

NECROMUNDA[®]

The cover art features a central female character with dark hair and a determined expression, wearing a complex, metallic, and armored suit. She has a large, mechanical right arm. Behind her to the left is a character with a pale, bald head and a mechanical breathing apparatus. To the right is a character with a hooded, skeletal face and glowing red eyes. The background is dark and industrial, with sparks and debris floating in the air. At the top, the title 'NECROMUNDA' is set within a metallic frame with skull motifs. At the bottom, the subtitle 'THE BOOK OF DESOLATION' is in a bold, distressed font, with a skull and gear logo to its right.

THE BOOK OF DESOLATION



NECROMUNDA

Тайны Некромунды спят беспокойным сном под слоями пепла и праха, в ожидании глупца что решит копать слишком глубоко, обдирая пальцы в припадке жадности.

Нынешний облик проклятого мира Некромунды сформировали десять тысяч лет тяжелого труда и ужаса. Война, пережитые голод и разорение покрыли поверхность шрамами и сформировали облик городов, население которых мало что знает о прошлом планеты. Рабочие цикл за циклом страдают на могилах своих предков, пока сами не растворяются в истории и их заменяют новые рабочие руки и невежественный разум. Такова была судьба Секундуса, чья жизнь оборвалась по воле Дома Хелмавр так что от него осталась лишь бледная тень своей тени, которая напоминает жителям Некромунды что он когда либо существовал.

Даже те, кто пересекает ее разоренные пустоши, осмеливаются преодолевать Пепельную Стену и спускаются в населенную призраками Бездну обнаруживают там лишь слабое напоминание о некогда великом улье, чья слава гремела по всей Некромунде.

Такова печальная участь всех ульев. Обращение в руины, смерть и разложение. Их кости растаскивают до тех пор пока не остается лишь остов из стали и печали.



CONTENTS

The Book of Desolation.....	5	Underhells Campaign Scenarios.....	81
- Time of Desolation.....	18	- Roaming Horrors.....	82
Spyre Hunting Party.....	21	- Data Crystal Stacks.....	84
- Gang Composition.....	24	- Defend the Camp.....	86
- Campaign Play.....	25	- Zone Exploration.....	88
- Territories.....	25	- Escape the Zone.....	90
- Terror Level.....	26	- Lost in the Ruins.....	92
- The Spyrer.....	28	- Trophy Hunt.....	94
- Spyrer Hunting Rig Glitches Table.....	29	- Underhells Encounter.....	96
- Spyre Hunt Master.....	30	Additional Rules.....	101
- Orrus Spyre Hunter.....	33	- Abyssal Ferryman Teams.....	102
- Yeld Spyre Hunter.....	35	- Custom Rig.....	112
- Jakara Spyre Hunter.....	37	- Van Saar Tek-hunter.....	114
- Malcadon Spyre Hunter.....	38	Underhells Terrain.....	116
- Caryatid Prime.....	39	- Trazior Pattern Sentry Gun.....	117
Secundan Incursion Gangs.....	41	Hive Secundus Gang Tactics.....	124
- Gang Composition.....	43	Spyre Hunting Party Gang Tactics.....	126
Malstrain Gangs.....	45	Equipment Reference.....	128
- Gang Composition.....	49	- Spyrer Equipment.....	130
- Malstrain Genestealer.....	50	- Vehicle Upgrades.....	134
- Malstrain Coalescence.....	51	- Vehicle Wargear.....	137
- Malstrain Brood Scum.....	52	- Armour.....	138
- Malstrain Tyramite.....	54	- Personal Equipment.....	139
- Malstrain Wyrd Powers.....	55	- Weapon Traits.....	141
Malstrain Corrupted Gangs.....	56	Dramatis Personae.....	
- Gang Composition.....	56	- Malstrain Alpha.....	58
Underhells Campaign.....	61	- Lady Haera in Sthenian-pattern Hunting Rig.....	78
- Setting up the Campaign.....	63	- Hermiatus, the Second Son.....	98
- Running the Campaign.....	67	- Hagthor Jarlun and Aster Felsturn.....	108
- Madness, Desolation and Darkness.....	71	- Madryc Helbane and Lugrun.....	110
- Territories.....	72		
- Underhells Campaign Territories.....	74		

Necromunda: The Book of Desolation © Copyright Games Workshop Limited 2024. Necromunda, GW, Games Workshop, Citadel, Warhammer, the 'winged-hammer' Warhammer logo, 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.

>>> Тема: Лог-событий сдвиг 592 года Его на Терре 996.M41.

>>> Канал Некрому-вокса VA3423.

>>> Мысль дня: Не страшитесь смерти во имя Императора.

>>> Подданные Лорда Хелмавра – внимлите гласу Некромунды!

>>> ++Транс-экваториальные транзитные пути Гамма K12X и Тета H19Z закрыты до конца последнего дневного цикла для всех перевозок Палатинского Нексуса между ульями после происшествия в экваториальной зоне отчуждения. Рабочим строго запрещается туда входить и обращать внимания на любые звуки стрельбы и взрывов, которые они могут услышать из туннелей. Транзитным пассажирам внутри маглев поездов, проезжавшим мимо зоны отчуждения рекомендуется оставаться внутри вагонов и при возможности закрыть глаза и читать как можно громче 999 молитв о спасении святому Богу-Императору.

>>> ++Напоминаем подданным великого Улья Примус о необходимости использовать исключительно официальную иконографию Имперского Дома и его феодалов. Уважения заслуживают священная Аквила, символ Дома Хелмавр и другие ратифицированные символы Клановых и Благородных Домов. О любых других символах, в особенности изображающих облик нелюдей и чужаков, неестественно заостренных или вызывающих ощущения ужаса и/или подстрекающих к бунту следует немедленно сообщить в местное представительство Энфорсеров.

>>> ++Сообществам, проживающим в непосредственной близости от внешней оболочки улья не стоит беспокоиться об ухудшающихся погодных условиях снаружи. Со стороны защитной оболочки могут доноситься шумы, постукивание или жалобные крики 'ветра'. В случае если во время подобных проявлений погоды в оболочке улья возникнет прореха, подданным рекомендуется незамедлительно сообщить об этом агентам Меркатор Темпериум прежде чем они сами погибнут, задохнутся или сгорят в пламени.

>>> ++Напоминаем подданным из Клановых Домов о необходимости быть бдительными в своем невежестве. Запрещается говорить, размышлять или вспоминать о Домах, ульях и людях, вычеркнутых из учетных книг Некромунды. Несоблюдение закона о забвении карается путем полного удаления оскорбительных воспоминаний силами капитанов хирургов Энфорсеров.







КНИГА РАЗОРЕНИЯ

Добро пожаловать в *Некромунду: Книгу Разорения*. Эта книга описывает дикие земли за Пепельной Стеной внутри зоны отчуждения, Бездну Секундус и Подземный Ад Улья Секундус. Также здесь описываются приключения Леди Херы в глубинах улья.

Помимо богатой описательной части, книга содержит листы четырех банд: Охотничьей Партии Шпилевиков, банды Налетчиков на Секундус, банды Малстрейна и Зараженной Малстрейном банды. Для каждой из этих банд описаны новые бойцы и предлагаются уникальные способы игры в Некромунду.

Дальше идет Кампания Подземного Ада, в которой банды предпринимают опасные путешествия от Пепельной Стены в глубины Улья Секундус в поисках драгоценных кристаллов данных, сражаясь по пути с бандами соперниками и обитателями самого Подземного Ада.

И наконец в книге представлены новые правила, доступные всем бандам. В частности правила на сторожевые орудия паттерна Тразиор, необычные костюмы, команды Проводников и новых Драматических Персон, таких как Леди Хера в ее охотничьем костюме паттерна Сфениан.

Cartograph of the Secundan Exclusion Zone

MERCATOR CALLUM SURVEY REPORT 996.M4I ++4W6692UA++





Ruins of Jardlan

Flats

Skysear Mountains

SCORCHED ROAD

OLD GUNSHINE DISTILLERY

GAVER'S TOWER

Nostrum

Howling Valley

ROAD DUST RIDGEWAY

SALVATION RUN

COMMISSAR'S PATH

DUST CLAN CROSSROADS

Pulvaus

Vortex Shadow

GUNWAY MILETEEN

Firebase Arius



СУДЬБА СЕКУНДУСА

'Улей Секундус? Я вообще не уверен что такое место существует. На наших картах он определенно не значится. Попробуйте поспрашивать у Энфорсеров...'

8

Улей Секунус - это рана на теле мира. Темный секрет и в то же время поучительная история, запечатанная за ферокритовыми бастионами Пепельной Стены. Само его имя в обитаемых областях Некромунды стало чем-то вроде легенды и проклятием, что бросают, не осознавая что за ним стоит. Даже в кругах что признают существование павшего города, о нем предпочитают говорить шепотом, возможно из-за страха что даже на расстоянии тысяч километров, спящая внутри тварь может пробудиться если упомянуть ее имя.

Трагедия Улья Секундус намного печальнее чем самые ужасные истории, которые о нем рассказывают за бутылкой Дикой Змеи. Когда-то это был блистательный второй город Некромунды, бастион знания и просвещения, насколько такой был возможен под жестоким правлением Империиума. Когда улей поглотила чума Генокрадов и его лидеры пали жертвой порчи чужаков, Лорд Хелмавр слишком медлил, опасаясь замедлить работу промышленности мира. Результатом этой ошибки стала ужасная война за улей, которая razорила окружающий ландшафт. Ближайшие ульи были покинуты, а миллионы душ принесены в жертву чтобы остановить культ ксеносов, захвативший Секундус. В конце концов Имперскому Дому пришлось прибегнуть к использованию разрушительных ядерных и гравитонных боеголовок чтобы сравнять улей с землей. В результате взрыва на месте города образовалась яма километровой глубины, а сам улей в результате обрушения превратился в искореженные обломки перекрученного металла.

И все же Секундус не умер. Под обломками оставался культ ксеносов, а в яме и на землях вокруг оставленного поля боя бродили чужацкие ужасы. Чтобы сдержать угрозу Имперский Дом укрепил оборонительные сооружения вокруг руин, превратив их в непреодолимую клетку, протяженностью в сотни километров, которые стали известны под названием Пепельная Стена. С тех пор область за стеной стала для населения Некромунды запретной территорией, местом смерти и отчаяния. Те кто туда входили не возвращались.

Гавор Нумс, Писец Гильдии, Меркатор Картография

ПОТЕРЯННЫЙ УЛЕЙ

Через век после войны и уничтожения Улья Секундус, Леди Хера совершила свое судьбоносное путешествие через руины Джардлана после побега из Улья Примус, преследуемая узурпатором Озостиумом Арантусом. Владения Скватов существовали в зоне отчуждения, окружающей Бездну (как стали называть провал на месте обрушившегося улья), уже много десятилетий. Их обитатели опечатали туннели что веде в Секундус. К сожалению для Скватов, ксено ужасы Секундуса оказались достаточно хитрыми и находчивыми. Движимые злым разумом что стоит за культом, существом что называют Патриархом Маслтрейна, Выводком Улья или Разумом Выводка, Генокрады Малстрейна и Гибриды ворвались в Джардлан, убив всех его обитателей. Последний наследник Джардлана Оррин Гримярл и Хера вошли во владения где царили лишь смерть и разрушение.

Это было не все что они обнаружили. В Зале Предков наследница трона Лорда Хелмавра и де факто правительница Некромунды Леди Хера подверглась нападению Кочевников Пепельных Пустошей, под предводительством АсунГар - Леди Пепла. Только благодаря отчаянным усилиям ей удалось выжить и достигнуть Глубоких Провалов - области что отделяет Джардлан от земли вокруг Секундуса. Там она встретила своего брата Тамино. Парочка образовала временный союз чтобы проникнуть в руины в поисках оружия что поможет Хере вернуть свой трон.

По всей Некромунде бушевала война между Клановыми и Благородными Домами, пока Озотиум Арантус распространял свою власть над миром ульем. Банды сражались друг с другом в подулье, в то время как чужеземцы дрались в пепельных пустошах. Каждое сражение было частью охватившего весь мир конфликта, приближавшего победу Озотиума и его сторонников. Власть Дома Хелмавр искоренялась повсеместно. Наследие Херы было украдено завистливыми соперниками и злыми противниками. Однако в мертвых землях зоны отчуждения все это не имело никакого значения. С тем же успехом Леди Хера могла ступить на поверхность другого мира, отрезанная от политиков и властей остальной Некромунды.

ТЕНЬ НОСТРУМА

Хера была грязной. Тамино покинул ее несколько дней назад после того как парочка предстала под полным ненависти взглядом мертвой зоны Секундуса. 'Именем Хелмавра, стойте!' Казалось что грубый голос доносился откуда то поблизости из окружающего ландшафта. Она заметила как несколько черных фигур в броне появилось из-за ближайших скал. Их многослойная флак броня была покрыта пылью, а лица скрывали ребризеры. Энфорсеры Чужеземья.

'Не узнаете свою хозяйку?' требовательно заявила Хера, хорошо понимая как сейчас выглядит. Несмотря на то что ее лицо было хорошо видно и они должны были ее знать, ее волосы были спутаны, одежда превратилась в лохмотья, а грязь и кровь за ее долгое путешествие засохли коркой.

'Для отребья из чужеземья ты слишком хорошо говорить на Имперском.' Сказал тот, в ком Хера признала их сержанта.

Она вздохнула и уже не в первый раз пожалела что оставила свои клинки в Джардлане. Однако ей было не в первой доказывать свое господство над низшими подданными и не колеблясь ни секунды она бросилась на сержанта. Застигнутый врасплох Энфорсер даже не успел поднять свой болтган как Хера перехватила рукой его ствол и увела в сторону когда он начал стрелять. Другая ее рука схватила сержанта за горло и сорвала респиратор. Она развернула человека в другую сторону и приставила деми-клинок, выскочивший из ее пальца к горлу заложника.

'Стойте! Стойте...!' закашлялся человек, пытаясь дышать отравленной атмосферой. Хера держала сержанта так чтобы тот оказался между ней и другими Энфорсерами, пока они один за другим не опустили оружие. Со своей врожденной уверенностью Хера опустила человека на землю, где он начал шарить в грязи в поисках своего респиратора. Затем она гордо вздернула голову, стряхивая с себя пыль и продемонстрировала всем Имперскую печать что носила на шее.

'А теперь отведите меня к своему лидеру.'



ЭНФОРСЕРЫ ЦЕРБЕРЫ

Одной из обязанностей Энфорсеров Лорда Хелмавра является поддержание порядка на укреплениях Пепельной Стены. В то время как полки милиции находятся в готовности для защиты оборонительных укреплений от нападения чужаков, наблюдение за их готовностью Лорд Хелмавр доверяет только своим превосходно обученным Энфорсерам. Быть Энфорсером на Пепельной Стене - это одновременно и высокая честь и тяжелая ноша. Здесь они постоянно подвергаются воздействию ядовитой атмосферы Некромунды и гравитационных штормов, постоянно бушующих в пустошах над Бездной. И это даже не говоря об отчаянии, которое накатывает от наблюдения за таким проклятым местом и психического безумия, когда Патриарх Малстрейна пытается проникнуть в ваш разум.

И если Энфорсеры Пепельной Стены отличаются от тех что патрулируют улы, Энфорсеры церберы отличаются еще сильнее. Энфорсерам церберам приходится организовывать экспедиции и водить в зону отчуждения. Помимо разведки и оценки сил Малстрейна эти группы преследуют преступников, преступления которых нельзя оставить в надежде на

то что с ними расправятся ксеносы. Энфорсеры церберы часто организуют внутри зоны собственные аванпосты. Эти укрепленные участки в чужеземье представляют из себя базы, откуда Энфорсеры могут добираться до всех уголков пустоши. Это страшный опыт и каждый кто хотя бы несколько циклов проводит за Пепельной Стеной меняется навсегда.

Впрочем есть такое место, куда опасаются заходить даже Энфорсеры церберы. Это сама Бездна. В таком случае они часто обращаются за помощью к Проводникам, предлагая им официальный статус Имперского Дома и экипировку, которую сложно добыть, в обмен на опыт этих жителей чужеземья. Это хрупкий союз, в котором одна сторона представляет собой непреклонный авторитет Лорда Хелмавра, а другая - это личности что живут вне законом Некромунды. Это еще один пример странных вещей что происходят за Пепельной Стеной и отчаянных мер, к которым приходится прибегать.



В БЕЗДНУ

За недели, проведенные в компании Энфорсеров церберов Укрепленного Участка Нострум, Хера увидела в мертвой зоне Секундуса больше чем ей хотелось бы.

Разоренный пейзаж все еще хранил следы войны ее прадеда. Выпотрошенная техника, покрытые кратерами равнины и похожие на скелеты остатки крепостей усеивали горизонт все время ее путешествия на Венаторе Энфорсеров по Насыпной дороге Рад-Пыль через Старый Фронт Секундуса к Порту Стикс. За это время она впервые сумела хорошо разглядеть Вихрь, что клубился над Бездной. Похожий на гигантское торнадо, он маячил на горизонте и казалось каждый день становился больше пока они ехали сквозь вечную мглу.

Когда они добрались до порта - странного поселения в чужеземье, состоящего из кранов, древней машинерии и старой военной техники, переделанной в жилые хабы - она обнаружила что Тамино уже здесь чтобы разведать путь в Подземный Ад и чтобы найти оружие о котором он говорил. Сейчас ее сопровождала дюжина Энфорсеров, она была одета во флак броню, вооружена парой шоковых палиц вместо своего любимого оружия и спускалась на платформе в Бездну. Их сопровождал один из местных так называемых Проводников, который управлял массивным механизмом.

'Здесь внизу происходят странные вещи', сказал человек бывалого вида.

Он называл себя Руфус и его сопровождал механический громила Эхо размером с Огрина. Каждый раз когда Руфус приказывал ему что-то сделать, тот повторял команду прежде чем ее выполнить. 'Вы когда нибудь встречали партии Леди Иветты Улантти?' спросила она, хорошо понимая что покрытый пылью человек наверняка никогда не бывал в нутри города улья. 'Я видел всякое странное'.

'Но не такое миледи. Там внизу не стоит доверять даже собственным глазам...'

Хера готова была ему поверить. Даже находиться в Порту Стикс было сравнимо с нахождением в пустошах ночью. Бездна была подобна спуску в глубины моря отходов. По крайней мере ей так казалось, потому что под ними было нечто похожее на поверхность некоего великого океана. А еще казалось что кто-то постоянно скребется позади ее разума. Она много знала о ведьмах и ведьмаках и ее было не просто обмануть их трюками. Но это было нечто другое. Закаленная жизнью в шпиле, Хера была готова с этим справиться также как физические пытки или званые обеды ее Тети Хестор.

'Внизу враги!'

Хера перевела взгляд туда где Энфорсер перегнулся через край платформы. Вспышки его оружия разрывали мглу, когда он обстреливал что-то внизу. Внезапно из тьмы вытянулась когтистая рука и утянула человека в Бездну.

'Отойдите от края! Эхо, сейчас же очисти гребаную платформу!' Закричал Руфус.

'Эхо, сейчас же очисти гребаную платформу!' повторил Эхо, схватил большой багор и начал смахивать фигуры, пытающиеся со всех сторон заползти на платформу.

Хера бросилась к краю. Из теней возникло нечто, состоящее из когтей и хитина и она ударила его своими шоковыми палицами. Оно улетело куда-то в сторону после вспышки статического разряда. Нападение закончилось также быстро как и началось, но стоило ей троих Энфорсеров.

Руфус подошел и стал рядом с Херой. На его лице была заметна однобокая ухмылка.

'Ну и конечно эти шутовщины тут как тут...'



ВЫЖИВШИЕ ИЗ СЕКУНДУСА

Самодовольный Имперский Дом считает что никто из людей не живет за укреплениями Пепельной Стены. Насколько не были бы лишены закона пустоши, тамошние земли Некромунды все еще номинально принадлежат Дому Хелмавр, подчиняются законам Дома и Улья и должны исполнять Дворянскую присягу. Области за Пепельной Стеной - это нечто совершенно иное. Это зона отчуждения, где нарушители караются смертью. Официально это Ксеномундус - Земля Чужаков. И всем известная тайна о том что здесь в зоне отчуждения живут сообщества людей и чужеземцев ничего не меняет в принятой классификации.

Уже через несколько дней после начала войны за возвращение Улья Секундус и бомбардировки города, вокруг свеж образовавшейся Бездны появились первые анклав выживших. Их населяли покинутые жители Секундуса и другие жители ульев, запертые за Пепельной Стеной, а также множество солдат, которых бросили когда командование отдало приказ отступать. Поначалу эти пестрые банды чужеземцев страдали от нападений Малстрейна и многие погибли от рук лазутчиков и открытых нападений. Однако со временем они укоренились, создали аванпосты в древних военных бункерах или на вершинах высоких кранов улья. Самые удачливые построили свои крепости на больших гусеничных платформах или подобных подвижных платформах и могли перемещаться по мертвой зоне, избегая кочующие стада зараженных Малстрейном.

Со временем когда сокровища Секундуса начали привлекать людей из-за Пепельной Стены, эти люди получили новую роль. Придвинув свои города краны к краю Бездны, они начали работать проводниками для исследователей и носильщиками для богатств, которые те выносили из развалин. Самых суровых начали называть Проводниками и они брались сопровождать группы архео-хантеров в подземный ад... и даже иногда возвращались с ними назад. Эти необычные отношения между чужеземцами и жителями ульев, были выгодны как местным, так и Клановым Домам и Торговым Гильдиям, которые проникают в мертвую зону в поисках поживы.

РАЗРУШЕННЫЙ ШПИЛЬ

Руфус сказал ей не покидать машину. С ее помощью в относительной безопасности Хера пересекла дно бездны. Проекторы машины пронзали обволакивавшую все вокруг тьму и освещали считанные десятки метров странного лунного пейзажа. Это был результат применения Гравитонного оружия о котором ей рассказывали, которое не только разравнивало землю, но в то же время разрушало и искажало ее. Древнее оружие сделало ненадежным само время и Хера могла поклясться что несколько раз видела машину Руфуса впереди или позади них, а однажды услышала как беседует с Проводником о том, о чем они еще не говорили.

А затем на машину напало... нечто. Она сама эго не видела, зато его заметил громила Эхо, помчавшийся вперед настолько быстро, насколько позволяли его массивные ножищи. Он запрыгнул на машину, где Руфус как раз сверялся с многочисленными хроно, которые висели на его одежде и красноречиво сообщали о его профессии. Ее выжившие Энфорсеры были готовы к отражению новой угрозы, а затем... в ее сознании произошла какая-то заминка. В один момент она готовила свою шоковую палицу, а в следующий уже лежала на спине, оружие пропало, а ее броня была смята и испачкана кровью.

Поднявшись на ноги она оглянулась вокруг. Со всех сторон сквозь тьму просматривался странный лес железных деревьев. Если приглядеться, они выглядели похожими на фермы давно погибшего строения, покореженные и погнутые под действием гравитационных бомб. Не понимая куда делся Проводник и его машина, она отправилось в сторону чего-то похожего на скалу в надежде что ей удастся вернуться на дорогу по которой они двигались.

Вскоре скала обрела вид гигантской постройки и момент спустя Хера поняла на что смотрит - обрушенный шпиль Улья Секундус, упавший и лежащий на дне Бездны.

Даже с расстояния около километра он казался гигантским. Во мраке Бездны это было похоже на то как все вокруг видится под водой и лишь редкие лучи сверху освещали конструкцию, скрывая в тенях ее формы.

Подойдя ближе Хера смогла разглядеть повреждения, причиненные оболочке древнего шпиля. Когда то это был роскошный дворец с причудливыми башнями и большими балконами. Его позолоченные уровни были разорваны и перекручены. Множество дыр смотрели на нее подобно отсутствующим зубам. Это было угнетающее зрелище, напоминающее о том как уязвимы даже самые могучие из тех кто живет на Некромунде.

'Пригнись!'

Приказ застал Херу врасплох и она обругала себя за то что позволила себе потерять бдительность при виде гигантской постройки. И все же что-то в голосе заставило ее подчиниться. Используя свои хорошо натренированные рефлексы она бросилась на землю. Что-то пролетело мимо ее головы и она заметила когти и слишком большое количество конечностей прежде чем лазерные лучи разорвали тьму. В следующий миг она снова была на ногах со сжатыми кулаками и увидела как полдюжины фигур отгоняют тварь шквалом огня из энергетического оружия.

