc





Will Cooper



Alexander Lunde

ПАУКИ ОТСТОЙНИКА

by Kacper Kuc











Alexander Lunde



James Dix

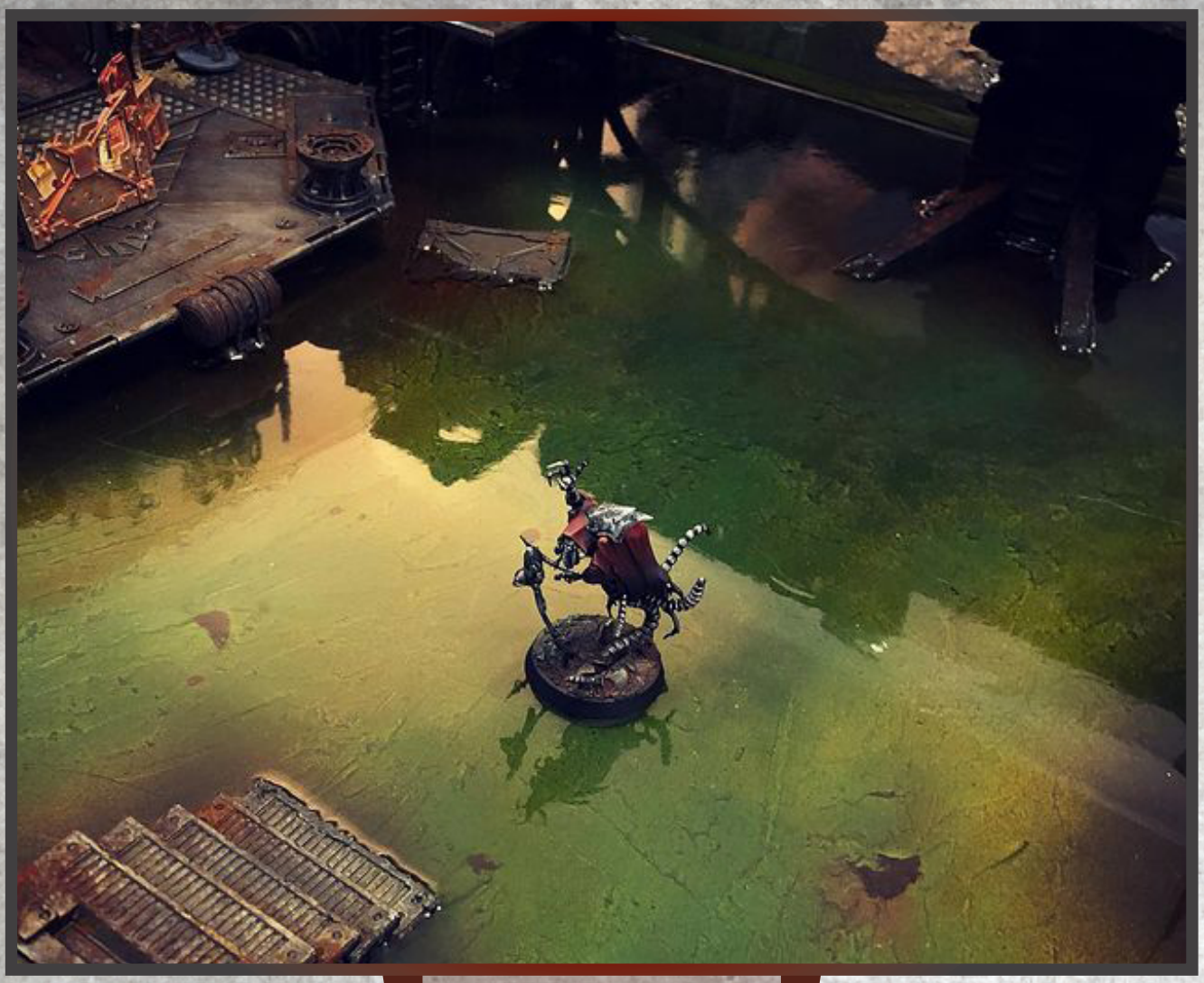
SUMP RIG ОЧИСТНАЯ УСТАНОВКА

by Leif Beaver





Kacper Kuc



Will Cooper

TOLL BRIDGE ПЛАТНЫЙ МОСТ

by Alexander Lunde



LORD BATH ЛОРД В ВАННОЙ

by Alexander Lunde

Утверждает, что отпрыск благородного дома, которого смыли в подулей за его внешний вид. До сих пор считает себя частью знати верхнего улья и требует соответствующего обращения. Передвигается на механическом Троне и смотрит на всех свысока. Всегда старается содержать себя в чистоте и любит почитание. Многие его игнорируют, а другие недооценивают его склонность к слепому насилию, за что поплатились жизнями. Щелкающие звуки его трона и плеск из ванной заставляют шевелиться волосы на голове даже самых закаленных жителей отстойника.





Alexander Lunde

WAR PIGS SLAVE BARGE БАРЖА ДЛЯ РАБОВ БОЕВЫХ СВИНЕЙ

by Steve Brice





Steve Brice



Will Cooper



Bryan Paul Rees



Will Cooper



Giovanni Calapaj

Постеры Радио Города в отстойнике

Materials for printing, made by Carl Johnston, available to download from:
https://drive.google.com/drive/folders/1-2g9ZZjvWn9AWrvkkgM1eWEaNfzc362q