С ее врагом было сразу покончено и фигуры приближались. Однако Хера не спешила опускать кулаки. Даже во мраке было видно что броня на незнакомцах была произведена кланом Ван Саар. Один из них снял похожий на насекомое шлем и показал свое обветренное лицо немолодого человека с седыми волосами.

'Леди Хера, могу я предположить?'

Она молча кивнула, все еще не доверяя им.

'Нас прислал ваш брат Темино... он ждет вас внутри.'

Хера бросила взгляд куда указывал Ван Саар и снова оглядела развалины шпиля. Не говоря не слова она направилась в его сторону, а Тек-хантеры последовали за ней.

КЛАДБИЩЕ ЖЕЛЕЗА

Корона вертикальных балок окружали основу обрушившегося города улья. Этот бывший фундамент Секундуса был разорван гравитационными боеголовками и лишен стен, которые на него опирались. В результате остался лишь стальной лес искореженного железа, поднимающийся в невидимые небеса. Балки были перекручены и сплетены вместе в ужасной пародии на деревья. Чтобы пересечь эту местность машинам приходилось тщательно выбирать дорогу по извилистым маршрутам так чтобы не увязнуть в обломках или не быть раздавленными обломками 'леса' во время происходящих время от времени землетрясений. В то время как большая часть исследователей предусмотрительно не суются на Кладбище Железа, есть те кто считает что здесь можно найти достойную добычу внутри куполов, переживших уничтожение улья. Амбициозные археолантеры часто пытаются пробраться в разрушенные купола, но никто не рассказывает о том что они там находят.

Малстрейн любит устраивать свои засады на Кладбище железа. В глубинах населенного призраками металлического леса на каждом шагу из мрака появляются тени и фигуры, а сами балки блокируют работу даже самых мощных ауспексов или сенсоров. Если провести в этом месте достаточно времени, обязательно нарвешься на Подонков Выводка и Генокрадов Малстрейна. Последние ориентируются на вибрации балок пока путешественники пробираются между ними. Одним из первых признаков нападения можно считать покачивание железных колонн, после чего на незадачливый конвой внизу спрыгивает множество вооруженных фигур. Проводники хорошо разбираются в опасностях Кладбища железа. Впрочем валяющиеся тут и там выпотрошенные остовы их машин свидетельствуют что и они не застрахованы от опасностей этого ужасного места.

СКЛЕП МЕДУЗЫ

Тек-хантеры, которых она встретила в тенях упавшего шпиля гибли один за другим. Они были опытными бойцами и помогли ей пробраться глубоко к основанию Секундуса. Поначалу они спускались по огромному тепловоду, а потом проникли в лабиринт туннелей и разрушенных куполов, образующих логово Разума Выводка. Ван Саар Искали знание в отличие от присоединившегося к ним ее брата, который жаждал резни. Она видела как он в своем боевом костюме отрывает конечности чужацким ужасам и проделывает себе кровавый путь сквозь ряды зараженных ксеносами подонков. В короткий момент затишья Тамино рассказал ей о Кладбище Медузы и редком комплекте костюма Шпилевика Сфениан, который там спрятан. С помощью найденных кристаллов данных Тамино удалось узнать что это мощное оружие, разработанное чтобы встретиться с древним врагом Дома Хелмавр и по его мнению оно было предназначено чтобы сражаться с Арантианцами. Это была тонкая нить надежды, за которую отчаянно цеплялась Хера.

Но конечно она ничем не могла им помочь когда они наткнулись на гнездо Малстрейна на дне давно высохшей и заброшенной цистерны. Когда они пересекали мостки над резервуаром, чужаки набросились на них со всех сторон, двигаясь с невероятной скоростью и яростью. Тамино уложил двоих прежде чем третий сбросил его вместе с собой с мостка во тьму. Три оставшихся Тек-хантера отважно бились на смерть, но один за другим были убиты пока стреляли во все стороны. Сама Хера расправилась с одной из тварей, но оценив что шансы складываются не в ее пользу, бежала во тьму.

Следующие три цикла за ней охотились по всему Подземному Аду и несколько раз ей пришлось биться не на жизнь а на смерть со слугами Разума Выводка.

Она дважды получала тяжелые ранения и теперь с трудом ковыляла потому что сломанные ребра мешали дышать, а один глаз был залит кровью. И все же что-то тянуло ее вперед и к началу двенадцатого дня она нашла то что так долго искала. Это было помещение, похожее на многие другие, где свет люменов отбрасывал резкие тени, образуя глубокие участки тьмы. Стены были покрыты граффити ксеносов, а пол усыпан костями как чужаков так и людей. Здесь разыгралась страшная битва. А в центре помещения притаилось существо, готовое к войне.

Приблизившись ближе она увидела что это был элегантный и древний боевой костюм, на котором не смотря на пыль все еще виднелся символ Дома Хелмавр. Иссохшие останки предыдущего владельца костюма все еще были внутри. Это наверняка был один из ее давно забытых родственников. Окровавленными пальцами Хера вытащила останки из костюма и начала избавляться от своей помятой карапас брони. Она слышала как порождения Разума Выводка переключаются друг с другом на своем шипящем языке, каждый раз оказываясь все ближе.

Освободившись от своей брони она заползла в костюм и нажала руну активации. Несмотря на то что она всю жизнь тренировалась и биомодификации против боли, она оглушительно вскрикнула когда костюм ее преобразовал. Кости были сломаны, органы были смещены, а в плоть впились многочисленные иглы. Ее кровь начала накачивать химия, а странный археотех преобразовывал ее тело, превращая в нечто большее опасное и менее человеческое чем то кем она была раньше.

Минуту спустя в помещение ворвался первый Малстрейн. Он взглянул на механического монстра и зашипел когда их взгляды встретились. Размываясь в движении Сфениан ринулся в атаку.

ВРЕМЯ РАЗОРЕНИЯ

ДРУГОЙ МИР

Леди Хера Хелмавр, 13-я Дочь Лорда Хелмавра, при помощи своего брата Тамино входит в мертвую зону, окружающую руины Улья Секундус. Пока они заняты поисками силы что поможет свергнуть узурпатора трона Озостиума, агенты Леди Кредо начинают зачистку Клановых и Благородных Домов от тех кто симпатизирует Леди Хере.

В МЕРТВОЙ ЗОНЕ

Хера и Тамино Хелмавр выходят из Глубоких Провалов, которые отделяют Владение Джардлан от области вокруг руин Улья Секундус. Пробравшись через наполовину лишенный света шторм, вызванный вихрем, который окутывает здешнюю пустошь, они начали свой долгий путь через древние поля сражений и мертвые поселения в сторону Бездны Секундуса.

ВОЙНА ПЕПЛА И ПРАХА

Пепельная Стена была атакована на множестве участков вдоль всей своей протяженности. В тенях Улья Нокс Энфорсеры и банды чужеземцев сражались с Кочевниками Пепельных Пустошей, в то время как в сотнях километров отсюда на склонах Великого Экваториального Шпиля, шахтерские партии Железноголового бились с солдатами выводка Малстрейна, пытавшимися вырваться из зоны отчуждения в дикие пустоши Некромунды.

БЛАГОРОДНЫЙ СТРАННИК

Чтобы противостоять активности Разума выводка в мертвой зоне, оставшиеся из дюжины патрулей Энфорсеры собрались вместе и попытались удержать то что осталось от укрепленного участка Нострум. Но едва потрепанные Энфорсеры устроились в участке, из пустошей к ним вышла потрепанная особа, которая заявила что является наследницей трона Хелмавра...

НОВЫЙ ПОРЯДОК

Вдалеке от адского ландшафта зоны отчуждения, Дом Арантус занимался упрочнением своего контроля над Ульем Примус. С помощью Гильдии Клятв, началась охота на непокорных представителей знати. Многие из них сбежали в подулей, в результате чего многие питейные в Двух Туннелях, Даст Фолз и Городе в Отстойнике наполнились множеством отлично одетых и отчаявшихся клиентов.

ПРИЗРАКИ ПРОШЛОГО

С возвращением на Некромунду Дома Арантус, под пепельными песками зашевелились старые враги. В пустошах Великие духи Тсунгар собрались чтобы почтить призрачную память своих предков, которые предупреждали Кочевников Пепельных Пустошей о существе, известном обитателям ульев как Озостиум.

ДОЛГИЙ СПУСК

Разум выводка предпринял скоординированное нападение против Порта Грейв. Варлорд Эсос возглавил обороняющуюся здесь дюжину банд из отверженных и патрулей Энфорсеров ренегатов. В последнем отчаянном противостоянии, когда сражение перекинулось на поднимающиеся платформы лифтов, Эсос приказал обрубить кабели древних машин, посылая дюжины защитников и сотни Подонков Выводка в глубины Бездны.



СЕКРЕТЫ РАЗУМА ВЫВОДКА

Войдя в Подземный ад, Хера и ее союзники углубились в его глубокие области в поисках кладбища Медузы. Тем временем агенты Дома Арантус продолжали поиски пропавшей наследницы в пустошах и приступили к реализации планов по изоляции ульев и регионов, все еще упорно остававшихся доляльными бывшему Имперскому Дому и его павшему повелителю, Лорду Хелмаву.

ЭХО ВРЕМЕНИ

По воздействию психической активности Разума вывода, гравитонные нарушения в Бездне стали еще более выраженными. Фрагменты прошлого и будущего начали проникать в руины, окружающие обвалившийся улей, так что путешественники иногда ведут фрагменты войны времен падения улья, а также мрачный мир, где Бездна стала тронном хозяина чужака, покорившего всю Некромунду.

УГЛИ ИСКУПЛЕНИЯ

Несмотря на то что большая часть последователей Пророка приняли Озостиума как своего нового святого спасителя, часть фанатичных Редемпционистов видела в древнем Арантианце Демона, а не бога. В бесчисленных святилищах и храмах ульев начались религиозные войны, заканчивающиеся кровью и огнем когда обезумевшие подданные Дома Кавдор навлекли на себя горькую расплату.

НОВЫЕ ВРАГИ

Ассасины Арантианца прочесывали Некромунду в поисках наследников Лорда Хелмавра. Некоторые проникли в зону отчуждения Секундуса по следам, оставленным Леди Херой. Впрочем большинство погибли, даже не добравшись до Подземного ада. Те же кому это удалось, быстро стали жертвами Малстрейна и в их разумах древних Патриарх Генокрадов узнал о новом противнике и новых возможностях...

СВОБОДНОЕ ПАДЕНИЕ

Гравитационные возмущения хлынули из Улья Секундус и достигли даже самых восточных границ Пепельной Стены. Пока Кочевники Пепельных Пустошей атаковали Бастион Пултос, одна из таких волн захлестнула крепость. Направление гравитации сменилось, отрывая постройки от земли вместе с десятками километров стены и сотнями Энфорсеров и кочевников, посылая их кувыркаться в пепельных небесах.

СКЛЕП МЕДУЗЫ

После изнурительного путешествия, которое началось еще в космическом порту на посадочной площадке Улья Примус, Леди Хера Хелмавр наконец достигла места где покоился костюм Шпилевика Сфениан. Архео-устройство сразу распознало дочь Хелмавра и интегрировалось в ее тело. Как раз вовремя чтобы она успела расправиться с полудюжиной Генокрадов Малстрейна в кровавой схватке.

ОБЕЩАНИЕ МСТИ

Через несколько дней после слияния с боевым костюмом Сфениан, Леди Хера Хелмавр покинула зону отчуждения. Теперь ей предстоял новый путь, полный опасностей, который закончится только когда над Некромундой восторжествует Дом Хелмавр или Дом Арантус и либо она либо существо, известное как Озостиум, будут лежать мертвыми перед тронном Имперского Дома.



ОХОТНИЧЬЯ ПАРТИЯ ШПИЛЕВИКОВ

Даже в ожившем кошмаре подулья о Шпилевиках говорят с содроганием. Родители пугают малых детей одним упоминанием их имени, а взрослые замолкают когда слышат об их нападениях. Для жителей подулья это демоны тьмы, изверги кровососы, которые охотятся на воюющие банды без всякого сожалению и жалости.

И все же обитатели подулья отлично знают что эти существа вовсе не дьяволы или призраки. Это сыновья и дочери Имперского Дома, который правил Ульем Примус и всей Некромундой из своего шпиля. Эти отпрыски благородны кровей спускаются в чистилище чтобы продемонстрировать свою стойкость и доказать право занять место в правящем семействе. В улье обитает столько миллиардов душ, что только самые предприимчивые и безжалостные могут рассчитывать на власть или даже выживание.

Обычно Шпилевики действуют как убийцы одиночки, предпочитая охотиться на своих жертв самостоятельно и неохотно делятся своими убийствами с сиблингами. Как заведено в позолоченных залах дворца Дома Хелмавр в шпиле, дети планетарного губернатора не слишком ладят друг с другом. Впрочем иногда обстоятельства могут складываться таким образом что эти убийцы собираются вместе, подобно тому как Фирские коты собираются вокруг загнанной жертвы. В самых редких случаях Шпилевики отставляют в сторону свое соперничество и ненависть друг к другу и образуют охотничьи партии с целью набить как можно быстрее максимальное количество добычи.

Как только Шпилевики выбирают для себя охотничьи угодья, она разбивают там тайный лагерь, откуда отправляются в пустоши или плохие зоны, собирая трофеи и предаваясь чрезмерному насилию. Это основа миссии Шпилевиков - сеять ужас и забирать как можно больше жизней чтобы доказать своей далекой благородной семье собственную безбашенность и хитрость. Боевые костюмы Шпилевиков также связаны с их занятием и создаются лишь с одной целью - превратить своего носителя в практически неубиваемый бродячий ужас.

ГЕРАЛЬДИЯ ХЕЛМАВР
ОТПРЫСК КРИСТАЛЬНЫХ КУПОЛОВ,
ШПИЛЕВИК ОХОТНИК ОРРУС,
ДОМ ХЕЛМАВР



Только Имперский Дом способен создавать боевые костюмы Шпилевик из-за высокой стоимости из создания и обслуживания. И даже Дом Хелмавр способен производить лишь ограниченное количество костюмов в свои кузницах, а обладание подобным костюмом для благородного отпрыска считается большой честью. Такого права удостаиваются лишь самые достойные наследники рода Хелмавра. Только те кто достаточно сильны и хитры чтобы однажды возможно возвыситься до правителя миром ульем.

Даже носить подобный костюм уже можно считать испытанием, потому что благородные сыновья и дочери должны быть для начала модифицированы в соответствии с его уникальной формой и системами. Это означает установку нейро и мускульных интерфейсов по всему телу благородного, а иногда даже удаление конечностей или изменение формы костей так чтобы полностью интегрироваться со своим охотничьим костюмом Шпилевик. Оставшиеся после этого процесса шрамы и раны становятся предметом гордости среди элиты Дома и о конца жизни отмечают тех кто выжил испытание в качестве Шпилевика.

Также как благородный должен быть изменен чтобы стать совместимым с технологиями боевого костюма Шпилевик, также и сам костюм зачастую изготавливается на заказ самыми искусными оружейниками шпиля. На протяжении веков Дом Хелмавр создал ассортимент костюмов, многие из которых были уникальны и получили название в честь могучего благородного, который их носил. Эти редкие охотничьи костюмы известны тем что отвергают практически любого кроме своего владельца. Поэтому их либо отправляют в оружейную Дом Хелмавр или они остаются затерянными в глубинах улья. В последнее время враги привыкли видеть четыре основных паттерна боевых костюмов. Эти паттерны часто модифицируются владельцами, но в отличие от более необычных творений Дома Хелмавр полагаются на хорошо проработанные технологии и боевые стили.

Штурмовая броня Оррус - это самый большой из боевых костюмов. Она полагается на грубую силу и прямые атаки вместо скрытности или дистанционного боя. Хорошо бронированная практически против любого оружия, броня Оррус позволяет прорваться куда угодно чтобы схватить свою добычу. Хватается она обычно парой дугообразных силовых клыков. Массивные кулаки костюма Оррус несут на себе как будто добавленные в последний момент болтометы или подобное сокрушительное на короткой дистанции оружие. С его помощью большинство охотников расправляются со слабыми противниками и теми кто не достоин их внимания. Остальные Шпилевики считают методы, что предлагает Оррус грубыми и бесхитростными. Им не хватает так ценимого большинством изящества убийства. Впрочем никто не будет оспаривать эффективность такого подхода.

Скирмиш костюм Джакара наоборот создан для скорости и боевых навыков. Парные мономолекулярные клинки и зеркальный щит позволяют Джакаре танцевать вокруг своих врагов и наносить фатальные порезы и добивающие уколы с прекрасной грацией. Зеркальный щит используемый Джакарой - это особенно впечатляющий элемент доспехов, созданный из слоев фотокинетических реактивных чешуек, которые могут использовать окружающий свет для ослепления врагов или даже отражения по ним самим их же атаки. Таким образом Джакара часто использует огневую мощь банды против нее самой или же отказывается от стрелкового оружия когда Джакара входит в ближний бой как и положено Шпилевикам.

Охотничья броня Малкадон похожа на Джакару тем что предпочитает скорость и убийства в ближнем бою, а не грубую силу или стрелковый бой. Впрочем там где Джакара полагается на фехтование и техно-трюки, Малкадон может называться мастером скрытности и ужаса. Вооруженный длинными выкидными когтями и веб-испускателями паттерна Эмбиоптеран, костюм Шпилевика перемещается по подолу с ужасающей эффективностью. При этом большую часть времени охотник вовсе прячется в тенях. Используя свой гарпун и прибор для спуска он способен забираться на выступы и купола над полем боя, а затем обрушиваться на жертву сверху и оглушать ее.

И наконец разведывательный костюм Йелд оснащается сложными механическими крыльями, что позволяет его владельцу парить и пролетать над полем боя. Это один из редких типов Шпилевиков, который предпочитает дистанционный бой. Йелд способен использовать свои лазерные перчатки чтобы разить врагов с недостижимой дистанции или даже бить их на лету, когда они пролетают над головой размытым пятном сверкающей брони. Несмотря на эти навыки и повышенную для данного типа Шпилевиков мобильность, большинство обладателей Йелд предпочитают приближаться к своим жертвам и разрывать их на части бритвенно острыми гранями своих крыльев, а затем взмывают ввысь и отправляются на поиски следующей жертвы.

Вне зависимости от способа убийства, каждый из этих боевых костюмов остается ужасной силой с которой приходится считаться. Несмотря на то что все они показали себя отличными образцами экипировки, среди знати Дома Хелмавр не прекращаются споры насчет того какая модель лучше.

ЗАЧЕМ ИГРАТЬ ЗА ОХОТНИЧЬЮ ПАРТИЮ ШПИЛЕВИКОВ?

Шпилевики - это несравненные охотники и безжалостные убийцы, которые долго преследуют свою жертву прежде чем расправиться с ней. Это благородные отпрыски Дома Хелмавр, которых отправили в глубины Улья Секундус, чтобы они доказали что достойны занять место среди правителей владениями Имперского Дома. Поэтому они сильно отличаются от обычных банд, с которыми вы обычно сталкивались.

Что же касается игры за Охотничью Партию Шпилевиков в кампании, каждый Охотник Шпилевик - это умелый боец, экипированный совершенным охотничьим костюмом, который по своему потенциалу превосходит все что доступно обычным обитателям подулья. Несмотря на свой потенциал они начинают как группа из трех или четырех бойцов и поэтому они всегда в меньшинстве и их могут задавить массой. Их не волнует обогащение как другие банды. Шпилевикам интересно только увеличение счетчика убийств. Поэтому игроку за Шпилевиков в каждой игре стоит заботиться об изоляции вражеских бойцов и расправе с ними. Шпилевики превосходят всех остальных в бою один на один, но комбинированное нападение или неудачная позиция могут быть для них губительны.

Поэтому если вам интересно преследовать свою жертву и отыгрывать другие приоритеты по сравнению с вашими оппонентами, а также водить небольшую группу элитных бандитов, полагающихся на хитрую тактику - вам определенно стоит попробовать Охотничью Партию Шпилевиков!

СОСТАВ БАНДЫ

Охотничья Партия Шпилевиков собирается по стандартным правилам создания банды (см. рулбук) со следующими исключениями:

- Охотничья Партия Шпилевиков игнорирует обычное правило, согласно которому не менее половины моделей должны иметь спец правило Gang Fighter (X).
- После создания банды любые неиспользованные кредиты пропадают и не попадают в Стеш банды.

АЛЬЯНСЫ

Охотничья Партия Шпилевиков никогда не заключает альянсы.

НАЕМНИКИ

Наемники никогда не соглашаются работать на Охотничью Партию Шпилевиков кроме случаев когда это прямо прописано.

Последователи (HANGERS-ON) Последователи никогда не соглашаются работать на Охотничью Партию Шпилевиков кроме случаев когда это прямо прописано.

ИГРА В КАМПАНИИ

В кампании банды Охотничьих Партий Шпилевиков действуют немного не так как остальные банды, что описано ниже.

ДОХОД, ЭКИПИРОВКА И НАЙМ

Охотничья Партия Шпилевиков получает кредиты или экипировку только во время Перерыва (Downtime). Любые кредиты или экипировка, полученные в другое время и которые обычно добавляются в Стеш, пропадают.

Кроме того единственный способ набора дополнительных бойцов в банду Охотничьей Партии Шпилевиков осуществляется через Уровень Ужаса (Terror Level) (см. стр. 26).

Перерыв (Downtime): На шаге Набор новобранцев Перерыва, банды Охотничьих Партий Шпилевиков получают кредиты так же как и все другие банды. Эти кредиты можно использовать только для выполнения следующих действий:

- Замена оружия и Варгира на любом из своих бойцов.
 - При замене оружия любая аугметика пропадает.
- Приобретение дополнительного Варгира из своих вариантов экипировки.
- Снятие Глитчей Костюма с бойца за 100 кредитов.
- Найм одного или нескольких Кариатидов Прайм (Caryatid Primes).

Любые нерастраченные кредиты пропадают в конце Перерыва

ПЛЕННЫЕ

Шпилевиков не интересует продажа Пленных Гильдийцам или получение награды за голову. Они используют Пленных только в качестве приманки для новых жертв. Охотничьи Партии Шпилевиков не могут торговаться Пленными, продавать или избавляться от Пленных.

ТЕРРИТОРИИ

Банды Охотничьих Партий Шпилевиков сражаются и берут под контроль Территории так же как и остальные банды. Но при этом есть значительные отличия, потому что им не интересна эксплуатация Территорий ради кредитов а также услуги местного населения.

БУНЫ

Единственная территория, за которую поучает Буны банда Охотничьей Партии Шпилевиков - это Базовый Лагерь Шпилевиков (Spyrer Base Camp). Все остальные территории не дают Охотничьей Партии Шпилевиков никаких бун.

УСТРАШАЮЩАЯ ЗАЧИСТКА (TERROR PURGE)

Когда банда Охотничьей Партии Шпилевиков одерживает победу в битве в рамках кампании, она выполняет Устрашающую Зачистку на шаге Wgar-up последовательности после битвы.

- Когда банда выполняет Устрашающую Зачистку, каждый боец в этой банде получает 2 XP.

БАЗА ДЛЯ ОПЕРАЦИЙ

В дополнение к любым другим Территориям, которые контролирует банда Охотничьей Партии Шпилевиков, у них всегда имеется Территория Базовый Лагерь Шпилевиков (Spyrer Base Camp), которую они никогда не могут потерять.

УНИКАЛЬНАЯ ТЕРРИТОРИЯ БАЗОВЫЙ ЛАГЕРЬ ШПИЛЕВИКОВ (SPYRER BASE CAMP)

Это укрепление, из которого действуют Шпилевики. Базовый Лагерь Шпилевиков хорошо защищен и высоко подвижен. Он всегда перемещается таким образом чтобы у Охотничьей Партии Шпилевиков было безопасное место для отдыха между сражениями и для совершенствования их навыков.

БУН ТЕРРИТОРИИ

Системы Восстановления (Recovery Systems): На шаге Wgar-up каждой битвы, в которой принимает участие банда Охотничьей Партии Шпилевиков, один Шпилевик может выполнять действия после битвы, как будто находится на Восстановлении (Convalescence). Охотничья Партия Шпилевиков никогда не теряет контроль над Территорией Базовый Лагерь Шпилевиков.

УРОВЕНЬ УЖАСА (TERROR LEVEL)

Когда банда Охотничьей Партии Шпилевиков движется по подулю, вокруг распространяются слухи об их присутствии и делах, пока все не будут осведомлены о присутствии во мгле этих хищников. Когда о ведущейся Охоте становится известно, остальные Шпилевики, действующие в том же районе перебираются в новое место где их свершения никто не затмит или присоединяются к Охоте.

В кампаниях по Некромунде это отображается Уровнем Ужаса.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ УЖАСА

Уровень Ужаса банды начинается с 1. В начале шага Обновление Ростера последовательности после боя, Уровень Ужаса повышается в соответствии с таблицей Повышения Уровня Ужаса. Количество раз Лишить Лидерства (Cull the Leadership), которые можно получить в каждой последовательности после боя не лимитировано, в то время как Цензура (Censure) и Молниеносный Налет (Lightning Raid) могут быть получены только раз за битву:

ТАБЛИЦА ПОВЫШЕНИЯ УРОВНЯ УЖАСА

Событие	Повышение Уровня Ужаса
Цензура (Censure): По крайней мере четыре вражеских бойца или машины были отправлены Вне игры (Out of Action) или Разбиты (Wrecked) по ходу битвы как прямой результат действий, совершенных Шпилевиками.	+1
Лишить Лидера (Cull the Leadership): Вражеский Лидер или Чемпион были отправлены Вне игры (Out of Action) по ходу битвы как прямой результат действий, совершенных Шпилевиками.	+1
Молниеносный Налет (Lightning Raid): Один или несколько вражеских бойцов или машины были отправлены Вне игры (Out of Action) или Разбиты (Wrecked) как прямой результат действий, совершенных Шпилевиками в первом раунде.	+1

ПРЕИМУЩЕСТВА УРОВНЕЙ УЖАСА

Буны, которые дает Уровни Ужаса банды приведены в таблице ниже. По мере повышения Уровня Террора банды, повышается и количество Бунов, которые она может запросить. При этом каждый Бун можно затребовать только один раз.

Уровень

Ужаса Бун

1-4 Нет буна.

5-9 Банда может сразу за бесплатно экипировать Шпилевика Кариатидом Прайм (Caryatid Prime).

10-14 Банда может сразу нанять Шпилевика с общей холмистостью экипировки на 300 кредитов или меньше за бесплатно.

15-19 Один дополнительный Шпилевик может выполнять действия после битвы пока находится на Лечение (Convalescence) в каждой последовательности после битвы.

20+ Банда может сразу нанять Шпилевика с общей стоимостью экипировки на 400 кредитов или меньше за бесплатно.



ШПИЛЕВИК THE SPYRER

Шпилевик - это представитель знати из Благородного Дома, экипированный самыми совершенными технологиями, какие только можно найти на Некромунде, благодаря чему он может вступить в схватку с Генокрадом Малстрейна и выйти победителем. Поэтому Шпилевик использует некоторые спец правила.

УСКОРИТЕЛЬ РЕФЛЕКСОВ REFLEX ENHANCERS

На шаге Готовности Банды фазы Приоритета все Шпилевики получают дополнительный маркер Готовности. Каждый раз когда Шпилевик активируется, он убирает только один маркер Готовности. Это значит что он может активироваться два раза за ход. Любые эффекты, которые убирают маркеры Готовности убирают у Шпилевика только один маркер.

МАСТЕР ОХОТЫ MASTER OF HUNT

Все Шпилевики получают спец правила, которые им дает охотничий костюм:

- Когда Шпилевик получает попадание от вражеской атаки, он становится Лежащим и Запіненым только если атака наносит ему повреждения (т.е. он теряет рану или получает Легкое Ранение).
- Шпилевик никогда не может быть Захвачен по любой причине. В любой подобной ситуации считается что он получил Впечатляющий шрам (Superficial Damage) (см. стр. 29).
- Шпилевики не получают побочные эффекты от химии и никогда не может получить от нее зависимость.

ТАБЛИЦА ПОВЫШЕНИЯ МОЩНОСТИ POWER BOOST TABLE

D6	Результат	Увеличение стоимости
1	Боевая Нейроволна (Combat Neurowave): Охотничий костюм задействует дополнительные нейроволны, которые обостряют боевые навыки Шпилевика. Увеличьте WS или BS Шпилевика на 1 до максимума 2+.	+20 credits
2	Повышенная Реакция (Heightened Reaction): Охотничий костюм значительно обостряет рефлекс, благодаря чему реакция становится молниеносной. Увеличьте характеристику Инициатива Шпилевика на 1 до максимума 2+.	+10 credits
3	Увеличенная Движущая Сила (Improved Motive Power): Подача питания на двигательные элементы костюма увеличена, что увеличило скорость. Увеличьте характеристику Движение Шпилевика на 1 до максимума 8".	+10 credits
4	Утолщение Брони (Thickened Armour): Броня охотничьего костюма становится толще и крепче, обеспечивая Охотнику улучшенную защиту. Увеличьте спас бросок за броню Шпилевика на 1 до максимума 2+.	+15 credits
5-6	Аугментация Охотничьего Костюма (Hunting Rig Augmentation): Охотничий Костюм увеличивает подачу питания на одну из своих систем и подключает дополнительный функционал. Выберите одно оружие или Варгир, которые несет Шпилевик и повысьте уровень Аугментации на единицу. Если новая Аугментация повышает характеристику выше максимума, уровень Аугментации повышается на дополнительную единицу.	+20 credits

Если бросок по таблице Повышения Мощности повышает характеристику выше максимума, считайте это результатом Аугментация Охотничьего Костюма (Hunting Rig Augmentation).

- Кроме того Шпилевик никогда не нужно проверять что он стал Сломленным в результате того что дружественная модель отправилась Вне игры (Out of Action).
- Банда Охотничьей Партии Шпилевиков проходят тест на Трусость (Bottle checks) на D3 вместо D6.

СЧЕТЧИК УБИТЫХ KILL COUNT

Охотничий костюм каждого Шпилевика записывает все что с ним происходит, верифицирует совершенные им убийства и разблокирует функции охотничьего костюма и оружия по мере того как счетчик растет, делая Шпилевика еще более опасным противником. Каждый раз когда Шпилевик отправляет врага Вне игры (Out of Action), помимо XP его Счет Убитых увеличивается на единицу.

Все Шпилевики Охотники могут выполнить действие после боя Эволюция Костюма:

Эволюция Костюма (Suit Evolution): Если Счетчик Убийств достигает четырех, счетчик убийств снижается на четыре и вы либо стираете все Глитчи Костюма Шпилевика Охотника (Spyrer Hunter Rig Glitches) (сбрасывая счетчик глитчей на нуль и убирая все негативные последствия глитчей) или увеличиваете силу его костюма как описано далее. Если После этого Счет Убийств все еще не меньше четырех, вы можете выполнить это действие снова.

Чтобы увеличить силу охотничьего костюма, сделайте бросок D6 по таблице Повышения Мощности, примените результат к Шпилевик и увеличьте его стоимость в кредитах на указанное количество:

ГЛИТЧИ ОХОТНИЧЬЕГО КОСТЮМА ШПИЛЕВИКА SPYRER HUNTING RIG GLITCHES

Когда Шпилевика отправляют Вне игры (Out of Action), вместо броска по таблице Последствий Ранения из рулбука, сделайте бросок по таблице Глитчей Охотничьего костюма Шпилевика ниже.

Если на шаге Закупки Улучшений последовательности После боя, количество глитчей у Шпилевика выше чем его характеристика Стойкость (Toughness), охотничий костюм отключается. Удалите Шпилевика и всю его экипировку из ростера банды.

ТАБЛИЦА ГЛИТЧЕЙ ОХОТНИЧЬЕГО КОСТЮМА ШПИЛЕВИКА

D66 Глитч Охотничьего Костюма

11	Урок усвоен Lesson Learned: Шпилевик отправляется на Лечение и получает D3 XP.
12-26	Впечатляющий шрам Superficial Damage: Несмотря на то что Шпилевик теряет сознание, все системы его костюма в порядке и боец внутри не пострадал. Шпилевик пропускает оставшуюся часть битвы, но успешно восстанавливается чтобы выполнять действия в последовательности после боя.
31-36	Лечение Convalescence: Шпилевик отправляется на Лечение.
41	Принижен Humbled: Шпилевик отправляется на Лечение. Счетчик его глитчей увеличивается на единицу, а его характеристика Лидерство снижается на 1.
42	Повреждение Подавителя Тревоги Anxiety Suppression Damage: Шпилевик отправляется на Лечение. Счетчик его глитчей увеличивается на единицу, а его характеристика Хладнокровие (Cool) снижается на 1.
43	Нейро Отдача Neural Feedback: Шпилевик отправляется на Лечение. Счетчик его глитчей увеличивается на единицу, а его характеристика Интеллект снижается на 1.
44	Вокс Призрак Vox Ghost: Шпилевик отправляется на Лечение. Счетчик его глитчей увеличивается на единицу, а его характеристика Сила Воли (Willpower) снижается на 1.
45	Ослабленные Полимеры Weakened Polymers: Шпилевик отправляется на Лечение. Счетчик его глитчей увеличивается на единицу, а его спас бросок за броню снижается на 1.
46	Дестабилизированный Гироскоп Gyroscopic Destabilisation: Шпилевик отправляется на Лечение. Счетчик его глитчей увеличивается на единицу, а его характеристика Инициатива снижается на 1.
51	Проблемы с Моторикой Jammed Articulation: Шпилевик отправляется на Лечение. Счетчик его глитчей увеличивается на единицу, а случайно выбранное оружие получает модификатор -1 на попадание.
52	Повреждения Кабелей питания оружия Disrupted Ammo Cables: Шпилевик отправляется на Лечение. Счетчик его глитчей увеличивается на единицу, а случайно выбранное оружие без трейта Melee ухудшает характеристику Ammo на 1 до минимума 6+. Если у Шпилевика нет подходящего оружия, считайте этот результат за Нарушение Оболочки Ядра.
53	Дегградация Системы System Downgrade: Шпилевик отправляется на Лечение. Счетчик его глитчей увеличивается на единицу, а случайно выбранная система снижает уровень Аугментации на 1. Если у Шпилевика не осталось систем с Аугментациями, считайте этот результат за Нарушение Оболочки Ядра.
54	Нарушение Оболочки Ядра Cracked Power Cell: Счетчик его глитчей Шпилевика увеличивается на единицу и в конце каждой битвы, в которой он принимает участие для него делается бросок D6. При результате 1 Шпилевик отправляется на Лечение.
55	Пониженное Распределение Энергии Reuced Power Distribution: Шпилевик отправляется на Лечение. Счетчик его глитчей увеличивается на единицу, а случайно выбранное оружие снижает AP на 1.
56	Сниженная Подвижность Seized Locomotion: Шпилевик отправляется на Лечение. Счетчик его глитчей увеличивается на единицу, а его характеристика Движение снижается на 1.
61	Неполадки системы наведения Targetion Uplink Disruption: Шпилевик отправляется на Лечение. Счетчик его глитчей увеличивается на единицу, а его характеристика BS снижается на 1.
62	Клинящие Сервоприводы Stuttering Servos: Шпилевик отправляется на Лечение. Счетчик его глитчей увеличивается на единицу, а его характеристика WS снижается на 1.
63	Поврежденная Мускулатура Damaged Musculature: Шпилевик отправляется на Лечение. Счетчик его глитчей увеличивается на единицу, а его характеристика Сила снижается на 1.
64	Сниженная Стойкость Брони Reduced Plate Density: Шпилевик отправляется на Лечение. Счетчик его глитчей увеличивается на единицу, а его характеристика Стойкость (Toughness) снижается на 1.
65	Множественные Глитчи Multiple Glitches: Сделайте D3 броска по этой таблице.
66	Критическая Перегрузка Critical Overload: Шпиленвик мгновенно погибает. Его не спасает даже его охотничий костюм. Если ранение было нанесено действием Атака, атаковавший получает дополнительное 1 очко XP.

МАСТЕР ОХОТЫ ШПИЛЯ SPYRE HUNT MASTER (LEADER) 180 CREDITS

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

СПЕЦ ПРАВИЛА

Лидер банды (Gang Leader): Банда Охотничьей Партии Шпилевиков 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 этот боец умрет или каким-либо образом пропадает из банды нужно возвысить ему на замену другого бойца (см. Смерть Лидера в рулбуке).

Охотник из Шпиля (Spyre Hunter): Этот боец подчиняется спец правилам Reflex Enhancers, Master of the Hunt, Kill Count и Spyrer Hunting Rig Glitches (см. стр. 28 и 29).

Опытный Охотник (Experienced Hunter): Выберите одно оружие или элемент Варгира, которые несет Шпилевик и повысьте его уровень Аугментации на единицу.

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

Если Охотник Шпилевик не просто выживает в Улье Секундус, но еще и набирает внушительный счет убийств, он считается достойным того чтобы возглавить охотничью партию в Подземный Ад. Это редкая честь, которая представляется лишь немногим. По традиции вести охотничью партию могут только высшие представители Дома Хелмавр. Облаченные в редкий охотничий костюм Суверен, Мастер Охоты способен настраивать свое вооружение и выбирать оружие, которое обычно можно устанавливать на родной костюм, что дает ему большую гибкость.

ИЗОКЕЛЛА ХЕЛМАВР
ОТПРЫСК ШЕЛКОВОЙ ФАКТОРИИ
ШПИЛЕВИК ОХОТНИК ОРРУС
ДОМ ХЕЛМАВР



ДОСТУПНЫЕ НАВЫКИ

Мастер Охоты Шпиля имеет доступ к следующим наборам навыков:

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

ЭКИПИРОВКА

Мастер Охоты Шпиля экипирован Sovereign hunting rig (входит в его базовую стоимость). Мастер Охоты Шпиля может выбрать любые варианты из опций Варгира Мастер Охоты Шпиля:

- По ходу кампании Мастер Охоты Шпиля может получать дополнительное оружие или варгир только во время Перерыва.

SPYRE HUNT MASTER WARGEAR OPTIONS

- A Spyre Hunt Master may take up to two of the following options:
 - Malcadon slashing claw with web incisors, grapnel launcher and drop rig.....60 credits
 - Malcadon toxin whip with web incisors, grapnel launcher and drop rig.....60 credits
 - Mirror shield60 credits
 - Monomolecular sword50 credits
 - Naga blade50 credits
 - Yeld laser gauntlet30 credits
 - Yeld missile gauntlet.....30 credits
- A Spyre Hunt Master may be equipped with:
 - A bio-booster35 credits
 - A chem-synth.....15 credits
 - Photo-goggles.....35 credits
 - A photo-lumen.....20 credits
 - A respirator15 credits
 - Web solvent25 credits
 - O-1 Caryatid Prime90 credits



BORN SON OF CHAOS

ЮНТИУМ ХЕЛМАВР
4-й ИСТИННОРОЖДЕННЫЙ СЫН ХАЛПИЛИДА ХЕЛМАВРА
ШПИЛЕВИК ОХОТНИК ОРРУС
ДОМ ХЕЛМАВР

ШПИЛЕВИК ОХОТНИК ОРРУС ORRUS SPYRE HUNTER (CHAMPION) 350 CREDITS

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

СПЕЦ ПРАВИЛА

Охотник из Шпиля(Spyre Hunter): Этот боец подчиняется спец правилам Reflex Enhancers, Master of the Hunt, Kill Count и Spyre Hunting Rig Glitches (см. стр. 28 и 29).

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

ДОСТУПНЫЕ НАВЫКИ

Шпилевик Охотник Оррус имеет доступ к следующим наборам навыков:

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

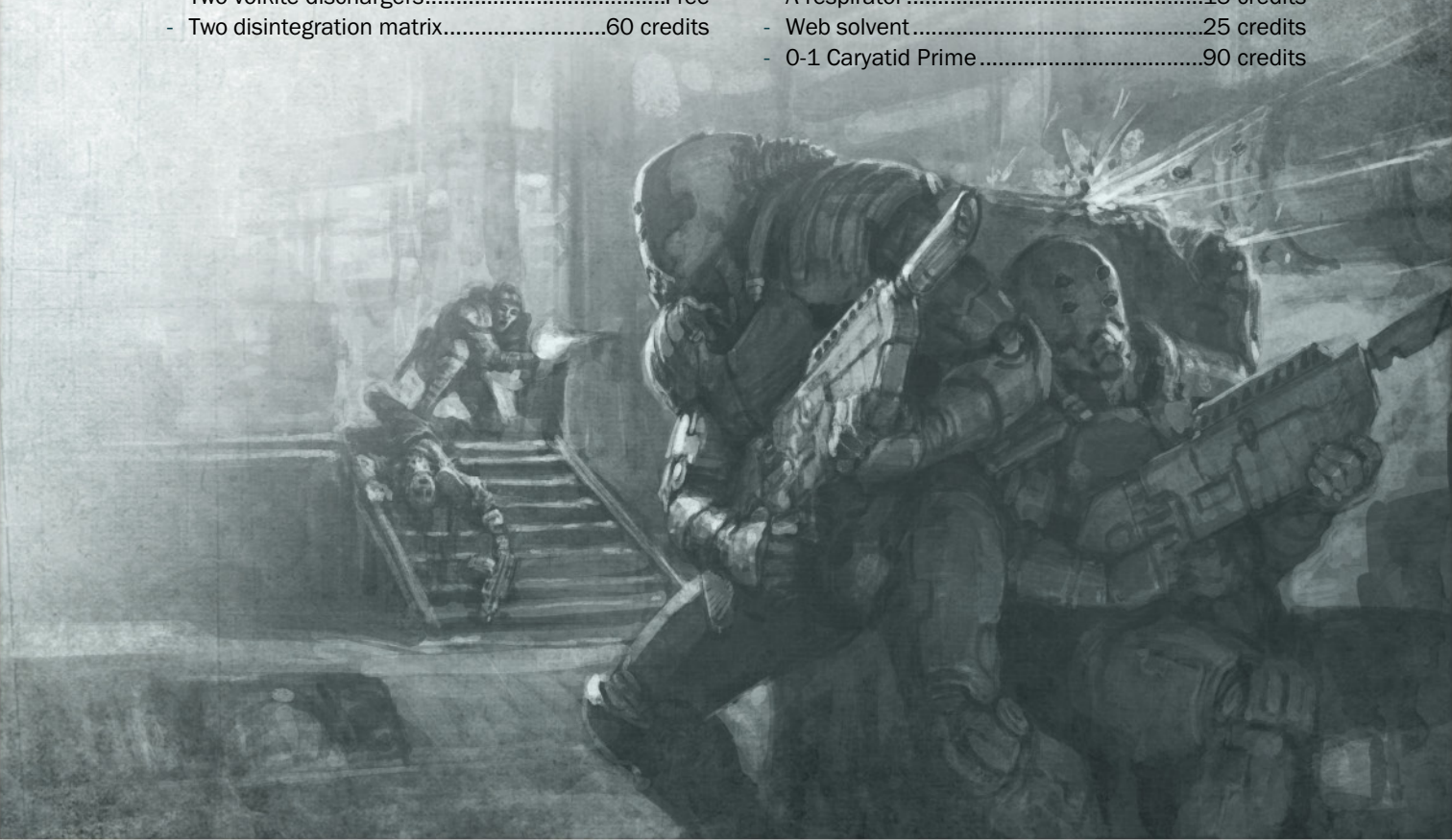
ЭКИПИРОВКА

Шпилевик Охотник Оррус экипирован Orrus Hunting Rig, Orrus power talons и двумя bolt launchers (которые входят в его базовую стоимость). Шпилевик Охотник Оррус может выбрать любые варианты из опций Варгира Шпилевика Охотника Оррус:

- По ходу кампании Шпилевик Охотник Оррус может получать дополнительное оружие или варгир только во время Перерыва.

ORRUS SPYRE HUNTER WARGEAR OPTIONS

- An Orrus Spyre Hunter may replace its Orrus power talons with Orrus power fists50 credits
- An Orrus Spyre Hunter may replace its two bolt launchers with:
 - Two volkite dischargers.....Free
 - Two disintegration matrix.....60 credits
- An Orrus Spyre Hunter may be equipped with:
 - A bio-booster35 credits
 - Photo-goggles35 credits
 - A photo-lumen20 credits
 - A respirator15 credits
 - Web solvent25 credits
 - O-1 Caryatid Prime90 credits





ЭЛИЗАБЕТТА ХЕЛМАВР
ПОСЛЕДНИЙ ЗАЩИТНИК КРИСТАЛЬНОЙ КРЕПОСТИ
ШПИЛЕВИК ОХОТНИК ЙЕЛД
ДОМ ХЕЛМАВР

ШПИЛЕВИК ОХОТНИК ЙЕЛД YELD SPYRE HUNTER (CHAMPION)..... 220 CREDITS

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

СПЕЦ ПРАВИЛА

Охотник из Шпиля (Spyre Hunter): Этот боец подчиняется спец правилам Reflex Enhancers, Master of the Hunt, Kill Count и Spyre Hunting Rig Glitches (см. стр. 28 и 29).

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

ДОСТУПНЫЕ НАВЫКИ

Шпилевик Охотник Йелд имеет доступ к следующим наборам навыков:

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

ЭКИПИРОВКА

Шпилевик Охотник Йелд экипирован Yeld hunting rig, paired Yeld laser gauntlets и Yeld wings (которые входят в его базовую стоимость). Шпилевик Охотник Йелд может выбрать любые варианты из опций Варгира Шпилевика Охотника Йелд:

- По ходу кампании Шпилевик Охотник Йелд может получать дополнительное оружие или варгир только во время Перерыва.

YELD SPYRE HUNTER WARGEAR OPTIONS

- A Yeld Spyre Hunter may replace its paired Yeld laser gauntlets with paired Yeld missile gauntletsFree
- A Yeld Spyre Hunter may be equipped with:
 - A bio-booster35 credits
 - Photo-goggles35 credits
 - A photo-lumen20 credits
 - A respirator15 credits
 - Web solvent25 credits
 - O-1 Caryatid Prime90 credits





КАРСКА ХЕЛМАВР
ЛОРД ИРРАДИУМНЫХ ВЕРШИН
ШПИЛЕВИК ОХОТНИК ОРРУС
ДОМ ХЕЛМАВР

ШПИЛЕВИК ОХОТНИК ДЖАКАРА JAKARA SPYRE HUNTER (CHAMPION) 250 CREDITS

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

СПЕЦ ПРАВИЛА

Охотник из Шпиля(Spyre Hunter): Этот боец подчиняется спец правилам Reflex Enhancers, Master of the Hunt, Kill Count и Spyre Hunting Rig Glitches (см. стр. 28 и 29).

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

ДОСТУПНЫЕ НАВЫКИ

Шпилевик Охотник Джакара имеет доступ к следующим наборам навыков:

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

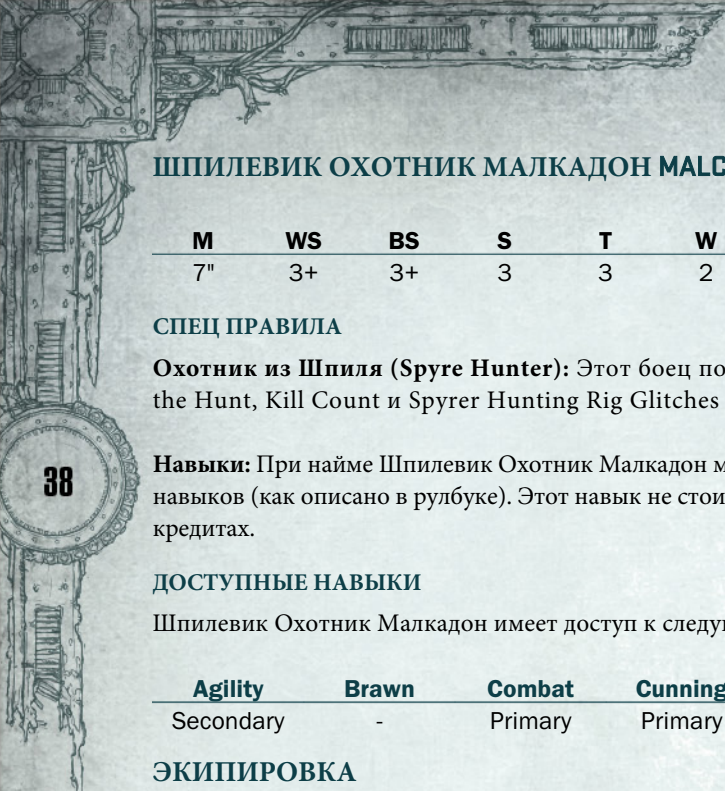
ЭКИПИРОВКА

Шпилевик Охотник Джакара экипирован Jakara hunting rig, mirror shield и monomolecular sword (которые входят в его базовую стоимость). Шпилевик Охотник Джакара может выбрать любые варианты из опций Варгира Шпилевика Охотника Джакара:

- По ходу кампании Шпилевик Охотник Джакара может получать дополнительное оружие или варгир только во время Перерыва.

JAKARA SPYRE HUNTER WARGEAR OPTIONS

- A Jakara Spyre Hunter may replace its monomolecular sword with a naga bladeFree
- A Jakara Spyre Hunter may be equipped with:
 - A bio-booster35 credits
 - Photo-goggles35 credits
 - A photo-lumen20 credits
 - A respirator15 credits
 - Web solvent25 credits
 - O-1 Caryatid Prime90 credits



ШПИЛЕВИК ОХОТНИК МАЛКАДОН MALCADON SPYRE HUNTER (CHAMP..... 240 CREDITS

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

СПЕЦ ПРАВИЛА

Охотник из Шпиля (Spyre Hunter): Этот боец подчиняется спец правилам Reflex Enhancers, Master of the Hunt, Kill Count и Spyrer Hunting Rig Glitches (см. стр. 28 и 29).

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

ДОСТУПНЫЕ НАВЫКИ

Шпилевик Охотник Малкадон имеет доступ к следующим наборам навыков:

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

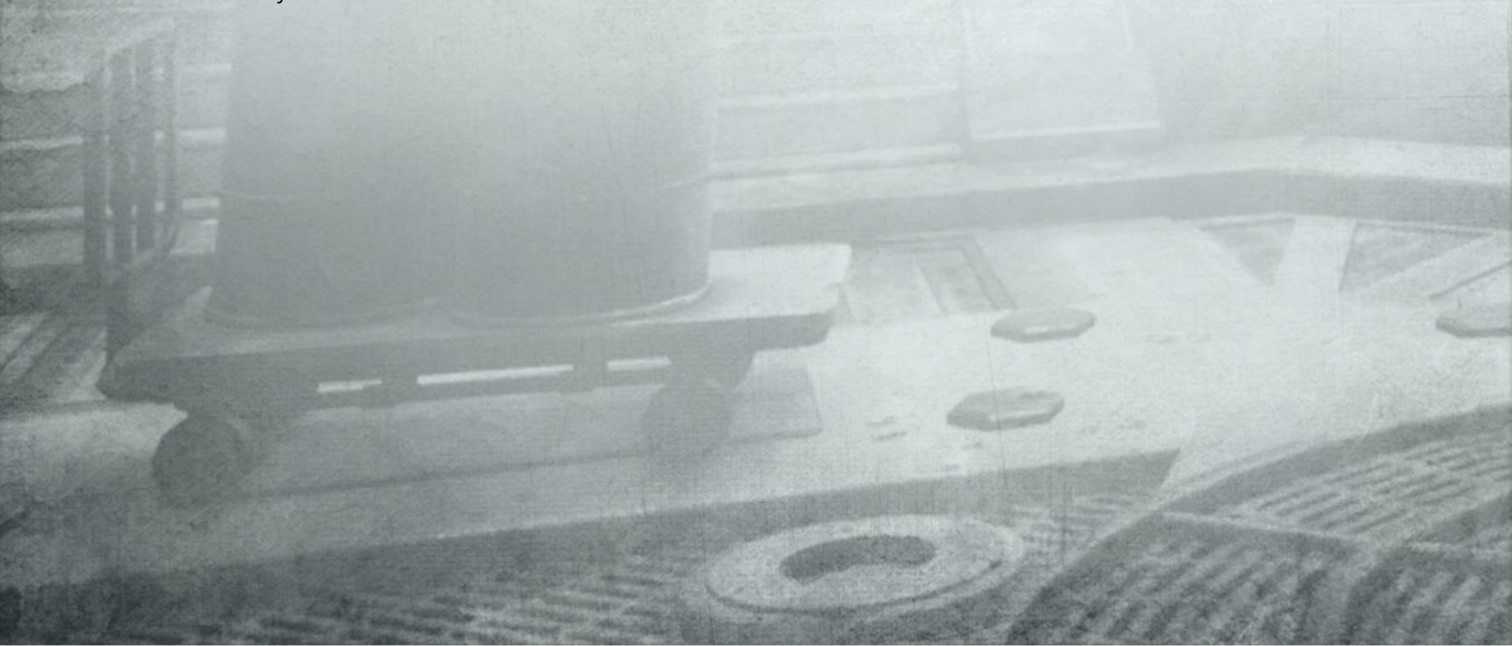
ЭКИПИРОВКА

Шпилевик Охотник Малкадон экипирован Malcadon hunting rig, drop rig, grapnel launcher, paired web incisors и paired Malcadon slashing claws (которые входят в его базовую стоимость). Шпилевик Охотник Малкадон может выбрать любые варианты из опций Варгира Шпилевика Охотника Малкадона:

- По ходу кампании Шпилевик Охотник Малкадон может получать дополнительное оружие или варгир только во время Перерыва.

MALCADON SPYRE HUNTER WARGEAR OPTIONS

- A Malcadon Spyre Hunter may replace its paired Malcadon slashing claws with paired Malcadon toxin whipsFree
- A Malcadon Spyre Hunter may be equipped with:
 - A bio-booster35 credits
 - A chem-synth15 credits
 - Photo-goggles35 credits
 - A photo-lumen20 credits
 - A respirator15 credits
 - Web solvent25 credits
 - O-1 Caryatid Prime90 credits



КАРИАТИД ПРАЙМ CARYATID PRIME (EXOTIC BEAST) 90 CREDITS

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

СПЕЦ ПРАВИЛА

Компаньон Шпилевика (Spyrer Companion): На этого бойца действует спец правило Reflex Enhancers (см. стр. 28).

Оберегающий Спутник (Chamed Companion): Кариатиды Прайм способны помогать своему компаньону избегать ранений.

Пока Кариатид Прайм находится в 3 дюймах от своего компаньона, этот боец может выполнить переброс одного проваленного спас броска за броню и одного проваленного броска Боеприпасов Ammo за ход.

Предчувствие (Precognition): Дар предчувствия позволяет Кариатиду Прайм уклоняться и избегать самые неожиданные атаки. Эта невероятная способность дает Кариатиду Прайм спас бросок 3+, который не модифицируется Бронебойностью оружия (AP).

Кроме этого Кариатид Прайм может избежать поражения Маркером взрыва или Огнеметным шаблоном. Если Кариатид Прайм оказался под Маркером взрыва или Огнеметным шаблоном, атакующий делает бросок D6. Если результат 4-6 – атака попала в Кариатид Прайм. Если результат 1-3 - Кариатид Прайм смог отлететь в сторону от атаки. Модель остается на том же месте и означает, что кариатид избежал атаки и вернулся на то же место.

Полет (Flight): Кариатид Прайм 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.

ДОСТУПНЫЕ НАВЫКИ

Как только Кариатид Прайм становится специалистом, он получает доступ к следующим наборам навыков:

Agility	Brawn	Combat	Cunning	Ferocity
Primary	-	-	Secondary	-

ЭКИПИРОВКА

Кариатид не может приобретать оружие и варгир. Кариатид Прайм не носит оружие и всегда выполняет только невооруженные атаки.

МИЛОСТЬ ФОРТУНЫ
КАРИАТИД ПРАЙМ
ДОМ ХЕЛМАВР







БАНДА НАЛЕТЧИКОВ НА СЕКУНДУС

В Подземный Ад Улья Секундус спускаются бесчисленные исследователи, привлеченные древними технологиями, забытыми тайнами и конечно кредитами, которые можно заработать. Даже одного найденного кристалла данных может быть достаточно чтобы банда могла прожить оставшуюся жизнь в роскоши верхнего улья. Поэтому ни возвышающиеся укрепления Пепельной Стены, ни кошмарные условия Бездны Секундус не способны остановить грабителей.

Конечно мало кто сумел уйти от мутировавших монстров, которые здесь живут, других партий охотников и не знающих пощады агентов Лорда Хелмавра и вернуться назад в цивилизацию чтобы рассказать о своих деяниях. И все же каждый цикл находят новые желающие испытать удачу. Они проникают через Пепельную Стену с помощью взятки, тайно или с помощью насилия и попадают к Проводникам, которые за назначенную цену готовы провести их в Бездну и через ее населенные ксеносами глубины. Впрочем, когда над ними начинает нависать расколотый город улей, эти проводники быстро исчезают, потому что никто в здравом уме не захочет входить в Подземный Ад.

Эти исследователи, особенно те кто надеются на хоть сколько ни будь успешный исход предприятия, обычно двигаются в компании Шпилевиков. Беспощадные хищники формируют симбиотические отношения с бандитами. Последние надеются на одетых в боевые костюмы убийц как на защиту от обитателей Секундуса. А сами Шпилевики используют бандитов в качестве приманки, чтобы выманить наиболее достойных противников. Такие отношения довольно хорошо работают. По крайней мере для Шпилевика, который всегда может бросить своих союзников, если захочет погнаться за достойной целью для убийства.

Не смотря на то что среди тех кто ищет древности улья и драгоценные хранилища данных можно найти отверженных и агентов из любых Клановых Домов, чаще всего интерес к разграблению Секундуса проявляют Ван Саар. Их банды налетчиков формируются из Тек-хантеров - хорошо экипированных специалистов Кланового Дома, которых используют для поиска и добычи древних технологий по всей Некромунде.

У каждого Тек-хантера имеется собственная роль в банде, начиная с хорошо разбирающихся в механике Техноматов до сфокусированных на бое Гантеков. Там где другим бандам приходится полагаться на собранное в кучу оружие и экипировку и надеяться что оно окажется эффективным против того что они найдут за Пепельной Стеной, Тек-хантеры готовы ко всему. Скрупулезно разбирая пикт и вокс записи предыдущих партий Тек-хантеров, Ван Саар приспособились и к навигации и к выживанию в адских лабиринтах обрушенных туннелей и извилистых помещений под Ульем Секундус.

Поэтому большую часть кристаллов данных из Подземного Ада добывают именно Ван Саар. Другие Клановые Дома и спонсирующая их знать разочарованы тем что Ван Саар не собирают эти кристаллы с целью продажи их тайн или чтобы похвастаться своими успехами. Вместо этого они отвозят большую часть добычи к своему спрятанному СШК, в глубине запутанной механической паутины клановых территорий в Улье Примус. Там их тщательно расшифровывают древние думающие машины и Ван Саар каждый раз надеются найти в них спасение для своего Дома.

ЗАЧЕМ ИГРАТЬ ЗА БАНДУ НАЛЕТЧИКОВ НА СЕКУНДУС?

В глубины Улья Секундус отправляется множество партий в поисках богатств и археотека. Те кто желают выжить обычно присоединяются к Охотникам Шпилевикам из Дома Хелмавр. Таким образом банда получает мощную защиту и возможность убивать наводнивших Подземный Ад Малстрейнов. Шпилевик в свою очередь получает приманку для выманивания и отвлечения ксеносов, которых он желает убить.

Эта симбиотическая связь доказала свою полезность для обеих сторон еще со времен падения Улья Секундус и только необычайно отважная (или глупая) банда отправляется в смертоносные глубины без защиты (пусть зачастую и сомнительной) со стороны Охотника Шпилевика.

Банда Налетчиков на Секундус совмещает в себе силу Охотника Шпилевика и гибкость другой банды. Меняя лидера банды на Шпилевика, банда жертвует возможностью настраивать своего Лидера, но получает взамен мощного бойца, способного переломить ход битвы в ее пользу.

СОСТАВ БАНДЫ

Банда Налетчиков на Секундус собирается по стандартным правилам создания банды (см. рулбук) со следующими исключениями:

- Базовой бандой для банды Налетчиков на Секундус может быть любая банда из шести Домовых банд (Кавдор, Делака, Эшер, Голиаф, Орлок или Ван Саар), Железноголовые Скваты Старатели, Паланитские Энфорсеры или Венаторы.
 - Банда Налетчиков на Секундус получает доступ ко всем бойцам, оружию, Варгиру и опциям базовой банды и считается базовой бандой в дополнение к тому что она банда Налетчиков на Секундус.
- Вместо Лидера из листа банды, банда Налетчиков на Секундус использует Охотника Шпилевика Оррус, Охотника Шпилевика Йелд, Охотника Шпилевика Малкадон или Охотника Шпилевика Джакара (см. стр. 33-38). Эти бойцы меняют свой тип бойца на Лидера (Leader) и получают спец правила A Leader Apart и Secundan Incursion Gang Leader.
- Дополнительных Шпилевиков или на замену существующему нанимать нельзя.

Отдельный Лидер (A Leader Apart): Банда Налетчиков на Секундус должна взять бойца с этим спец правилом в качестве своего лидера. Этот боец не получает преимуществ от правила Gang Hierarchy (X) и никогда не участвует в Групповых Активациях.

Лидер Банды Налетчиков на Секундус (Secundan Incursion Gang Leader): Бойца с этим спец правилом нельзя отправить на покой по ходу Кампании. Такой лидер может перестать быть лидером только после смерти. Как только этот боец умирает по ходу кампании или другим образом убирается из банды, на роль нового лидера выдвигается новый боец (см. Смерть Лидера в рулбуке). Он меняет свой тип бойца на Лидера базовой банды и не становится Шпилевиком.

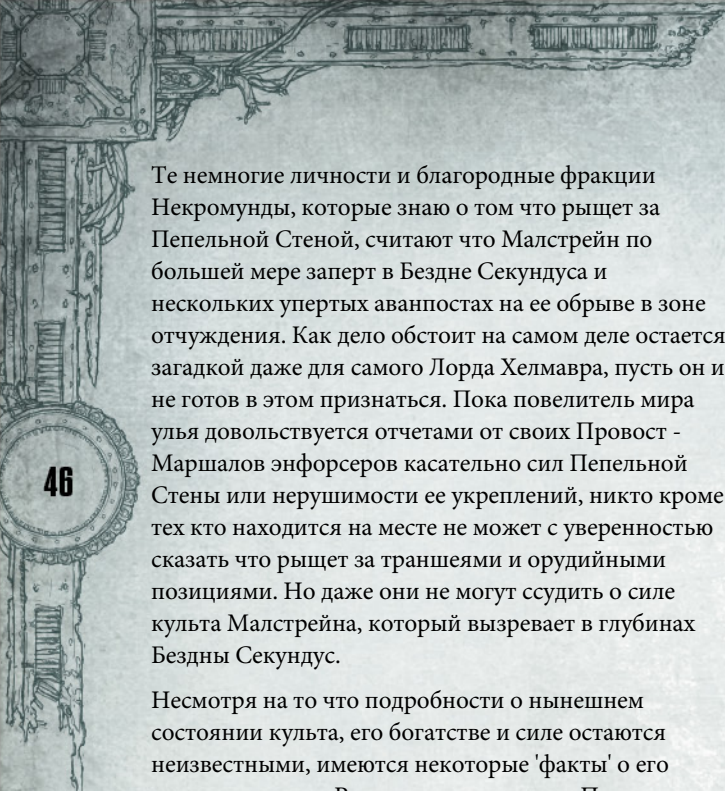




БАНДЫ МАЛСТРЕЙНА

После уничтожения Уля Секундус, на его месте осталась незаживающая рана Некромунды. За тысячи лет что пережил мир улей, бесчестные города улей воздвигались и разрушались, так что новые зачастую строились на костях старых. Такая судьба могла бы постигнуть и Секундус, если бы не гниль проклятия Генокрадов Малстрейна, что затаилась в его руинах.

Оно пустило корни подобно злокачественной опухоли и никакие армии и агенты Лорда Хелмавра были не в силах справиться с этой угрозой. Если же об опасной ксено заразе, что разрастается за ветшающей Пепельной Стеной узнает большой Империиум, он может передумать насчет того насколько важным владением для Бога-Императора является Некромунда... и повести себя соответствующим образом.



Те немногие личности и благородные фракции Некромунды, которые знаю о том что рыщет за Пепельной Стеной, считают что Малстрейн по большей мере заперт в Бездне Секундуса и нескольких упертых аванпостах на ее обрыве в зоне отчуждения. Как дело обстоит на самом деле остается загадкой даже для самого Лорда Хелмавра, пусть он и не готов в этом признаться. Пока повелитель мира улья довольствуется отчетами от своих Провост - Маршалов энфорсеров касательно сил Пепельной Стены или нерушимости ее укреплений, никто кроме тех кто находится на месте не может с уверенностью сказать что рыщет за траншеями и орудийными позициями. Но даже они не могут ссудить о силе культа Малстрейна, который вызревает в глубинах Бездны Секундус.

Несмотря на то что подробности о нынешнем состоянии культа, его богатстве и силе остаются неизвестными, имеются некоторые 'факты' о его происхождении. Родоначальник культа Патриарх Малстрейна - это тот самый древний генокрад, который мутировал и был выпущен на волю Гермиатусом. Он известен под именами Отец Малстрейна, Выводок шпиля, Дьявол Подземного Ада и Разум Выводка, а также многими другими. Считается что он обитает где-то на нижних уровнях того что некогда было подульем Секундуса. На самом же деле никого никогда не подтверждал что видел это существо, а все кто пытались его найти возвращались безумными или чаще не возвращались вовсе. Таков в реальности Патриарх Малстрейна, которого окружает безумие и который проецирует его на весь Подземный ад и за его пределы. Чем глубже охотники спускаются в руины тем настойчивее начинает

проникать ив их разум психическое безумие, до тех пор пока они уже не могут полагаться на свои чувства. Ходят слухи, что это безумие - последствия невероятной трагедии что разразилось в улье. Здесь было убито столько душ самым зверским образом что это ослабило саму ткань реальности. Другие шепчутся что Патриарх Малстрейна связан с чем-то более ужасным чем его ксено сородичи. Возможно он вовсе отринут свою физическую форму и живет как чистая психическая энергия в разуме своего выводка, а также глупцов что осмелились спуститься в Бездну. Более прагматичные теории утверждают что безумие вовсе не имеет психической подоплеки, а является просто результатом воздействия психо-активных спор, которые произрастают в глубинах Подземного ада и что Патриарх давным давно умер, предоставив своим детям продолжать дикое существование в руинах.

Несмотря на то что истинная природа Патриарха Малстрейна остается неизвестной, воздействие Выводка Малстрейна можно наблюдать по всей Бездне Секундус, в мертвой зоне за пределами ее обрывов и даже в других частях отравленного мира улья. Крадущиеся и скрытные группы Подонков Выводка шныряют во всех уголках упавшего улья и огромной ямы в которой он покоится. Это несчастные потомки жителей города, которые пережили гравитонную бомбардировку только для того чтобы оказаться запертыми в зоне отчуждения после возведения Пепельной Стены. Среди них встречается немало тех кто позже проник в мертвую зону или Бездну в поисках поживы. Это исследователи, зараженные Малстрейном и пополнившие растущие ряды выводка Патриарха. Образующие рудиментарные банды Подонки Выводка - это пехотинцы культа Малстрейна и наиболее часто встречаемые противники.



Их цель заключается в поиске новых жертв, которых можно обратить в члены армии Патриарха. Они захватывают в плен также часто как и убивают. Затем с помощью коварной чумы Генокрадов они создают себе новых сородичей. Поэтому если где видят Подонков Выводка, неподалеку обязательно будет кто-то из Генокрадов Малстрейна. Они рыщут в тенях Бездны Секундус, охотятся на свежие жертвы и продолжают свой извращенный генетический цикл.

И хотя силы культа Малстрейна ограничены вершиной Бездны, его влияние простирается далеко за зону отчуждения и даже за Пепельную Стену. Там где гремела очистительная война за улей остались брошенные зоны боевых действий, усеянные военной техникой, неразорвавшимися снарядами и древними полями сражений. Среди этих развалин пытаются выжить поселения и аванпосты, а также логова Подонков Выводка и Генокрадов Малстрейна. И все же по мере приближения к Пепельной Стене, ее защитники становятся более бдительными когда речь заходит о зачистке теней поблизости от укреплений. Конечно Пепельная Стена - это не единственный путь, которым можно покинуть зону отчуждения и щупальца Малстрейна протянулись далеко за пределы развалин древнего города.

Совсем недавно были вскрыты туннели, связывавшие владение Скватов Джардлан с землями за Пепельной Стеной и поселение старателей было вырезано. И это всего лишь один случай из многих, так как туннели буквально пронизывают землю под Великим Экваториальным Хребтом. Многие из них стали векторами распространения Малстрейна по остальной Некромунде.

Интересно что когда культы Малстрейна появляются в ульях и чужеземных поселениях, они чаще всего начинают враждовать с более стабильными ветвями чумы Генокрадов. Время от времени спора Генокрадов проникает на Некромунду на одном из многих миллиардов контейнеров, что непрерывно проходят через Око Селены. Иногда они попадают в подулей, где и укореняются. Когда новый культ вырастает, он обнаруживает порченный психический сигнал Патриарха Маслтрейна, проецируемый из руин Секундуса. Обычно культы отвергают этот сигнал, но некоторые все же подчиняются зову и отправляются в Бездну чтобы влиться в культ Малстрейна.

Когда действующие агенты Малстрейна встречаются такие культы чужепланетных ксеносов, они всегда стараются уничтожить последних. Малстрейн подавляет обычный жизненный цикл Генокрадов и спустя поколение поглощает его последователей. Этот процесс одновременно позволяет распространяться и ограничивает культы Генокрадов на Некромунде, потому что хотя Малстрейн распространяется и доминирует над остальными культами, он не способен полностью поработить планету и безнадежно привязан к подавляющей психической воле Патриарха Маслтрейна. Если Патриарху когда либо удастся вырваться из Бездны Секундус, он обнаружит что мир уже заражен культами прото-Малстрейна, каждый из которых только и ждет чтобы процветать под руководством своего древнего хозяина и занять свое заслуженное место в чужацком наследии Некромунды.



ЗАЧЕМ ИГРАТЬ ЗА БАНДЫ МАЛСТРЕЙНА?

Силы Малстрейна представляют ужасную ксено угрозу для всей Некромунды. Сидя в сердце Подземного Ада в Улье Секундус, Патриарх Малстрейна распространяет с помощью телепатии выводка порченное психическое влияние, заставляя всех кто ему подчиняется исполнять его безумную волю. Единственное его отчаянное желание заключается в полном захвате Некромунды.

В кампаниях Некромунды банды Малстрейна пожалуй самые необычные. Предназначенные исключительно для использования в Кампании Подземного Ада, они дают игрокам возможность возглавить банду, которая уже не совсем люди. И хотя это несколько сужает возможность кастомизации (у Генокрадов Малстрейна и Помесей (Coalescences) нет выбора закачки), взамен вы получаете доступ к большему чем обычно количеству бойцов, эквивалентных Брутам и уникальным Вирд Силам.

Если вам хотелось попробовать банду, где есть ужасающие врагов бойцы ближнего боя, которых поддерживают расходные тела, банда Малстрейна вам понравится!

СОСТАВ БАНДЫ

Банда Малстрейна собирается по стандартным правилам создания банды (см. рулбук) со следующими исключениями:

ЛИДЕРЫ МАЛСТРЕЙНА

У банды Малстрейна нет отдельного Лидера в листе банды. Вместо этого при создании банды выберите одного из Чемпионов банды и поменяйте его тип на Лидера (Leader), а также дайте ему спец правила Gang Leader и Gang Hierarchy (Leader).

Лидер Банды (Gang Leader): Банда Малстрейна всегда должна включать одного бойца с этим спец правилом:

- Бойца с этим спец правилом нельзя отправить на покой по ходу Кампании. Такой лидер может перестать быть лидером только после смерти.
- Как только этот боец умирает по ходу кампании или другим образом убирается из банды (например, если Захваченный Лидер Продан Гильдийцам), на роль нового лидера выдвигается новый боец (см. Смерть Лидера в рулбук). Он меняет свой тип бойца на Лидера и получает спец правила Gang Leader и Gang Hierarchy (Leader).

Иерархия банды (Gang Hierarchy) (Leader): 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 Малстрейна в пределах 12" от этого бойца автоматически проходят проверку на Храбрость и не сбегают с поля боя.

БАНДЫ МАЛСТРЕЙНА В КАМПАНИИ

Банды Малстрейна почти никогда не выбираются за пределы Подземного Ада в Улье Секундус. Их порча слишком очевидна для любого кто их увидит и их незамедлительно уничтожат. Поэтому они не предназначены для игры в любых кампаниях кроме Кампании Подземного Ада.



ГЕНОКРАД МАЛСТРЕЙНА MALSTRAIN GENESTEALER (CHAMPION) 270 CREDITS

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Wil	Int
6"	3+	6+	4	4	3	3+	3	7+	4+	6+	10+

СПЕЦ ПРАВИЛА

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

Xenos Abomination (Ксено Чудовище): Этот боец не выполняет действия после боя.

Навыки: При найме Генокрад Малстрейна получает навыки Dodge, Evade, Nerves of Steel и Rain of Blows. Эти навыки не стоят ему очков опыта и не увеличивают стоимость бойца в кредитах.

ДОСТУПНЫЕ НАВЫКИ

Генокрад Малстрейна имеет доступ к следующим наборам навыков:

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

ЭКИПИРОВКА

Генокрад Малстрейна экипирован razor-sharp claws, a venomous bite, mesh armour и biobooster (которые входят в его базовую стоимость), а также может приобрести дополнительный Варгир из списка экипировки Генокрада Малстрейна:

- По ходу кампании Генокрад Малстрейна может получать дополнительный варгир из этого списка.

MALSTRAIN GENESTEALER EQUIPMENT LIST

STATUS ITEMS

EXOTIC BEASTS

- 0-2 Malstrain Tyramite70 credits



ПОМЕСЬ МАЛСТРЕЙНА MALSTRAIN COALESCENCE (CHAMPION)155 CREDITS

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

СПЕЦ ПРАВИЛА

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

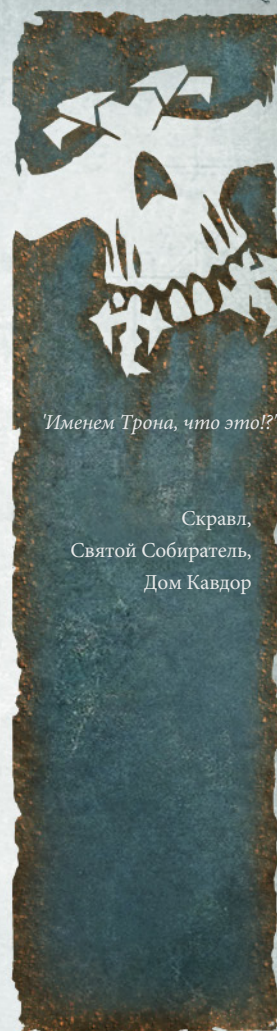
Полет (Flight): Помесь Малстрейна игнорирует весь террейн и может свободно перемещаться между уровнями без ограничений, а также никогда не падает. При этом оно не может игнорировать непроходимый террейн и заканчивать движение так, что его база перекрывает препятствия или базы других бойцов.

Тень Малстрейна (Shadow of the Malstrain): Боец с этим спец правилом является несанкционированным Псайкером как описано в рулбуке и способен использовать Вирд Силы Малстрейна (описанные на стр. 55) и при найме может выбрать одну Вирд Силу Малстрейна, которую знает.

По ходу кампании этот боец получает дополнительные Вирд Силы из списка Вирд Сил Малстрейна также как может получать Первичные навыки (т.е. тратит 6 XP на случайную Вирд Силу или 9 XP если выбирает Вирд Силу).

Xenos Abomination (Ксено Чудовище): Этот боец не выполняет действия после боя.

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



ДОСТУПНЫЕ НАВЫКИ

Помесь Малстрейна имеет доступ к следующим наборам навыков:

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

ЭКИПИРОВКА

Помесь Малстрейна экипирован feeder tendrils и flak armour (которые входят в его базовую стоимость) и может покупать дополнительный Варгир из списка экипировки Помеси Малстрейна:

- По ходу кампании Помесь Малстрейна может получать дополнительный варгир из этого списка.

MALSTRAIN COALESCENCE EQUIPMENT LIST

STATUS ITEMS

EXOTIC BEASTS

- 0-2 Malstrain Tyramite70 credits

Подонки Выводка - это потомки тех кто проживал в Улье Секундус до того как Империи не разрушил улей гравитонными боеголовками. Проживающие свою короткую жизнь в радиоактивных руинах Подземного ада, Подонки Выводка полностью подчиняются безумной воле Патриарха Малстрейна. Они часто дерутся даже друг с другом когда и- за того что Патриарх пугается и забывается в своем беду.

ПОДОНОК ВЫВОДКА МАЛСТРЕЙНА MALSTRAIN BROOD SCUM (GANGER).....30 CREDITS

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

Gang Fighter (Боец банды) (Ganger): Бойцы с этим спец правилом составляют костяк банд Малстрейна. 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 (Malstrain Specialist): При создании банды один из Подонков Выводка Малстрейна может быть повышен до Специалиста Малстрейна. Специалист Малстрейна получает спец правило Tools of the Trade и может покупать Special weapons, а также тратить XP на дополнительные навыки (обратите внимание что банда на старте не может включать специалиста Малстрейна).

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



ДОСТУПНЫЕ НАВЫКИ

Специалист Малстрейна имеет доступ к следующему набору навыков (Поденок Выводка Малстрейна получать дополнительные навыки не может):

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

ЭКИПИРОВКА

Поденок Выводка Малстрейна и Специалист Малстрейна могут приобрести оружие и дополнительный Варгир из списка экипировки Поденок Выводка Малстрейна:

- DBo время кампании Поденок Выводка Малстрейна и Специалист Малстрейна могут получить дополнительное оружие, приобретенное по этому списку и в Торговом посту.
- Поденок Выводка Малстрейна может быть экипирован только оружием из разделов Basic Weapons, Pistols и Close Combat Weapons этого списка и Торгового Поста.
- После продвижения Специалист Малстрейна не имеет ограничений на типы оружия из этого списка. Для него доступно все оружие из этого списка и из Торгового Поста.

MALSTRAIN BROOD SCUM EQUIPMENT LIST

WEAPONS

BASIC WEAPONS

- Autogun15 credits
- Lasgun.....15 credits
- Sawn-off shotgun with scatter ammo15 credits
- Shotgun with solid & scatter ammo30 credits

PISTOLS

- Autopistol10 credits
- Laspistol10 credits
- Stub gun5 credits
- Dumdum rounds+5 credits

CLOSE COMBAT WEAPONS

- Axe10 credits
- Chainsword25 credits
- Fighting knife10 credits
- Flail20 credits
- Maul (club)10 credits
- Two-handed axe*25 credits
- Two-handed hammer*35 credits

WARGEAR

GRENADES

- Blasting charges35 credits
- Frag grenades30 credits
- Krak grenades45 credits
- Smoke grenades.....15 credits

ARMOUR

- Flak armour.....10 credits
- Hazard suit.....10 credits
- Mesh armour15 credits

PERSONAL EQUIPMENT

- Armoured undersuit25 credits
- Drop rig.....10 credits
- Filter plugs.....10 credits
- Photo-goggles35 credits

WEAPON ACCESSORIES

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

Появившиеся в результате комбинации уродливого генетического вмешательства Магоса Гермафага и последствий разрушения Улья Секундус, Терамиты пожалуй уникальны для Некромунды. Они привязываются к другим членам Малстрейна и следуют за ними подобно собаке, атакуя любого кто угрожает хозяину.

0-2 ТЕРАМИТ МАЛСТРЕЙНА MALSTRAIN TYRAMITE [EXOTIC BEAST] 70 CREDITS EACH

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Wil	Int
7"	4+	6+	3	2	1	2+	1	8+	5+	6+	10+

СПЕЦ ПРАВИЛА

Полет (Flight): Тирамит Малстрейна 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.

НАВЫКИ

Тирамит Малстрейна имеет навык Dodge.

ДОСТУПНЫЕ НАВЫКИ

Как только Тирамит Малстрейна становится Специалистом, он получает доступ к следующим наборам навыков:

Agility	Brawn	Combat	Cunning	Ferocity
Primary	-	-	Secondary	-

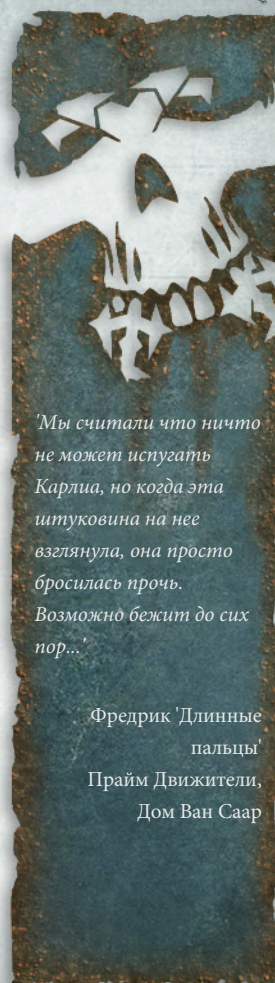
ЭКИПИРОВКА

Тирамит Малстрейна вооружен stinger и экипирован flack armour и bio-booster.

ВИРД СИЛЫ МАЛСТРЕЙНА

Помесь Малстрейна и Лидер Порченной Малстрейном Банды, улучшенный таким образом чтобы он имел доступ к Вирд Силам, обладают доступом к перечисленным ниже Вирд Силам Малстрейна и считают эти силы одним из своих Первичных набором навыков.

- 1. Катализатор (Catalyst)(Базовое), Продолжительный Эффект:** Когда дружественный боец в пределах 12" от этой модели отправляется Вне игры, он может выполнить свободное действие Стрельба (Shoot)(Базовое) или Бой(Fight)(Базовое) прежде чем убирается с поля боя.
- 2. Гипнотический Взгляд (Hypnotic Gaze)(Двойное):** Выберите целью вражеского бойца в пределах 9". Если он Стоит и Готов, он теряет маркер Готовности.
- 3. Ужас (The Horror)(Базовое):** Выберите целью вражеского бойца в пределах 12". Выбранный целью боец сразу должен пройти тест Мужества(Nerve).
- 4. Высасывание Энергии (Leech Essence)(Базовое):** Выберите целью вражеского бойца в пределах 12". Он получает попадание S3, AP-1, D1. Если он получает любые повреждения в результате этой атаки, Вирд может либо восстановить потерянную ранше в бою Рану (Wound) или убрать одно Легкое Ранение.
- 5. Параксизм (Paroxysm)(Базовое), Продолжительный Эффект:** Выберите целью вражеского бойца в пределах 9". Пока эта сила поддерживается, его BS и WS становятся равны 6+.
- 6. Аура Отчаяния (Aura of Despair)(Базовое), Продолжительный Эффект:** Пока эта сила поддерживается, все вражеские модели в пределах 12" снижают свою характеристику Хладнокровия (Cool) до 1.



'Мы считали что ничто не может испугать Карлиа, но когда эта штуковина на нее взглянула, она просто бросилась прочь. Возможно бежит до сих пор...'

Фредрик 'Длинные пальцы'
Прайм Движители,
Дом Ван Саар

ЗАЧЕМ ИГРАТЬ ЗА ПОРЧЕНУЮ МАЛСТРЕЙНОМ БАНДУ?

За годы после разрушения Улья Секундус, многие банды осмеливались спускаться в его глубины в надежде найти ахреотех и богатство для обогащения себя и своего Дома. Соблазненные историями о таких бандах как Арклайт Дьяволы, которые заработали столько кредитов что купили себе целое поселение в Шиммер Фолз, они отправляются в глубины Подземного Ада. Большая часть не возвращается.

В то время как многие банды гибнут от рук обитателей руин Улья Секундус, не всех пропавших убивают. Никто точно не знает как это происходит, хотя предполагается что это как-то связано с извращенным психическим притяжением Патриарха Малстрейна. Причем с каждой присоединяющейся к нему бандой сила Малстрейна только возрастает.

Игра за Порченную Малстрейном банду позволяет игроку добавить в свою банду сильных бойцов ближнего боя в обмен на отказ от своего Дома. И оно того стоит...

СОСТАВ БАНДЫ

Порченная Малстрейном банда собирается по стандартным правилам создания банды (см. рулбук) со следующими исключениями:

ВОЛЯ ПАТРИАРХА

Во время создания банды игроки могут объявить что их банда поражена заразой Малстрейна. В таком случае он получает перечисленные далее преимущества, а банда автоматически становится бандой Вне закона (Outlaw). Стать Порченными Малстрейном могут следующие банды: шесть банд Домов (Кавдор, Делак, Эшер, Голиаф, Орлок и Ван Саар), Энфорсеры Плохих зон, Культы Трупомолов и Паланитские Энфорсеры.

ПРЕИМУЩЕСТВА МАЛСТРЕЙНА

Порченная Малстрейном банда получает следующие преимущества:

- Лидер банды может быть улучшен до Псайкера.
- В качестве брутов можно нанять 0-3 Генокрадов Малстрейна.
- В качестве брутов можно нанять 0-1 Помесь Малстрейна.
- Для каждого Лидера и Чемпиона можно приобрести 0-2 Тирамита Малстрейна.
- Можно нанимать любое количество Подонков Выводка Малстрейна.

Обратите внимание, что за исключением ранее указанных ограничений, Порченная Малстрейном банда сохраняет доступ к своему листу Экипировки Банды и использует списки навыков, применимые к своей банде. Как банда Вне закона (Outlaw) Порченная Малстрейном банда не может приобретать специфичных для банды Экзотических Зверей или Брутов.

Улучшение Лидера до Псайкера: Лидер Порченной Малстрейном банды может быть улучшен и стать Псайкером за 35 кредитов. Эту стоимость можно уплатить во время последовательности после боя если Лидер не выполняет никаких Действий после боя, наподобие Торговли или Поиска Редкой Экипировки, а также не находится на Восстановлении (In Recovery). Также это можно сделать при его найме. Как только Лидер получает улучшение, он получает правило Несанкционированный Псайкер (см. рулбук) и может выбрать одну силу из списка Вирд Сил Малстрейна на стр. 44. При этом он считает Вирд Силы Малстрейна за один из списков Первичных Навыков.

Найм Генокрадов Малстрейна и Помесей

Малстрейна: Порченная Малстрейном банда может включать до трех Генокрадов Малстрейна и одну Помесь Малстрейна. Эти бойцы набираются по профилям на стр. 50-51, но считаются для Порченной Малстрейном банды за Брутов и теряют спец правило Gang Hierarchy (X).

Тирамиты Малстрейна: Лидеры и Чемпионы в Порченной Малстрейном банде могут быть экипированы 0-2 Тирамитами каждый.

Найм Подонков Выводка Малстрейна: Порченная Малстрейном банда может нанять Подонка Выводка Малстрейна как будто он входит в ее лист банды.





МАЛСТРЕЙН АЛЬФА

Говорят что в Подземном Аду Улья Секундус бродят несметные ужасы, но мало кто сравнится с ужасным Малстрейном Альфа. Это искаженное воплощение Патриарха Малстрейна считается прямым потомком древнего генокрада. Он представляет из себя 'чистейшую' форму Малстрейна в том виде как ее создал Техно-Жрец Биологус Гермиатус. Слухи о его существовании ходят еще со времен первых исследователей, осмелившихся спуститься в Подземный Ад. Существует много свидетельств того как существо внезапно возникало в самом центре охотничьей партии и разрывало всех вокруг на кровавые клочки. Помимо своей впечатляющей силы и скорости, Малстрейн Альфа способен протискивать свое тело даже через самые отверстия, которых в Подземном аду великое множество. Поэтому он может появляться там где охотники ожидают его меньше всего, выползая из узких труб или протискиваясь через щели между заслонками. Одного этого уже было бы достаточно чтобы считать его одним из самых опасных обитателей Подземного ада, однако существо помимо этого еще и носит на себе отпечаток безумия Патриарха Малстрейна. Говорят что тот кто посмотрит в глаза Альфы - увидит чистую силу Разума Выводка Секундуса и сойдет с ума от пережитого.

Необузданная сила и чужацкий ужас Малстрейна Альфа действует на всех кто видит его мутировавшую форму и делают его желанным трофеем для Охотников Шпилевиков. И не важно что многие Шпилевики встретили свою кончину от его бритвенно-острых когтей и похожих на иглы клыков, потому что каждый следующий отряд охотников считал что именно им удастся одолеть могучего зверя. Альфа - одна из главных целей для многих Охотничьих Партий Шпилевиков наравне с самим Патриархом Малстрейна. Правда мало кто из тех кто его ищет возвращаются обратно, а те кто вернулся обычно покрыты шрамами после стычки с ним.



MALSTRAIN ALPHA, HOUSE AGENT

*
CREDITS

M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	CL	WIL	INT
6"	2+	6+	5	4	3	3+	4	6+	4+	5+	10+
Weapon			S ^{Rng}	L	S ^{Acc}	L	Str	AP	D	Am	Traits
Rending claws			-	E	-	-	S+1	-2	2	-	Melee, Rending
Venomous bite			-	E	-	-	-	-2	-	-	Melee, Toxin

WARGEAR Bio-booster, mesh armour

SKILLS Dodge, Evade, Infiltrate, Nerves of Steel

59

СПЕЦ ПРАВИЛА МАЛСТРЕЙНА АЛЬФА

***Петиция:** Банда Малстрейна или Порченная Малстрейном банда не может просто нанять Малстрейна Альфа. Вместо этого он соглашается помочь банде, после того как ее лидер направляет петицию. Если банда желает нанять Малстрейна Альфа, контролирующий игрок делает бросок по следующей таблице на соответствующем шаге последовательности перед битвой:

D6+Репутация Результат

- | | |
|-------------|---|
| 1-8 | Малстрейн Альфа откликается на просьбу банды о помощи. Банда может нанять его на следующую битву за 100 кредитов. |
| 9-15 | Малстрейн Альфа неохотно соглашается помочь банде. Банда может нанять его на следующую битву за 200 кредитов. |
| 16+ | Малстрейн Альфа считает что банда способна сражаться сама. Банда не может нанять его на следующую битву. |

Обратите внимание что Банда Малстрейна или Порченная Малстрейном банда может подать петицию на найм Малстрейна Альфа или сделать бросок по таблице Помощи Дома (House Favours). Но не то и другое вместе. Подавать петицию могут только банды Малстрейна или Порченные Малстрейном банды.

Безумие Малстрейна (Madness of the Malstrain):

Любой вражеский боец, который желает выполнить действие Чардж (Charge)(Двойное), выбирая целью Малстрейна Альфа должен сначала пройти тест Силы воли (Willpower). Если тест пройден, он может выполнить действие обычным образом. Если тест провален, он остается на месте, заканчивает активацию и получает состояние Безумен (Insane).

Хищник в Засаде (Ambush Predator): Малстрейн Альфа может выполнить во время своей активации действие Раствориться (Fade)(Двойное):

- **Раствориться (Fade)(Двойное):** Уберите Малстрейна Альфа с поля боя. В начале следующего раунда до броска на Приоритет, Малстрейн Альфа выставляется на поле боя как будто он обладает навыком Infiltrate.

Ценный Трофей (Prize Trophy): Если Охотник Шпилевик отправляет Малстрейна Альфа Вне игры, он повышает свой Счетчик Убийств на два вместо единицы.

Вне закона (Outlaw): Малстрейн Альфа - Агент Дома Вне закона.





КАМПАНИЯ ПОДЗЕМНОГО АДА

'Дорога от Пепельной Стены до Подземного Ада долгая и на каждом шагу кто-то пытается тебя убить...'

Йола Ксед, Проводник Порта Грейв, Альянс Осколков ветра

Улей Секундус - это одно из самых опасных мест на всей Некромунде. Тем не менее жажда обладания затерянным здесь ахреотеком, древними кристаллами данных и превосходящими любые ожидания сокровищами привлекает сюда охотников со всей пустоши. На великих картографах, висящих в стратегиумах шпилей руины Секундуса окружены толстой черной волнистой линией Пепельной Стены. Ее непроницаемые укрепления сдерживают адских обитателей разрушенного города. На самом же деле существует много путей для преодоления стены, будь это забытые туннели, готовые брать взятки лорды гарнизона или возможность обнаружить заброшенный участок стены. Через эти тайные проходы охотники на археотек проникают в зону отчуждения за стеной и дальше до самой Бездны Секундус и развалин города что лежат в ее глубинах...

КАК РАБОТАЕТ КАМПАНИЯ

Кампания Некромунда: Подземный Ад - это полноценная нарративная кампания, которую можно использовать вместе с рулбуком. В отличие от других кампаний Некромунды, она посвящена группе отчаянных исследователей, которые спускаются в глубины древних руин Секундуса в поисках его знаменитого археотеха. Каждый из игроков берет на себя роль банды, что пересекла проклятые пустоши вокруг павшего улья и спускается в глубины руин. По пути им придется сразиться с миньонами Патриарха Малстрейна и возможно им даже удастся выжить!

АРБИТРАТОР

Кампания Подземный Ад требует, чтобы один из игроков стал Арбитратом. Арбитрат - это человек, который организывает кампанию, отслеживает победы, направляет игроков и управляет случайными событиями или элементами. В кампании Подземный Ад Арбитрат занимается следующими вещами:

- Организует игроков и помогает им составлять банды.
- Следит за прогрессом игроков в зоне отчуждения вокруг Секундуса и информирует их о ходе кампании.
- Решает, когда каждая из фаз кампании начинается и заканчивается, а также обозначает общие даты начала и окончания кампании.

Больше информации о Арбитрате и его роли в игре в Некромунду и кампании в Некромунду см. стр. 225 рулбука.

БАНДЫ

В кампании Подземный Ад присутствует две противоборствующие стороны: охотники на археотек, которые пересекли Пепельную Стену в поисках богатств Улья Секундус и порченные последователи Патриарха Малстрейна, которые будут мешать им на каждом шагу. Кампания отлично работает если против Порченных Малстрейном банд выступают банды Налетчиков на Секундус. Тем не менее Арбитрат может позволить отправиться в руины любой банде. У большей части фракций Некромунды имеются достаточные причины чтобы отправить своих бойцов в зону отчуждения.

ГОНКА К СЕКУНДУСУ

В отличие от других компаний, которые фокусируются на борьбе банды за участки в подулье или области в пепельных пустошах, Кампания Подземного Ада отображает борьбу соперников по пути через зону отчуждения, а потом в Бездну Секундуса и Подземный Ад под ней. По пути они будут пересекаться друг с другом, встречают злобных местных обитателей, что рыщут за Пепельной Стеной и пытаются достать как можно больше драгоценного археотеха.

ТЕРРИТОРИИ И ФАЗЫ

Для отображения долгого и трудного путешествия через сотни километров враждебных пустошей, Кампания Подземного Ада делится на три фазы (Фаза Вторжения, Фаза Спуска и Фаза Выживания), разделенных двумя фазами Перерыва (см. стр. 69), во время которых банды могут передохнуть, восстановиться и переэкипировать своих бойцов. В каждой из этих трех фаз каждая банда будет обладать одной территорией в каждом цикле кампании, что будет отображать их лагерь. В конце цикла после того как будут использованы преимущества Территории, они будут перемещаться в новый лагерь и генерировать новую Территорию как описано на стр. 68.

Территории привязаны к различным фазам (т.е. областям) и поэтому в зависимости от фазы бандам что будут разбивать лагерь доступны разные Территории.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДО И ПОСЛЕ БОЯ

Кампания Подземного Ада использует все стандартные правила последовательности до и после боя, присутствующие в рулбуке, включая получение и трату ХР со следующими исключениями:

- Территории не используются в качестве Ставки на битву.
- Шаг Назначения/Переназначения Территорий последовательности после боя пропускается.
- Пленных нельзя продавать Гильдиям.
- Под Шаг Посещение Торгового Поста шага Обновление Ростера последовательности после боя зависит от Уровня Разорения (Desolation level) (см. стр. 71).

ПОБЕДА

Вместо одного победителя, банда может получить в Кампании Подземного Ада несколько Триумфов. Как только фаза Выживания заканчивается, Кампания Подземного Ада окончена. Далее Арбитрат подсчитывает общее количество очков Исследования, которые получила каждая из банд, количество убитых Генокрадов Малстрейна, финальную Репутацию и количество битв, которые провела каждая из банд, а затем награждает игроков Триумфами (см. стр. 70).

ЗАПУСК КАМПАНИИ

Забота по запуску Кампании Подземного Ада ложится на плечи Арбитра. Чтобы запустить кампанию, Арбитрату нужно убедиться, что все игроки собрали себе банды. Лучше всего это сделать за один вечер, когда вместе соберутся все участвующие в кампании игроки и пройдут все шаги запуска кампании в предвкушении предстоящего веселья.

ВЫБОР ДАТЫ НАЧАЛА И ЗАВЕРШЕНИЯ

Кампания Подземного Ада делится на несколько циклов кампании, разделенных двумя циклами перерыва после того как исследователи перемещаются в новую область. Точное количество циклов кампании зависит от того как долго исследователи будут обследовать каждую область, но обычно это займет от семи до девяти циклов. Обычно игровые группы отыгрывают один цикл за неделю, если это удобно собирающимся поиграть друзьям. Впрочем по желанию игроков цикл может занимать более короткое или длинное время. Первым шагом запуска кампании является установка Арбитратом даты начала и завершения кампании. Он сообщает эту информацию всем игрокам.

СОСТАВ БАНДЫ

банды для участия в Кампании Подземного Ада создаются по обычным правилам из Рулбука:

- Банды получают 1000 кредитов для создания стартовой банды
- В зависимости от своего Альянса, банды либо добавляют в команду Проводников либо получают дополнительные кредиты для траты на Команду, технику или бойцов, которые по умолчанию обладают Варгиром, который дает им состояние Mounted (Верхом) (наподобие Призывателя Бури Кочевников Пепельных Пустошей) или на Варгир, дающий состояние Mounted (Верхом) (см. стр. 65)



ВЫБОР СТОРОНЫ

При собрании банды в Кампании Подземного Ада, каждый игрок должен решить - будет ли он находится под влиянием Патриарха Малстрейна или обыскивать руины Улья Секундус в поисках археотеха. Каждый вариант имеет преимущества, описанные далее.

ПРЕИМУЩЕСТВА АРХЕО-ХАНТЕРОВ

Банда не может пересечь Пепельную Стену и не нанять Проводника, который будет показывать им дорогу. Банды Альянса Архео-хантеров используют следующие правила:

- Банды Альянса Архео-хантеров получают в команду Проводника на время фаз Вторжения и разорения (см. стр. 104-106).
- Этот Альянс меняет то как правила Безумия и Разорения влияют на банду (см. стр. 71).

ПРЕИМУЩЕСТВА МАЛСТРЕЙНА

Банды Альянса Малстрейна владат существование в границах Пепельной Стены и приспособливают под свои нужды машинерию, оставшуюся после падения Улья Секундус для перемещения. Банды Малстрейна используют следующие правила:

- Банды Альянса Малстрейна получают при создании дополнительно 400 кредитов. Их можно потратить только на Команды, технику или бойцов, которые по умолчанию обладают Варгиров, дающим им состояние Верхов (Mounted) (таких как Призыватель Бури Кочевников Пепельных Пустошей Витари) или Варгир, дающий состояние Верхов (Mounted). Любые непотраченные из этой суммы кредиты теряются после создания банды (обратите что кредиты из начальных 1000 кредитов банды также можно тратить на технику и Варгир, который дает состояние Верхов (Mounted))
- В начале каждой битвы, до первого броска на Приоритет, банды Альянса Малстрейна могут применить модификатор +1 или -1 ко всем броскам для генерации Бродячих Ужасов (Roaming Horrors) на время битвы.
- Этот Альянс меняет то как правила Безумия и Разорения влияют на банду (см. стр. 71).

БАЛАНС МЕЖДУ МАЛСТРЕЙНОМ И АРХЕО-ХАНТЕРАМИ

Кампания Подземного Ада предназначена для смешанной игры банд Малстрейна и Архео-хантеров. Впрочем вполне допустимо что агенты Малстрейна будут сражаться друг с другом за повышение собственной силы или что Архео-хантеры ссорятся из-за найденных тайников. И все же предполагается что в Кампания Подземного Ада будет участвовать хотя бы одна банда Архео-хантеров.

Как альтернативу можно отыграть что все банды кроме одной связаны с Архео-хантерами, это может изображать что одинокая банда пытается заполучить богатства Секундуса в Подземном Аду.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ТЕРРИТОРИЙ

В начале каждого цикла компании, каждая банда сбрасывает все Территории, которые она контролирует (если не указано иное) и случайным образом определяет следующую Территорию, на которую она перемещается с помощью броска по таблице дальше (Несколько банд могут иметь одинаковые Территории и банда может случайно выбрать ту же Территорию, какую только что сбросила).

INCURSION PHASE TERRITORIES

D6	Territory
1	Old Bunker Complex
2	Abandoned Battlefield
3	Hidden Holdfast
4	Abandoned Promethium Station
5	Crashed Stratoplane
6	Fallen Crane

DELVING PHASE TERRITORIES

D6	Territory
1	Forlorn Waystation
2	Gutted Rig
3	Girder Forest
4	Hunter's Enclave
5	Hab Scrap
6	Fortified Camp

SURVIVAL PHASE TERRITORIES

D6	Territory
1	Collapsed Dome
2	Haunted Halls
3	Thermal Abyss
4	Fortified Dome
5	Cogitator Nexus
6	Xenos Boneyard

КАК БРОСАТЬ И ПРИНИМАТЬ ВЫЗОВЫ

В Подземный ад битвы отыгрываются на основе вызовов:

- Во время каждого цикла, каждый из игроков имеет возможность бросить один вызов другой банде:
 - В первом цикле кампании вызовы бросаются в случайном порядке.
 - В последующих циклах они выполняются по порядку, определяемому по Рейтингу Банды, начиная с банды с меньшим Рейтингом. Если две банды имеют одинаковый Рейтинг Банды, победитель жеребьевки бросает вызов первым.
- Если у одной из банд имеются бойцы, которых захватила другая банда, банда может бросить вызов захватившему и отыгрывается сценарий Защита Лагера (Defend the Camp) (см. стр. 86).
- Когда банда получает вызов, она может его принять или отклонить. Если вызов принят – происходит битва. Если вызов отклонен – просившая вызов банда получает 2 очка Исследования.
- Если банда получает больше одного вызова за цикл, она может отклонить второй и последующие вызовы без последствий для себя и бросавшая вызов банда очки Исследования не получит.
- Если игрок уже отыграл захватывающую битву (для которой он кидал или принимал вызов), но в цикле кампании еще осталось время, он может бросить еще один вызов.

ТАБЛИЦА ВЫБОРА СЦЕНАРИЯ

После объявления вызова сделайте бросок 2D6 по таблице, соответствующей текущей фазе для определения отыгрываемого сценария. Если в сценарии предусмотрены атакующий и защищающийся, тот кто бросал вызов считается атакующим.

ТАБЛИЦА ВЫБОРА СЦЕНАРИЯ ФАЗЫ ВТОРЖЕНИЯ INCURSION PHASE

2D6 Результат

- 2-3** Игрок с большим количеством очков Исследования выбирает какой сценарий отыгрывать. Если у обоих игроков одинаковое количество очков Исследования, сценарий выбирает победитель жеребьевки.
- 4-5** Играется сценарий Defend the Camp.
- 6-7** Играется сценарий Zone Exploration.
- 8-9** Играется сценарий Escape the Zone.
- 10-12** Игрок с меньшим количеством очков Исследования выбирает какой сценарий отыгрывать. Если у обоих игроков одинаковое количество очков Исследования, сценарий выбирает победитель жеребьевки.

ТАБЛИЦА ВЫБОРА СЦЕНАРИЯ ФАЗЫ СПУСКА DELVING PHASE

2D6 Результат

- 2-3** Игрок с большим количеством очков Исследования выбирает какой сценарий отыгрывать. Если у обоих игроков одинаковое количество очков Исследования, сценарий выбирает победитель жеребьевки.
- 4-5** Играется сценарий Escape the Zone.
- 6-7** Играется сценарий Lost in the Ruins.
- 8-9** Играется сценарий Trophy Hunt.
- 10-12** Игрок с меньшим количеством очков Исследования выбирает какой сценарий отыгрывать. Если у обоих игроков одинаковое количество очков Исследования, сценарий выбирает победитель жеребьевки.

ТАБЛИЦА ВЫБОРА СЦЕНАРИЯ ФАЗЫ ВЫЖИВАНИЯ SURVIVAL PHASE

2D6 Результат

- 2-3** Игрок с большим количеством очков Исследования выбирает какой сценарий отыгрывать. Если у обоих игроков одинаковое количество очков Исследования, сценарий выбирает победитель жеребьевки.
- 4-5** Играется сценарий Trophy Hunt.
- 6-7** Играется сценарий Underhells Encounter.
- 8-9** Играется сценарий Defend the Camp.
- 10-12** Игрок с меньшим количеством очков Исследования выбирает какой сценарий отыгрывать. Если у обоих игроков одинаковое количество очков Исследования, сценарий выбирает победитель жеребьевки.

ПРОВЕДЕНИЕ КАМПАНИИ

Кампания Подземного Ада разбита на три основных части, которые разделены периодами Перерыва. Они нужны чтобы банды успели зализать свои раны и собраться с силами прежде чем переходить в следующую фазу. Каждая фаза длится определенное количество циклов, когда происходят битвы и игроки подсчитывают свои победы. В конце каждого цикла (за которыми следит Арбитратор) эффекты отыгранных игроками битв применяются к кампании.

Кампания Подземного Ада делится на пять фаз:

1. Фаза Вторжения **Incursion Phase**Различается
2. Перерыв **Downtime**.....Один Цикл
3. Фаза Спуска **Delving Phase**.....Различается
4. Перерыв **Downtime**.....Один Цикл
5. Фаза Выживания **Survival Phase**.....Различается

1. ФАЗА ВТОРЖЕНИЯ (РАЗЛИЧАЕТСЯ) INCURSION PHASE (VARIABLE)

Древнее поле боя все еще усеяно следами бушевавшего здесь конфликта, когда восстание Культа Генокрадов в Улье Секундус сначала пытались подавить, а потом хотя бы сдержать. В мертвой зоне между Пепельной Стеной и Бездной Секундус можно найти заброшенные военные лагеря, вытопанные военные машины и дюжины разрушенных поселений, включая населенные призраками остовы мертвых ульев Нострум и Пулваус.

Первая часть Кампании Подземного Ада посвящена тому как банды продвигаются через мертвую зону от Пепельной Стены к Бездне Секундус. Во время этой фазы применяются следующие правила:

- Уровень Безумия становится Призраки Мертвых (Ghosts of the Dead) (см. стр. 71).
- Уровень Разорения становится Ограниченная торговля (Limited Trade) (см. стр. 71).
- Уровень Тьмы становится Низкие Небеса (Heavy Skies) (см. стр. 71).

ТЕРРИТОРИИ И ФАЗЫ

Для отображения долгого и трудного путешествия через сотни километров враждебных пустошей, Кампания Подземного Ада делится на три фазы (Фаза Вторжения, Фаза Спуска и Фаза Выживания), разделенных двумя фазами Перерыва, во время которых банды могут передохнуть, восстановиться и переэкипировать своих бойцов. В каждой из этих трех фаз каждая банда будет обладать одной территорией в каждом цикле кампании, что будет отображать их лагерь. В конце цикла после того как будут использованы преимущества Территории, они будут перемещаться в новый лагерь и генерировать новую Территорию как описано на стр. 68.

Территории привязаны к различным фазам (т.е. областям) и поэтому в зависимости от фазы бандам что будут разбивать лагерь доступны разные Территории.

ГЕНЕРАЦИЯ И СМЕНА ТЕРРИТОРИЙ

В начале первого цикла кампании Арбитратору нужно выдать каждой банде одну случайную Территорию из Мертвой Зоны. После этого банды пользуются преимуществами этой Территории на время цикла кампании. Обратите внимание что одна и та же Территория может достаться нескольким бандам и каждая будет использовать ее преимущества обычным образом.

В начале следующего цикла все банды сбрасывают имеющуюся у них Территорию и им назначается новая случайная Территория. Доступные Территории определяются фазой. В фазе Вторжения у банд есть доступ к территориям Мертвой Зоны. В фазе Спуска - территории Бездны Секундус. И наконец в фазе Выживания территории Подземного Ада.

И снова они получают преимущества данной Территории только на время текущего цикла кампании. Дальше она сбрасывается и в следующем цикле они получают новую Территорию. Это отображает процесс перемещения банды от одного лагеря к следующему.

СМЕНА ФАЗ

Путешествие к Секундусу - это нечто большее чем соревнование между соперниками, жаждущими забытый археотех. Это еще и гонка. Пока банды сражаются с соперниками (и окружением) они получают очки Исследования (Exploration), которые отражают их прогресс в нахождении прохода через разоренную пустошь вокруг павшего города улья. Разные сценарии дают бандам различное количество очков. Обычно очки получает и победитель и побежденный, потому что даже поверженные банды продолжают свой путь. Игрокам нужно следить за очками Исследования также как и за очками опыта и кредитами, записывая их в ростере банды.

В конце каждого цикла Арбитратор проверяет прогресс гонки и определяет - достаточно ли очков Исследования накоплено бандами чтобы двигаться в следующую фазу. Когда накоплено в три раза больше по сравнению с количеством банд очков Исследования, фаза завершается и кампания переходит в следующую фазу. Теперь игроки могут потратить заработанные очки Исследования. При этом неиспользованные между фазами очки теряются.

ТРАТА ОЧКОВ ИССЛЕДОВАНИЯ

Помимо определения момента когда сменяются фазы, игроки могут тратить очки Исследования по время Перерыва. Это отражает найденный во время путешествия по Секундусу археотех и древние руины или моменты отдыха когда удастся подробно исследовать новую область.

Очки Исследования можно потратить на следующие преимущества:

- До 5 очков можно потратить на получение D3x10 кредитов за каждое очко в виде оружия и Варгира из списка Экипировки Банды.
- 2 очка можно потратить на выбор следующей Территории банды (которая зависит от области) вместо ее случайного определения.
- 6 очков можно потратить на получение дополнительной Территории (всегда определяется случайным образом) когда новая Территория назначается в начале следующей фазы. Эта дополнительная Территория не сбрасывается после каждого цикла кампании, но сбрасывается в конце фазы.

2. ПЕРЕРЫВ (1 ЦИКЛ)

Во время Перерыва банды получают возможность восстановиться и перегруппироваться, имеют возможность сменить экипировку, подлатать раненых бойцов и починить или улучшить технику, восстановленную в портовых городах Бездны Секундус. Самые отчаянные и активные игроки могут поучаствовать в сторонних битвах (см. ниже) если им все еще недостаточно грохота стрельбы и рева цепных клинков.

ЭФФЕКТ ПЕРЕРЫВА

После последней битвы в фазе Вторжения, игроки выполняют следующие шаги в последовательности после битвы:

- A. Бойцы восстанавливаются **Fighters Recover**
- B. Пленные возвращаются **Captives are Returned**
- C. Опытные Джувы и Проспекты получают повышение
- D. Свежее пополнение **Fresh Recruitment**

A. БОЙЦЫ ВОССТАНАВЛИВАЮТСЯ **FIGHTERS RECOVER**

Все ячейки **In Recovery** в ростере банды очищаются.

B. ПЛЕННЫЕ ВОЗВРАЩАЮТСЯ **CAPTIVES ARE RETURNED**

Любые Пленные бойцы освобождаются. Банда, которая их захватила получает половину их стоимости в кредитах (с округлением вверх до ближайших 5 кредитов).

C. ОПЫТНЫЕ ДЖУВЫ И ПРОСПЕКТЫ ПОЛУЧАЮТ ПОВЫШЕНИЕ **EXPERIENCED JUVES AND PROSPECTS ARE PROMOTED**

Если в какой-либо из банд есть Джувы или Проспекты с тремя или более Улучшениями, они получают повышение. Их характеристики и стоимость в кредитах не меняется, а тип меняется как указано в описании бойца.

D. СВЕЖЕЕ ПОПОЛНЕНИЕ **FRESH RECRUITMENT**

Все банды получают по 250 кредитов для траты на новую экипировку из списка экипировки банды или на найм новых бойцов, машин и/или последователей (**hangers-on**). Кредиты нужно потратить сейчас и нельзя добавлять в Стеш банды. Банда может дополнить эти кредиты из своего Стеша. Уровень Разорения (**Desolation**) не влияет на эти покупки.

СТОРОННИЕ БИТВЫ **SIDE BATTLES**

Сторонние битвы – это специальные битвы во время Перерыва. В то время как большинство игроков будет радо взять перерыв на недельку и подготовиться к следующей фазе, могут найтись и те, кто не смогут выдержать без битв даже недели. Специально для них Арбитратор может провести одну или несколько сторонних битв во время Перерыва. Сторонние битвы проводятся после того как были применены эффекты Перерыва.

Сторонние битвы должны, как правило, быть необычными и не влиять на исход всей кампании в целом. Для Арбитратора это хороший шанс разработать собственный сценарий, использовать инструменты Арбитратора из Рулбука или для отыгрыша каких-нибудь нарративных сценариев. По результату сторонних битв Модели могут получать Опыт и Последствия ранений или Остающиеся повреждения, но не получают доход, кредиты или Репутацию в качестве награды. Вместо этого Арбитратор может придумать специальную награду победителю или победителям сторонней битвы наподобие неизвестного образца археотеха, уникальных химикатов или самодельной карты Тактики банды.



'Вы всегда найдете здесь потерянные души, тех кто остались после гибели своих банд и бродят по Городу Кранов или с трудом выживают наа границе Подземного Ада. Если вы достаточно отчаянный - вы можете попробовать нанять их, если предпочитается не задумываться о том что стало с их старой бандой...'

Нейк Дамилла,
Старатель
лебедчиков,
Порт Векс

3. ФАЗА СПУСКА (РАЗЛИЧАЕТСЯ) DELVING PHASE (VARIABLE)

В центре мертвой зоны находится Бездна Секундус - яма километровой глубины и в десять километров диаметров. Это результат использования гравитонного оружия. Здесь до сих пор ощущаются непрекращающийся шторм, который превратил Бездну в глубокое похожее на море царство холода и шевелящихся теней.

Вторая часть Кампании Подземного Ада посвящена тому как банды исследуют Бездну Секундус в поисках прохода в глубины Подземного Ада. Во время этой фазы применяются следующие правила:

- Уровень Безумия становится Эхо Бедны (Echoes in the Abyss) (см. стр. 71).
- Уровень Разорения становится Города Кранов (Crane Cities) (см. стр. 71).
- Уровень Тьмы становится Токсичные Глубины (Toxic Deeps) (см. стр. 71).

4. ПЕРЕРЫВ (1 ЦИКЛ)

Во время Перерыва банды получают возможность восстановиться и перегруппироваться, имеют возможность сменить экипировку, подлатать раненых бойцов и починить или улучшить технику, пока собираются с силами в базовом лагере на пороге Подземного Ада Улья Секундус прежде чем входить внутрь. Те кому не доставало действия могут поучаствовать в сторонних битвах (см. 69).

В конце цикла Перерыва любые команды Проводников покидают банды на которые работали, так как их контракт исполнен.

5. ФАЗА ВЫЖИВАНИЯ (РАЗЛИЧАЕТСЯ) SURVIVAL PHASE (VARIABLE)

Под расколотыми костями Улья Секундус находится запутанный лабиринт обрушенных куполов, туннелей и пещер. Он получил название Подземный Ад. Именно здесь обитает Патриарх Малстрейна вместе со своими несметными миньонами и невероятными богатствами улья, бывшего некогда вторым из величайших городов Некромунды.

Последняя часть Кампании Подземный Ад посвящена тому как банды спускаются в глубины Подземного Ада в поисках археотека. Во время этой фазы применяются следующие правила:

- Уровень Безумия становится Тени Разума Выводка (Shadow of the Broodmind) (см. стр. 71).
- Уровень Разорения становится Отрезаны от мира (Cut off from the World) (см. стр. 71).
- Уровень Тьмы становится Стигийские Глубины (Stygian Depths) (см. стр. 71).
- В начале каждой битвы выставляются две Стойки с Кристаллами Данных (см. стр. 84).

ПОБЕДА

Победа в Кампании Подулья может быть достигнута множеством способов. И даже просто пережить путешествие в глубины Подземного Ада - уже само по себе достижение. В конце кампании Арбитратор награждает Триумфами игроков в зависимости от успехов их банд во время кампании.

Арбитратору стоит ознакомиться с Триумфами на старте Кампании Подземный Ад, так как для некоторых из них требуется отмечать сколько Генокрадов Малстрейна Убила каждая банда и сколько всего очков Исследования они набрали. Также Арбитратору стоит дать игрокам познакомиться с Триумфами в начале кампании так чтобы каждый из игроков мог решить что он будет пытаться достичь. Ниже приведен список Триумфов Кампании Подземный Ад:

Триумф	Критерий
Исследователь	Игрок за банду, которая получила больше всего очков Исследования на конец кампании.
Истребитель Малстрейна	Игрок за банду, которая убила больше всего Генокрадов Малстрейна за кампанию.
Лорд Секундуса	Игрок за банду, которая заработала за кампанию наивысшую Репутацию.
Разжигатель войны	Игрок за банду, которая приняла участие в большем количестве битв в кампании.
Чемпион Малстрейна	Игрок за банду, которая выиграла больше всего сценариев за Малстрейн.
Покоритель Подземного Ада	Игрок за банду, которая выиграла больше всего сценариев за Археохантеров.



БЕЗУМИЕ, РАЗОРЕНИЕ И ТЬМА MADNESS, DESOLATION AND DARKNESS

Улей Секундус, Бездна Секундуса и пустоши вокруг - это смертельно опасные условия даже по низким стандартам Некромунды. Исследователи, что желают их пересечь чтобы попасть в павший улей и спуститься в глубины Подземного Ада должны будут преодолеть никогда не прекращающиеся штормы, что выются над зоной отчуждения, а затем столкнутся с вечным мраком Бездны и Подземного Ада под ней. Также опасна и ограниченность местных ресурсов. Поэтому бандам приходится надеяться только на имеющееся у них оружие и варгир по мере того как они все дальше удаляются от цивилизации. И наконец нельзя забывать о не дающем расслабиться психическом присутствии Разума Выводка, который проецирует свою волю из глубин уничтоженного города, внушая страх и безумие во всех кого касается.

Следующие правила применяются ко всем играм, которые отыгрываются во время Кампании Подземный Ад, в зависимости от активной фазы (см. стр. 67).

БЕЗУМИЕ (MADNESS)

ПРИЗРАКИ МЕРТВЫХ (GHOSTS OF THE DEAD)

- Бойцы, связанные с Архео-хантерами, которые не смогли восстановиться (rally) после получения состояния Сломлен (Broken) должны пройти проверку Силы Воли (Willpower) или получают состояние Безумен (Insane).
- Бойцы, связанные с Малстрейном получают модификатор -1 ко всем тестам Мужества (Nerve).

ЭХО БЕЗДНЫ (ECHOES IN THE ABYSS)

- Бойцы, связанные с Архео-хантерами, которые не смогли восстановиться (rally) после получения состояния Сломлен (Broken) получают состояние Безумен (Insane).
- На бойцов, связанных с Малстрейном ничего особенного не действует.

ТЕНЬ РАЗУМА ВЫВОДКА (SHADOW OF THE BROODMIND)

- Бойцы, связанные с Архео-хантерами получают вместо состояния Сломлен (Broken) состояние Безумен (Insane).
- Бойцы, связанные с Малстрейном получают модификатор +1 ко всем тестам Мужества (Nerve).

ОСОБЫЙ ВИД БЕЗУМИЯ

В Кампании Подземного Ада, попавшие под действие состояние Безумен (Insane) бойцы ведут себя несколько необычно. При результате 3-4 по таблице Безумия, когда ими должен был бы управлять игрок оппонент, боец вместо этого считается бойцом Малстрейна и следует правилам активации, описанным в Бродячие Ужасы (Roaming Horrors) дальше. У бойцов Малстрейна имеется Врожденная Осторожность (Nature of Cautious) если они вооружены Special или Heavy оружием и в противном случае Агрессия (Aggressive).

РАЗОРЕНИЕ (DESOLATION)

ОГРАНИЧЕННАЯ ТОРГОВЛЯ (LIMITED TRADE)

- Банды, связанные с Архео-хантерами не имеют доступа к своему списку Экипировки Банды и не могут добавлять модели после создания, а все предметы в Торговом Посту увеличивают свою Редкость (Rare) и Нелегальность (Illegal) на 2.
- Банды, связанные с Малстрейном не имеют доступа к своему списку Экипировки Банды и не могут добавлять модели после создания, а все предметы в Торговом Посту увеличивают свою Редкость (Rare) и Нелегальность (Illegal) на 6. Обычные (Common) предметы получают Редкость (Rare) (12).

ГОРОД КРАНОВ (CRANE CITIES)

- Все банды не имеют доступа к своему списку Экипировки Банды и не могут добавлять модели после создания, а все предметы в Торговом Посту увеличивают свою Редкость (Rare) и Нелегальность (Illegal) на 4. Обычные (Common) предметы получают Редкость (Rare) (10).

ОТРЕЗАНЫ ОТ МИРА (CUT OFF FROM THE WORLD)

- Банды, связанные с Архео-хантерами не имеют доступа к своему списку Экипировки Банды и не могут добавлять модели после создания, а все предметы в Торговом Посту увеличивают свою Редкость (Rare) и Нелегальность (Illegal) на 6. Обычные (Common) предметы получают Редкость (Rare) (12).
- Банды, связанные с Малстрейном не имеют доступа к своему списку Экипировки Банды и не могут добавлять модели после создания, а все предметы в Торговом Посту увеличивают свою Редкость (Rare) и Нелегальность (Illegal) на 2.

ТЬМА

НИЗКИЕ НЕБЕСА (HEAVY SKIES)

Во время сражений действует правило Видимость (Visibility) (X"). При этом максимальное значение X равно 18.

ТОКСИЧНЫЕ ГЛУБИНЫ (TOXIC DEEPS)

Во время сражений действует правило Видимость (Visibility) (X"). При этом максимальное значение X равно 12.

СТИГИЙСКИЕ ГЛУБИНЫ (STYGIAN DEPTHS)

Во время сражений действует правило Видимость (Visibility) (X"). При этом максимальное значение X равно 9.

ТЕРРИТОРИИ

По ходу Кампании Подземного Ада банды отправляются в длинное путешествие от Пепельной Стены в глубины Бездны Секундус чтобы затем проникнуть в вызывающие клаустрофобию руины Подземного Ада Улья Секундус. Это долгое и опасное путешествие, которые отображают различные Территории, встречающиеся на пути в завершению кампании.

Каждая Территория дает своему владельцу Бун, который можно получать на шаге Получение Прибыли последовательности после боя.

БУНЫ ТЕРРИТОРИИ

Банды получают преимущества каждой Территории, которую они контролируют, называемые Буном. Этот Бун может иметь форму прибыли, дополнительных членов банды, образца редкой или уникальной экипировки или специального правила.

Банда получает преимущества от Буна Территории пока обладает Территорией. Как только Территория сбрасывается когда банда движется дальше, Бун пропадает.

ДОХОД

Если Территория дает контролирующей ее банде доход, банда добавляет указанное количество кредитов в своей Стеш когда получает прибыль после битвы.

НАЙМ

Некоторые Территории дают бандам новых бойцов Наемников или Последователей, которых нанимает банда. Их найм ничего не стоит, но они учитываются в Рейтинге Банды и Богатстве.

Кроме того, несмотря на то что любой боец банды, набранный по Листу Дома банды ничего не стоит, любая экипировка, которая не входит в базовую стоимость бойца должна покупаться по обычной цене или выдаваться из Стеша банды кроме случаев когда для Территории указано иное. Эти бойцы остаются с бандой даже после того как она движется дальше и сбрасывает Территорию.

Любые Наемники (Hired Gun), нанятые за Бун ничего не стоят и остаются с бандой пока она контролирует Территорию, которая давала Бун.)

Любые Последователи (Hanger-on), нанятые за Бун ничего не стоят, не учитываются при расчете максимального количества Последователей, которых может нанять банда и могут наниматься без учета обычных требований к Репутации. Они остаются с бандой пока она контролирует дающую Бун Территорию.

СПЕЦИАЛЬНЫЙ

Бун дает обладающей Территорией банде уникальные преимущества. Эти преимущества считаются правилами, указанным в описании Территории. Когда Территория сбрасывается, пропадает и данное преимущество.





ТЕРРИТОРИИ КАМПАНИИ ПОДЗЕМНЫЙ АД

СТАРЫЙ КОМПЛЕКС БУНКЕРОВ OLD BUNKER COMPLEX - МЕРТВАЯ ЗОНА DEAD ZONE

Эхо войны за Улей Секундус. Эта сеть укрепленных бункеров уцелела и даже в полуразрушенном состоянии представляет из себя хорошее убежище и выгодную позицию для раннего предупреждения о нападении.

БУНЫ ТЕРРИТОРИИ

Прибыль: Банда получает 2D6x10 кредитов с этой территории, когда собирает прибыль.

Набор: Пока банда контролирует эту Территорию, она может бесплатно добавить в свой ростер Часового (Gang Lookout).

ЗАБРОШЕННОЕ ПОЛЕ БОЯ ABANDONED BATTLEFIELD - МЕРТВАЯ ЗОНА DEAD ZONE

Мертвая Зона усеяна прикопанными свидетельствами сражений между Культom Второго Сына и планетарными силами обороны Некромунды. Иногда непрекращающиеся бури обнажают подобные участки, которые спешат раскрывать падальщики, пока их не засыпало снова.

БУНЫ ТЕРРИТОРИИ

Прибыль: Банда получает 2D6x10 кредитов с этой территории, когда собирает прибыль.

Специальный: Пока банда контролирует эту Территорию, она может добавить 2 к своему Уровню Доступности когда выполняет действие Торговля во время последовательности после боя.

СКРЫТОЕ ПОСЕЛЕНИЕ HIDDEN HOLDFAST - МЕРТВАЯ ЗОНА DEAD ZONE

Мертвая Зона полна закопанных проходов, начиная с тех что вырыл Культ Второго Сына, когда пытался вырваться за оборонительные линии до полуобвалившихся от векового воздействия бури траншей. В них можно разбить достаточно безопасный лагерь или использовать для захода у другую область с неожиданной стороны.

БУНЫ ТЕРРИТОРИИ

Прибыль: Банда получает 2D6x10 кредитов с этой территории, когда собирает прибыль.

Специальный: Пока банда контролирует эту Территорию, на этапе 6 последовательности перед битвой D3 ее бойца получает навык Infiltrate на время битвы.

ЗАБЫТАЯ ПРОМЕТИУМНАЯ СТАНЦИЯ ABANDONED PROMETHIUM STATION - МЕРТВАЯ ЗОНА DEAD ZONE

До того как была воздвигнута Пепельная Стена и Мертвая Зона оказалась отрезана от остальной Некромунды, это был процветающее и многолюдный центр торговли. Здесь все еще можно найти старые прометиумные перегонные установки и если банде повезет, внутри может оказаться немного топлива для их машин.

БУНЫ ТЕРРИТОРИИ

Прибыль: Банда получает 2D6x10 кредитов с этой территории, когда собирает прибыль.

Специальный: Пока банда контролирует эту Территорию, вся техника в ее команде увеличивает свою характеристику Движение на 1".

РАЗБИВШИЙСЯ СТРАТОПЛАН CRASHED STRATOPLANE - МЕРТВАЯ ЗОНА DEAD ZONE

Остов стратоплана, который бросили во время войны за Улей Секундус или подбили когда он пытался пересечь Пепельную Стену. Теперь он служит убежищем от атмосферы некрмунды и богатым источником обломков.

БУНЫ ТЕРРИТОРИИ

Прибыль: Банда получает 3D6x10 кредитов с этой территории, когда собирает прибыль.



УПАВШИЙ КРАН **FALLEN CRANE -** МЕРТВАЯ ЗОНА **DEAD ZONE**

Бездна Секундуса окружена высокими кранами, с которых хорошо видно что происходит внизу. За прошедшие после уничтожения Улья Секундус века многие из этих гигантов обвалились в результате диверсий, плохого обслуживания или по воле случая. Теперь они служат убежищем для множества обездоленных обитателей Мертвой Зоны, которым больше некуда податься.

БУНЫ ТЕРРИТОРИИ

Прибыль: Банда получает 2D6x10 кредитов с этой территории, когда собирает прибыль.

Набор: Пока банда контролирует эту Территорию, на этапе 6 последовательности перед битвой, она может добавить в свою стартовую команду D3 Подонка Подулья (Hive Scum) за бесплатно на время битвы.

ЗАБРОШЕННАЯ ПУТЕВАЯ СТАНЦИЯ **FORLORN** **WAYSTATION - БЕЗДНА СЕКУНДУС SECUNDAN** **ABYSS**

В Бездне Секундуса попораны сами законы природы. Оставленные на неделю припасы разлагаются как будто лежали здесь давно, а другие наоборот остаются свежими десятки дней спустя. Путевые станции, которые можно найти в этом искаженном ландшафте представляют из себя островки нормальности посреди остальной Бездны.

БУНЫ ТЕРРИТОРИИ

Прибыль: Банда получает 2D6x10 кредитов с этой территории, когда собирает прибыль.

Специальный: Пока банда контролирует эту Территорию, после того как банда была выставлена, но до первого броска на Приоритет, D3 ее моделей могут выполнить действие Движение (Move)(Простое).

ВЫПОТРОШЕННЫЙ ГРУЗОВИК **GUTTED** **RIG - БЕЗДНА СЕКУНДУС SECUNDAN** **ABYSS**

В отсутствие запчастей с огромных промышленных факторумов Некромунды, каждый грузовик, который еще эксплуатируют в Бездне Секундуса рискует пойти на запчасти для других грузовиков. То что осталось от донора обычно бросают, даже если внутри и остается полезное оборудование.

БУНЫ ТЕРРИТОРИИ

Прибыль: Банда получает D6x10 кредитов с этой территории, когда собирает прибыль.

Специальный: Пока банда контролирует эту Территорию, она может добавить дополнительную экипировку из своего списка Экипировки Банды на общую сумму до D6x10 в свой Стек во время последовательности после боя бесплатно.

ЛЕС СВАЙ **GIRDER FOREST - БЕЗДНА** **СЕКУНДУС SECUNDAN** **ABYSS**

Когда шпиль Улья Секундус упал и разбился, его обломки разлетелись по всей Бездне Секундус. Среди обширного леса пласталевых балок и прочных стен укрываются большие громилы, которых можно уговорить помочь если банды будут достаточно осторожны.

БУНЫ ТЕРРИТОРИИ

Прибыль: Банда получает D3x10 кредитов с этой территории, когда собирает прибыль.

Набор: Пока банда контролирует эту Территорию, на этапе 6 последовательности перед битвой, она может добавить Брута в свою стартовую команду за бесплатно на время битвы.

АНКЛАВ ОХОТНИКОВ **HUNTER'S ENCLAVE -** **БЕЗДНА СЕКУНДУС SECUNDAN** **ABYSS**

Некоторые из тех кто отправляются в руины Улья Секундус становятся одержимы охотой на Малстрейн. Не способные покинуть Бездну Секундус, она собираются вместе в анклавы и пытаются сдерживать Малстрейн.

БУНЫ ТЕРРИТОРИИ

Прибыль: Банда получает D6x10 кредитов с этой территории, когда собирает прибыль.

Набор: Пока банда контролирует эту Территорию, она может нанимать за бесплатно Охотника за головами перед каждой битвой.

ОБЛОМКИ ХАБА НАВ SCRAP - БЕЗДНА СЕКУНДУС SECUNDAN ABYSS

Подобно любым другим ульям, Улей Секундус состоял из огромного переплетения жилых хабов, где проживали массы рабочих, необходимые для нормального функционирования улья. Несмотря на прошедшие годы, на протяжении которых их обломки обыскивали поисковые команды, внутри обломков до сих пор остаются ценные вещи.

БУНЫ ТЕРРИТОРИИ

Прибыль: Банда получает D3x10 кредитов с этой территории, когда собирает прибыль.

УКРЕПЛЕННЫЙ ЛАГЕРЬ FORTIFIED CAMP - БЕЗДНА СЕКУНДУС SECUNDAN ABYSS

Отдельные храбрецы (или скорее глупцы) селятся прямо в Бездне Секундус. Они превращают свои жилища в крепости и вооружаются любым оружием какое могут найти чтобы отгонять Малстрейн.

БУНЫ ТЕРРИТОРИИ

Прибыль: Банда получает 2D6x10 кредитов с этой территории, когда собирает прибыль.

Набор: Пока банда контролирует эту Территорию, она может нанимать за бесплатно Оружейника (Ammo-jack) перед каждой битвой.

ОБРУШЕННЫЙ КУПОЛ COLLAPSED DOME - ПОДЗЕМНЫЙ АД UNDERHELLS

Когда гравитонные снаряды разорвали на части Улей Секундус и обрушили его славный шпиль, взрывная волна прошла вдоль всей конструкции и даже в подулей, отрезая многие участки и заставляя многие купола обрушиваться. Эти купола пользуются еще большим интересом чем подобные купола в обычных подулях из-за сокровищ, которые могут там находиться.

БУНЫ ТЕРРИТОРИИ

Прибыль: Банда получает 2D6x10 кредитов с этой территории, когда собирает прибыль.

Специальный: Пока банда контролирует эту Территорию, она может генерировать дополнительную случайную тактическую карточку на шаге 7 последовательности перед битвой.

НАСЕЛЕННЫЕ ПРИЗРАКАМИ ЗАЛЫ HAUNTED HALLS - ПОДЗЕМНЫЙ АД UNDERHELLS

Секундус - это мертвый улей, уничтоженный с орбиты испепеляющим огнем оружия. В глубинах Подземного Ада его мертвая сущность становится буквально осязаемой, но тех кто сумеет это выдержать наверняка доканает сеть туннелей.

БУНЫ ТЕРРИТОРИИ

Прибыль: Банда получает 2D6x10 кредитов с этой территории, когда собирает прибыль.

Специальный: Пока банда контролирует эту Территорию, на этапе 6 последовательности перед битвой, D3+1 ее бойцов получают навык Infiltrate на время битвы.

ТЕРМАЛЬНАЯ БЕЗДНА THERMAL ABYSS - ПОДЗЕМНЫЙ АД UNDERHELLS

В самом сердце Подземного ада оставшиеся термальные тепловоды, питавшие улей еще продолжают работать, давая шанс тем кто остановился поблизости отдохнуть и набрать обломков заброшенной машинерии прежде чем двигаться глубже.

БУНЫ ТЕРРИТОРИИ

Прибыль: Банда получает 3D6x10 кредитов с этой территории, когда собирает прибыль.

УКРЕПЛЕННЫЙ КУПОЛ FORTIFIED DOME – ПОДЗЕМНЫЙ АД UNDERHELLS

Многие банды находят свой конец в глубинах Подземного Ада, а выжившие сбиваются в группы в небольших укрепленных базах, где они пытаются выжить, все еще мечтая о потерянных сокровищах.

БУНЫ ТЕРРИТОРИИ

Прибыль: Банда получает 3D6x10 кредитов с этой территории, когда собирает прибыль.

Найм: Пока банда контролирует эту Территорию, на этапе 6 последовательности перед битвой, она получает в свою стартовую команду на время следующей битвы за бесплатно Ганера, экипированного на сумму 50 кредитов.

УЗЕЛ КОГИТАТОРОВ COGITATOR NEXUS – ПОДЗЕМНЫЙ АД UNDERHELLS

Основанный в качестве центра науки и культуры, Улей Секундус обладал множеством куполов, где были установлены большие массивы когитаторов. Теперь они уже совсем не похожи на чудеса технологии, но все еще сохраняют часть своего бывшего потенциала.

БУНЫ ТЕРРИТОРИИ

Прибыль: Банда получает 2D6x10 кредитов с этой территории, когда собирает прибыль.

Специальный: Пока банда контролирует эту Территорию, она может один раз за битву автоматически выиграть бросок на Приоритет. Это нужно объявить до броска дайсов.

КЛАДБИЩЕ КСЕНОСОВ XENOS BONEYARD – ПОДЗЕМНЫЙ АД UNDERHELLS

Улей Секундус не пал без боя. В едва освещенных глубинах Улья Секундус можно найти коридоры и комнаты, усыпанные горами костей ксеносов и людей. Происходили здесь жестокие сражения или Малстрейн специально собрал здесь эти кости достоверно неизвестно. Тем не менее некоторые бойцы любят украшать себя костями чтобы сбивать с толку оппонентов.

БУНЫ ТЕРРИТОРИИ

Прибыль: Банда получает 2D6x10 кредитов с этой территории, когда собирает прибыль.

Специальный: Пока банда контролирует эту Территорию, на этапе 6 последовательности перед битвой, D3 ее бойца получают навык Fearsome на время следующей битвы.



ЛЕДИ ХЕРА В ОХОТНИЧЬЕМ КОСТЮМЕ ПАТТЕРНА СФЕНИАН

После бегства из Улья Примус и после того как она пересекла пустоши и достигла руин Секундуса, Хера была на грани смерти. Ее спас брат Тамино, который вылечил раны сестры и рассказал ей о древнем оружии, которое он обнаружил в глубинах проклятого улья. Оружии, которое могло помочь справиться с Арантианцами. Ведомая Тамино, Хера совершила опасный спуск в Подземный Ад и в конце концов нашла то что искала - редкий и могучий комплект брони Шпилевика, который был давным давно утрачен. Надев броню, Хера переродилась в качестве Охотника Сфениан.

Боевой костюм Сфениан слился с телом Херы, породив существо, в котором сочеталась безграничная жестокость 13-й Дочери Лорда Хелмавра и боевые способности Охотника Шпилевика. Нейро игры вонзились глубоко в ее череп и заострили рефлексy, в то время как дополнительные конечности позволили ей обращаться с оружием на недостижимом для неаутентичного человека уровне. Фрагменты старой брони Херы были интегрированы в костюм Шпилевика. В том числе ее сторожевые черепа - кибернетические фамильяры, который раньше придерживали ее плащ, а теперь были установлен на ее броню. Их электронный взгляд пронизывал мрак подулья в поиске ее врагов. Покинув Секундус она смогла найти свои любимые силовое копьё и фазовый меч из глубоких провалов так что теперь смертоносное оружие прижимает к бокам ее оружия пара клешней.

Арсенал Охотника Шпилевика Сфениан еще более смертоносный. Установленные на его корпусе проекторы 'медузы' ввергают в оцепенение. Эти замораживающие лучи, которые испускает набор археолинз в каждом оружии могут объединяться в один выстрел, парализующий цель. Они перегружают ее оптические нервы и нарушают нейро-сигналы биологических существ как будто это автоматы.

LADY HAERA IN STHENIAN HUNTING RIG

*
CREDITS

M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	CL	WIL	INT		
5"	2+	3+	4	3	3	2+	4	7+	6+	6+	6+		
Weapon	Rng		S	L	Acc		S	L	Str	AP	D	Am	Traits
Phase sword	-	E	-	-	-	-	S+1	-	2	-	-	-	Melee, Parry, Phase
Power spear - melee	E	2"	-	-	-	-	S	-2	1	-	-	-	Melee, Power, Versatile
- ranged	4"	8"	+1	-	-	-	4	-2	2	*	-	-	Knockback
2x Sthenian claw	-	E	-	-	-	-	4	-1	2	-	-	-	Melee, Power Pack, Pulverise
Medusian projectors	4"	12"	-	-1	-	-	-	-	-	-	4+	-	Flash
WARGEAR		Sthenian hunting rig											
SKILLS		Backstab, Dodge, Hurl											

79

СПЕЦ ПРАВИЛА ЛЕДИ ХЕРЫ В ОХОТНИЧЬЕМ КОСТЮМЕ ПАТТЕРНА СФЕНИАН

Наводящийся телепорт (Homing Teleport): Каждый раз когда Леди Хера использует свое силовое копье для выполнения стрелковой атаки, сделайте бросок D6. На 3+ ничего не происходит. При результатах 1-2 встроенный в копье наводящийся телепорт разряжается, возвращаясь в руку Леди Херы. Когда он разряжен, если она использует силовое копье для стрелковой атаки еще раз, силовое копье нельзя будет использовать до конца боя.

Сторожевые серво-черепп (Watch-skulls): Считается что у Леди Херы 360 градусов арки видимости.

Охотничий Костюм Сфениан (Sthenian Hunting Rig): Это редкий комплект брони Шпилевика. Охотничий Костюм Сфениан дает правила Reflex Enhancers и Master of the Hunt. Кроме этого он дает спас бросок 4+ за броню и 5+ за поле.

***Петиция (Petition):** Законопослушная (Law Abiding) банда не может просто так нанять Леди Херу в охотничьем костюме паттерна Сфениан. Она может согласиться помочь банде если ее лидер направит петицию. Если банда хочет нанять Леди Херу, управляющий игрок делает бросок по по следующей таблице во время соответствующего шага последовательности перед боем.

D6+Репутация Результат

1-8 Леди Хера в охотничьем костюме паттерна Сфениан откликается на просьбу банды о помощи. Банда может нанять его на следующую битву за 100 кредитов.

9-15 Леди Хера в охотничьем костюме паттерна Сфениан неохотно соглашается помочь банде. Банда может нанять его на следующую битву за 200 кредитов.

16+ Леди Хера в охотничьем костюме паттерна Сфениан считает что банда способна сражаться сама. Банда не может нанять его на следующую битву.

Обратите внимание что Законопослушная банда может подать петицию на найм Леди Херы в охотничьем костюме паттерна Сфениан или сделать бросок по таблице Помощи Дома (House Favours). Но не то и другое вместе. Подавать петицию могут только Законопослушные банды.

Соперничество Сиблингов (Sibling Rivalry): Если Леди Хера в охотничьем костюме паттерна Сфениан начинает свою активацию в пределах 9" от другого Охотника Шпилевика, все ее оружие получает трейт Reckless на время этой активации.

Лорд Хелмавр (The Lord Helmawr): Банда не может одновременно включать в себя Леди Херу в охотничьем костюме паттерна Сфениан и Леди Херу, 13-ю Дочь Хелмавра.





СЦЕНАРИИ КАМПАНИИ ПОДЗЕМНОГО АДА

В этом разделе вы найдете правила для Бродячих Ужасов, которые позволят вам отобразить силы Малстрейна, сражающиеся ради того чтобы прогнать нарушителей, а также правила Стоек Кристаллов Данных - желанной награды для тех кто входит в логово Патриарха Малстрейна.

Также вы найдете здесь шесть сценариев для игры в рамках Кампании Подземного Ада, начиная со случайных стычек в Подземном аду и заканчивая отчаянным нападением на базовый лагерь вражеской банды.

БРОДЯЧИЕ УЖАСЫ (ROAMING HORRORS)

Психическое сознание Патриарха Малстрейна постоянно сканирует зону отчуждения на наличие жертв и направляют миньонов для ликвидации нарушителей. Правила Бродячих Ужасов разработаны для использования во всех сценариях Кампании Подземный Ад. Впрочем по желанию Арбитра он может использовать их только в нескольких сценариях или не использовать вовсе.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БРОДЯЧИХ УЖАСОВ

В сценарии где используются Бродячие Ужасы, получивший Приоритет игрок делает бросок по таблице ниже до шага Готовности Банды. По какой таблице нужно делать бросок зависит от текущей области, которую исследует банда. Когда Ужас генерируется, он выставляется как описано ниже.

МЕРТВАЯ ЗОНА DEAD ZONE

Охотники привлекли внимание Патриарха Малстрейна и он прочесывает темноту, разыскивая их.

D66 Adversaries

11-36	D3 Malstrain Tyramites
41-46	D3 Brood Scum
51-56	D3 Brood Scum and 1 Brood Scum Leader
61-65	Malstrain Genestealer
66	Malstrain Genestealer Prime

БЕЗДНА СЕКУНДУС SECUNDAN ABYSS

Патриарх Малстрейна направляет своих смертоносных миньонов чтобы отыскать нарушителей, что вторглись в его владения.

D66 Adversaries

11-26	D3 Malstrain Tyramites
31-36	D3 Brood Scum
41-46	D3 Brood Scum and 1 Brood Scum Leader
51-56	Malstrain Genestealer
61-66	Malstrain Genestealer Prime

ПОДЗЕМНЫЙ АД UNDERHELLS

Охотники навлекли на себя гнев Патриарха Малстрейна и должны действовать быстро чтобы скрыться от его приближающихся слуг.

D66 Adversaries

11-16	D3 Malstrain Tyramites
21-26	D3 Brood Scum
31-36	D3 Brood Scum and 1 Brood Scum Leader
41-56	Malstrain Genestealer
61-66	Malstrain Genestealer Prime

РАЗМЕЩЕНИЕ БРОДЯЧИХ УЖАСОВ

В каждом сценарии присутствует несколько Точек Появления. В начале каждого раунда (если это не указа но в сценарии) Ужасы начинают появляться. Их тип определяется по результату из таблицы на стр. 82. С помощью броска определяется какие Ужасы появляются и где они выставляются. После размещения Ужасы будут следовать своим Инстинктам как описано ниже.

АКТИВАЦИЯ БРОДЯЧИХ УЖАСОВ

Каждый раз когда игрок заканчивает активацию одного из своих бойцов, до активации бойца оппонента активируется Ужас. Ужасы контролируются игроком, который закончил свою активацию, но должен действовать в соответствии со своими Инстинктами. Каждый Ужас активируется только один раз за раунд.

ИНСТИНКТЫ УЖАСОВ HORROR NATURES

Как ужасы действуют зависит от их природы. Если не указано иное, ужасы всегда двигаются в сторону ближайшего бойца, не принадлежащего к Бродячим Ужасам.

Осторожный (Cautious) (Подонки Выводка): Ужас двигается на расстояние стрельбы своего оружия и по возможности атакует, стараясь оставаться в укрытии. Он не будет высываться если может стрелять. Если он уже находится в укрытии и у него есть потенциальная цель, он будет целиться и стрелять. Если он вовлечен, он будет сражаться.

Агрессивный (Генокрады Малстрейна и Тирамиты): Ужас будет двигаться чтобы выйти на расстоянии чарджа или будет чарджит при возможности. Если он вовлечен, он будет сражаться.

УБИЙСТВО УЖАСОВ

Если не указано иное, Ужасы не следуют обычным правилам отработки попаданий и убираются если для них кидается дайс Ранения (Injury) и применяется результат. Модели могут получать ХР и очки Убийств за убийство Ужасов. При этом Праймы и Лидеры считаются за Чемпионов, а остальные за Гангеров.

УЖАСЫ И БОЕПРИПАСЫ

Ужасам не нужно делать броски на боеприпасы и боеприпасы у них в оружии никогда не заканчиваются.

ОРУЖИЕ ПОДОНКОВ ВЫВОДКА МАЛСТРЕЙНА

При выставлении Подонка Выводка Малстрейна игрок с Приоритетом решает какое оружие и Варгир он получает.

ПРАЙМЫ И ЛИДЕРЫ

Некоторые бойцы отмечены Праймами и Лидерами. Это самые опасные представители своего вида. Если боец указан Праймом или лидером, его характеристики Атаки и Раны (Wounds) увеличиваются на 1.

УЖАСЫ И БАНДЫ ПОРЧЕННЫЕ МАЛСТРЕЙНОМ ИЛИ БАНДЫ МАЛСТРЕЙНА

Бродячие Ужасы впадают в убийственную ярость и поэтому не осознают что Порченные Малстрейном банды или Банды Малстрейна находятся на их стороны и будут атаковать их как врагов.

СТОЙКИ С КРИСТАЛЛАМИ ДАННЫХ DATA CRYSTAL STACKS

Стойки Кристаллов Данных можно найти по всему Подземному Аду Улья Секундус. Это древние вместилища знаний и технологии, потерянные когда Улей Секундус был уничтожен. Содержащиеся в кристаллах данные - желанные для многих сокровища. Если вам конечно удастся перебраться с ними обратно за Пепельную Стену...

Во время битв, которые происходят в Подземном Аду, каждый игрок выставляет Стойку Кристаллов Данных за пределами своей зоны расстановки до расстановки своей стартовой команды. Помимо выполнения стандартных правил для террейна из рулбука, т.е. дают укрытие и блокируют линию видимости, Стойки Кристаллов Данных обладают некоторыми уникальными особенностями, описанными ниже:

ХРУПКАЯ ПОСТРОЙКА

Несмотря на то что они способны хранить ценную информацию, кристаллическая природа кристаллов данных делает их уязвимыми к термальным повреждениям. Если Стойка Кристаллов Данных получает попадание с трейтом Blaze, сделайте бросок D6 и сверьтесь со следующей таблицей:

D6 Результат

1

'Сейчас рванет!' (She's Gonna Blow!):

Кристаллы данных на стойке становятся нестабильны и происходит цепная реакция взрывов! Все модели в пределах D3+3" автоматически получают попадание S5, D1, AP -1 и все бойцы, по которому оно попало получают статус Лежат и Запинены. Добывать Кристаллы Данных из этой Стойки Кристаллов Данных больше нельзя.

2-3

Отдельные Взрывы (Limited Explosion):

Несколько кристаллов в стойке становятся нестабильными и взрываются, однако большая часть кристаллов данных остаются нетронутыми. Все модели в пределах 3" автоматически получают попадание S3, D1, AP - и все бойцы, по которому оно попало получают статус Лежат и Запинены. Все дальнейшие попытки Сбора Кристаллов Данных (Harvest Data Crystal)(Базовое) получают модификатор -1 к тесту Интеллекта.

4-6

К счастью обошлось (Lucky Escape):

Несмотря на то что некоторые кристаллы данных начинают светиться от жара, они остаются стабильными.

СБОР КРИСТАЛЛОВ ДАННЫХ СО СТОЙКИ

Любой боец в пределах 1" от Стойки Кристаллов Данных может выполнить действие Сбор Кристаллов Данных (Harvest Data Crystal)(Базовое):

Сбор Кристаллов Данных (Harvest Data Crystal)

(Базовое): Боец проходит тест Интеллекта и в случае успеха получает Кристалл Данных. Если тест провален, он вместо этого пробуждает Малстрейн - добавьте 1 к броску Бродящих Ужасов в начале следующего раунда.

ПЕРЕНОСКА КРИСТАЛЛОВ ДАННЫХ

Каждый боец может нести на себе только один Кристалл Данных одновременно. Если бойца отправляют Вне игры пока он держит Кристалл Данных, контролирующий игрок кладет маркер на поле боя в базовом контакте с этим бойцом, прежде чем убирает его с поля боя.

Любой боец, которых заканчивает свою активацию в базовом контакте с Кристаллом Данных может его поднять, при условии что он еще не несет Кристалл Данных.

Когда битва заканчивается, любые Кристаллы Данных, которые держали бойцы, еще находящиеся на поле боя или бойцы что убежали добавляются в Стех.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КРИСТАЛЛОВ ДАННЫХ

На шаге Получение Наград во время последовательности после боя, каждый игрок может либо продать Кристаллы Данных, которые находятся в Стехе за D3x10 кредитов или попытаться разблокировать их с помощью броска по таблице:

D6	Результат
1	Боец по вашему выбору получает D3 XP.
2-3	Боец по вашему выбору получает случайный навык из одного своего Первичного набора навыков.
4-5	Боец по вашему выбору получает случайный навык из одного своего Вторичного набора навыков.
6	Боец по вашему выбору получает случайный навык из любого набора навыков.

ЗАЩИТА ЛАГЕРЯ DEFEND THE CAMP

'Держись девочка, Королевы скоро придут. А потом мы вырвемся из этого места и спалим его до тла!'

Минди Мокс, Токсичные Королевы, Дом Эшер своему Фелинксу

В этом сценарии банда нападает на лагерь другой банды чтобы отобрать их ценные находки.

86

АТАКУЮЩИЙ И ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

В этом сценарии одна банда атакует, а вторая защищается. Если этот сценарий отыгрывается в рамках кампании, бросивший вызов игрок становится атакующим. В противном случае победитель жеребьевки решает, будет он атакующим или защищающимся.

ТИП БИТВЫ

Этот сценарий происходит в Подулье. Технику и Варгир, который дает состояние Верхом (Mounted) нельзя включать в стартовую команду банд или Подкрепления.

ПОЛЕ БОЯ

Этот сценарий использует стандартные правила расстановки поля боя как описано в разделе Расстановка поля боя в рулбуке.

КОМАНДЫ

Этот сценарий использует стандартные правила выбора команды, описанные в разделе Расстановка Поля боя рулбука. Атакующая банда использует Свободный(8) метод набора стартовой команды. Стартовая команда защищающегося состоит из часовых. Защищающийся использует Случайный (4) метод выбора, но перед выбором команды может объявить любое число бойцов неподходящими (или слишком важными) для того чтобы быть часовым и убрать их из колоды. Они возвращаются в колоду после выбора часовых. После этого колода откладывается в стороны и становится колодой Подкрепления.

РАССТАНОВКА

Защищающийся выставляет своих часовых и Цель (см. напротив) где угодно на поле боя вместе с двумя сторожевыми орудиями паттерна Тразиор (см. стр. 117). После этого атакующий выставляет всех своих бойцов в пределах 2" от границы поля боя.

ТАКТИКИ БАНД

Этот сценарий использует стандартные правила тактических карточек, описанные в разделе Расстановка Поля боя рулбука. При этом вместо стартовой команды используется Рейтинг Банды.

ЗАВЕРШЕНИЕ БИТВЫ

Если у одной из банд не осталось бойцов на поле боя на конец любого раунда, битва сразу заканчивается.

ПОБЕДА

Если на поле боя остаются только бойцы атакующего или Цель была унесена с поля боя, атакующий побеждает. В противном случае побеждает защищающийся.

НАГРАДЫ

ОЧКИ ИССЛЕДОВАНИЯ

Выигравшая банда получает 2 очка Исследования.

Проигравшая банда получает 1 очко Исследования.

ОПЫТ

Лидер победившей банды получает D3 XP даже если не участвовал в битве.

РЕПУТАЦИЯ

Победившая банда получает D3 очка Репутации.

Если любая из банд провалила тест на трусость и слилась (bottled out), она теряет 1 очко Репутации.



ПРЕИМУЩЕСТВО ДОМАШНЕЙ ТЕРРИТОРИИ HOME TURF ADVANTAGE

Защищающийся получает Преимущество Домашней Территории как описано в разделе Расстановка поля боя рулбука.

СКРЫТНАЯ АТАКА SNEAK ATTACK

Этот сценарий использует правило Скрытная Атака (Sneak Attack) из рулбука.

ЦЕЛЬ

Атакующий пытается забрать у защитника нечто ценное. Если защищающийся обладает Пленным из банды атакующего, он автоматически становится Целью. В противном случае Цель обозначается маркером наподобие Ящика с Лутом.

Если целью является Пленный, он считается усыпленным и поэтому не получает маркер Готовности и его нельзя активировать.

Любой боец атакующего в пределах 1" от Цели может выполнить действие Тащить Цель (Carry Target) (Базовое):

Тащить Цель (Carry Target)(Базовое): Если этот боец находится в пределах 1" от цели, он может выполнить действие Движение (Move) Простое и тащить Цель за собой. Когда активация заканчивается, Цель размещается в базовом контакте с бойцом.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В раунде когда сработала тревога и в каждом последующем раунде защищающийся получает D3 подкрепления.

СБЕГАНИЕ С ПОЛЯ БОЯ

Если в начале Завершающей фазы Цель находится в пределах 1" от любой границы поля боя, она убирается с поля боя. Как только цель была убрана с поля боя, любой боец атакующего в пределах 1" от границы поля боя может выполнить действие Сбежать (Escape)(Базовое):

Сбежать (Escape)(Базовое): Уберите этого бойца с поля боя. Он считается отправленным Вне игры при проверках Трусости (Bottle checks).

ТОЧКИ ПОЯВЛЕНИЯ SPAWN POINTS

Перед расстановкой своей банды защищающийся размещает шесть Точек Появления где угодно в пределах 1" от границы поля боя и назначает им номера от 1 до 6.

БРОДЯЧИЕ УЖАСЫ

Бродячие Ужасы не появляются пока не сработает тревога. Как только тревога сработала, они генерируются как описано на стр. 82. Когда они генерируются, игрок с Приоритетом делает бросок D6 и выставляет их всех поближе к Точке Появления с соответствующим номером так чтобы они были дальше 1" от любых других моделей.

ПОБЕГ С ПОЛЯ БОЯ

Если любая из банд добровольно слилась (bottles out) и после этого сбежала с поля боя, ее оппонент автоматически выигрывает в сценарии.



ИССЛЕДОВАНИЕ ЗОНЫ ZONE EXPLORATION

'Проверьте квадрант сигма еще раз! Где-то там должен быть вход.'

Йорла Последний Шепот, Тихие Клинки, Дом Делака

В этом сценарии две банды пытаются найти след ахреотеха, спрятанного в гнезде Малстрейна, одновременно с этим отбиваясь от сил Малстерйна.

88

ТИП БИТВЫ

Это сценарий битвы в Пепельных Пустошах. Обе банды могут добавлять в свою стартовую команду технику и Варгир, дающий состояние Верхом (Mounted).

ПОЛЕ БОЯ

Этот сценарий использует стандартные правила расстановки поля боя как описано в разделе Расстановка поля боя в рулбуке.

КОМАНДЫ

Этот сценарий использует стандартные правила выбора команды, описанные в разделе Расстановка Поля боя рулбука. Обе банды используют Гибридный (3+4) метод выбора стартовой команды.

РАССТАНОВКА

Этот сценарий использует стандартные правила расстановки, описанные в разделе Расстановка Поля боя рулбука.

ТАКТИКИ БАНД

Этот сценарий использует стандартные правила тактических карточек, описанные в разделе Расстановка Поля боя рулбука. При этом вместо стартовой команды используется Рейтинг Банды.

ЗАВЕРШЕНИЕ БИТВЫ

Если у одной из банд не осталось бойцов на поле боя на конец любого раунда, битва сразу заканчивается.

ПОБЕДА

Набравшая больше очков Археотеха банда побеждает. Если обе банды набрали одинаковое количество очков Археотеха, битва заканчивается ничьей.

НАГРАДЫ

ОЧКИ ИССЛЕДОВАНИЯ

Выигравшая банда получает 2 очка Исследования.

Проигравшая банда получает 1 очко Исследования.

Если банда набрала хотя бы 4 очка Археотеха на конец боя, она получает дополнительно 1 очко Исследования.

ОПЫТ

Любой боец, который повысил очки Археотеха своей банды хотя бы на 1 очко получает 1 ХР.

РЕПУТАЦИЯ

Победившая банда получает D3 очка Репутации.

Если любая из банд провалила тест на трусость и сдилась (bottled out), она теряет 1 очко Репутации.



ОХОТА НА НА АРХЕОТЕХ HUNT FOR ARCHEOTECH

После того как поле боя расставлено, игроки по очереди, начиная с победителя жеребьевки выставляют 6 маркеров Археотека на поле боя. Каждый маркер Археотека можно выставлять где угодно на поле боя дальше 6" от границы поля боя и дальше 9" от любого маркера Археотека.

Как только все маркера Археотека выставлены, каждому из них назначается номер от 1 до 6. Любой боец в пределах 1" от маркера Археотека может выполнить действие Поиски Археотека (Search for Archeotech)(Базовое):

Поиски Археотека (Search for Archeotech)(Базовое):

Боец проходит тест Интеллекта. Если тест пройден, его банда увеличивает очки Археотека на 1. Если тест провален, активация бойца сразу заканчивается.

БРОДЯЧИЕ УЖАСЫ

Бродячие Ужасы не появляются первые два раунда. Начиная с третьего раунда и дальше Бродячие Ужасы генерируются как описано на стр. 82. Когда они генерируются, игрок с Приоритетом делает бросок D6 и размещает всех их как можно ближе к маркеру Археотека с выпавшим номером и дальше 1" от любых других моделей.

ПОБЕГ С ПОЛЯ БОЯ

Если любая из банд добровольно слилась (bottles out) и после этого сбежала с поля боя, ее оппонент автоматически выигрывает в сценарии.



ПОБЕГ ИЗ ЗОНЫ ESCAPE THE ZONE

'Конденсатор двигателя долго не протянет. Если мы вскоре не сделаем остановку, потом его починить не получится!'

Мартал Клонгст, Кристальные Лорды, Дом Ван Саар

В этом сценарии две банды наперегонки пытаются спастись из области, наводненной силами Малстрейна.

90

ТИП БИТВЫ

Это сценарий - битва Катящейся Дороги (Rolling Roads) с Открытыми сторонами. Обе банды могут добавлять в свою стартовую команду технику и Варгир, дающий состояние Верхом (Mounted).

ПОЛЕ БОЯ

Этот сценарий использует стандартные правила расстановки поля боя как описано в разделе Расстановка поля боя в рулбуке.

КОМАНДЫ

Этот сценарий использует стандартные правила выбора команды, описанные в разделе Расстановка Поля боя рулбука. Обе банды используют Свободный (8) метод выбора стартовой команды.

РАССТАНОВКА

Начиная с победителя жеребьевки, каждый игрок по очереди выставляет модель в пределах от Задней Границы (Trailing Edge) и дальше 6" от всех вражеских моделей.

ТАКТИКИ БАНД

Этот сценарий использует стандартные правила тактических карточек, описанные в разделе Расстановка Поля боя рулбука. При этом вместо стартовой команды используется Рейтинг Банды.

ЗАВЕРШЕНИЕ БИТВЫ

После шести раундов или когда у любой из банд не останется моделей на поле боя на конец любого раунда, битва сразу заканчивается.

ПОБЕДА

Банда, у которой на конец боя осталось больше моделей побеждает. Если на конец битвы у обеих банд на поле боя осталось одинаковое количество моделей, битва заканчивается ничьей.

НАГРАДЫ

ОЧКИ ИССЛЕДОВАНИЯ

Выигравшая банда получает 2 очка Исследования.

Проигравшая банда получает 1 очко Исследования.

Если у банды осталось хотя бы 4 модели на поле боя на конец битвы, она получает дополнительное 1 очко Исследования.

ОПЫТ

Любая модель, которая успешно вернулась в битву получает 1 XP.

РЕПУТАЦИЯ

Победившая банда получает D3 очка Репутации.

Если любая из банд провалила тест на трусость и слилась (bottled out), она теряет 1 очко Репутации.



КАТЯЩАЯСЯ ДОРОГА (ROLLING ROADS)

Это сценарий Катящейся дороги в котором действуют все правила Катящейся Дороги (см. рулбук).

ТОЧКИ ПОЯВЛЕНИЯ

После того как поле боя расставлено, начиная с победителя жеребьевки игроки по очереди выставляют где угодно на поле боя 6 Точек Появления. Каждая Точка Появления должна полностью находиться в террейне и находиться дальше 6" от любых других Точек Появления.

После этого Точкам Появления назначаются номера от 1 до 6. Если Точка Появления покидает поле боя по правилам Катящейся Дороги, игрок с Приоритетом выставляет ее на один из элементов террейна, добавленный в этом раунде.

'НЕ ОТСТАВАТЬ!'

Когда боец Отстает (Left Behind) для него сразу делается бросок дайса Ранения (Injury) и к бойцу применяются результат. Если результатом было Тяжелое Ранение, сделайте бросок чтобы определить не пал ли он от ран (succumb to their injuries). Если результатом было Вне игры, сделайте для него бросок на Последствия ранения (Lasting Injury).

БРОДЯЧИЕ УЖАСЫ

Начиная с первого раунда генерируются Бродячие Ужасы, как описано на стр. 82. Когда они генерируются, игрок с Приоритетом делает бросок D6 и выставляет их всех поближе к Точке Появления с соответствующим номером так чтобы они были дальше 1" от любых других моделей.



ПОТЕРЯННЫЕ В РУИНАХ LOST IN THE RUINS

'Я понятия не имею что там показывает ваш ауспекс. Я уверен что мы уже третий раз проходим мимо этого сгоревшего грузовика!'

Джимми Квад, Битые Псы, Дом Орлок

В этом сценарии две банды потерялись в руинах Улья Секундус и пытаются найти дорогу наружу прежде чем их сожрет Малстрейн.

92

ТИП БИТВЫ

Это сценарий битвы в Пепельных Пустошах. Обе банды могут добавлять в свою стартовую команду технику и Варгир, дающий состояние Верхом (Mounted).

ПОЛЕ БОЯ

Этот сценарий использует стандартные правила расстановки поля боя как описано в разделе Расстановка поля боя в рулбуке.

КОМАНДЫ

Этот сценарий использует стандартные правила выбора команды, описанные в разделе Расстановка Поля боя рулбука. Обе банды используют Случайный (5) метод выбора стартовой команды.

РАССТАНОВКА

Начиная с победителя жеребьевки, каждый игрок по очереди выставляет модель на поле боя. Каждая модель выставляется дальше 9" от границы поля боя и дальше 6" от любых других моделей (как дружеских так и вражеских).

ТАКТИКИ БАНД

Этот сценарий использует стандартные правила тактических карточек, описанные в разделе Расстановка Поля боя рулбука. При этом вместо стартовой команды используется Рейтинг Банды.

ЗАВЕРШЕНИЕ БИТВЫ

Если у одной из банд не осталось бойцов на поле боя на конец любого раунда, битва сразу заканчивается.

ПОБЕДА

Если на конец боя у одной из банд с поля боя спаслось больше моделей чем у другой (см. спасение с Поля боя напротив), она побеждает. Любой другой результат считается ничьей.

НАГРАДЫ

ОЧКИ ИССЛЕДОВАНИЯ

Выигравшая банда получает 2 очка Исследования.

Проигравшая банда получает 1 очко Исследования.

Если у любой из банд спаслось хотя бы 3 модели, она получает дополнительное 1 очко Исследования.

ОПЫТ

Любая успешно спасаемая с поля боя модель получает D3 XP.

РЕПУТАЦИЯ

Победившая банда получает D3 очка Репутации.



СПАСЕНИЕ ИЗ РУИН

После того как поле боя расставлено, начиная с победителя жеребьевки, игроки по очереди выставляют 6 Точек Выхода на любой из границ Поля боя. Каждая Точка Выхода должна размещаться дальше 9" от любой другой Точки Выхода.

После этого Точкам Выхода назначаются номера от 1 до 6. Любая модель в пределах 1" от Точки Выхода может выполнить действие Разведка (Scout)(Базовое):

Разведка (Scout)(Базовое): Модель пытается найти выход из руин. Сделайте бросок D6 и добавьте количество предыдущих попыток Разведки, которые вы делали за время битвы. Если результат равен 7+ или это была последняя Точка Выхода, выход найден! В противном случае Точка Выхода на самом деле тупик. Возле этой Точки Выхода повторять это действие уже нельзя.

Как только выход найден, действие Разведка (Scout) (Базовое) больше выполнять нельзя.

СПАСЕНИЕ С ПОЛЯ БОЯ

Как только выход найден, любые не вовлеченные модели в пределах 1" от этого маркера на конец каждой Завершающей фазы могут спастись. Они убираются с поля боя. Они не считаются отправленными Вне игры при прохождении проверок Трусости (Bottle checks).

БРОДЯЧИЕ УЖАСЫ

Начиная с первого раунда, Бродячие Ужасы генерируются как описано на стр. 82. Когда они генерируются, игрок с Приоритетом делает бросок D6 и выставляет их всех поближе к Точке Выхода с соответствующим номером так чтобы они были дальше 1" от любых других моделей.

СБЕГАНИЕ С ПОЛЯ БОЯ

Если любая из банд добровольно сливается (bottles out) и потом сбегает с поля боя, ее противник автоматически выигрывает сценарий.



ОХОТА РАДИ ТРОФЕЕВ TROPHY HUNT

'Куда этот проклятый Троном Шпилевик свалил? Нас же тут выпотрошат!'

Крукспайр, Пепельные Нищие, Дом Кавдор

В этом сценарии две банды соревнуются в том, кто убьет больше слуг Малстрейна.

94

ТИП БИТВЫ

Этот сценарий происходит в Подулье. Технику и Варгир, который дает состояние Верхом (Mounted) нельзя включать в стартовую команду банд или Подкрепления.

ПОЛЕ БОЯ

Этот сценарий использует стандартные правила расстановки поля боя как описано в разделе Расстановка поля боя в рулбуке.

КОМАНДЫ

Этот сценарий использует стандартные правила выбора команды, описанные в разделе Расстановка Поля боя рулбука. Обе банды используют Гибридный (3+5) метод выбора команды.

РАССТАНОВКА

Этот сценарий использует стандартные правила расстановки, описанные в разделе Расстановка Поля боя рулбука.

ТАКТИКИ БАНД

Этот сценарий использует стандартные правила тактических карточек, описанные в разделе Расстановка Поля боя рулбука. При этом вместо стартовой команды используется Рейтинг Банды.

ЗАВЕРШЕНИЕ БИТВЫ

Если у одной из банд не осталось бойцов на поле боя на конец любого раунда, битва сразу заканчивается.

ПОБЕДА

Побеждает банда, набравшая большее количество Победных очков. Если обе банды набрали одинаковое количество очков, битва закончилась ничьей.

НАГРАДЫ ОЧКИ ИССЛЕДОВАНИЯ

Выигравшая банда получает 2 очка Исследования.

Проигравшая банда получает 1 очко Исследования.

Если любая из банд набрала хотя бы 6 Победных очков, она получает дополнительно 1 очко Исследования.

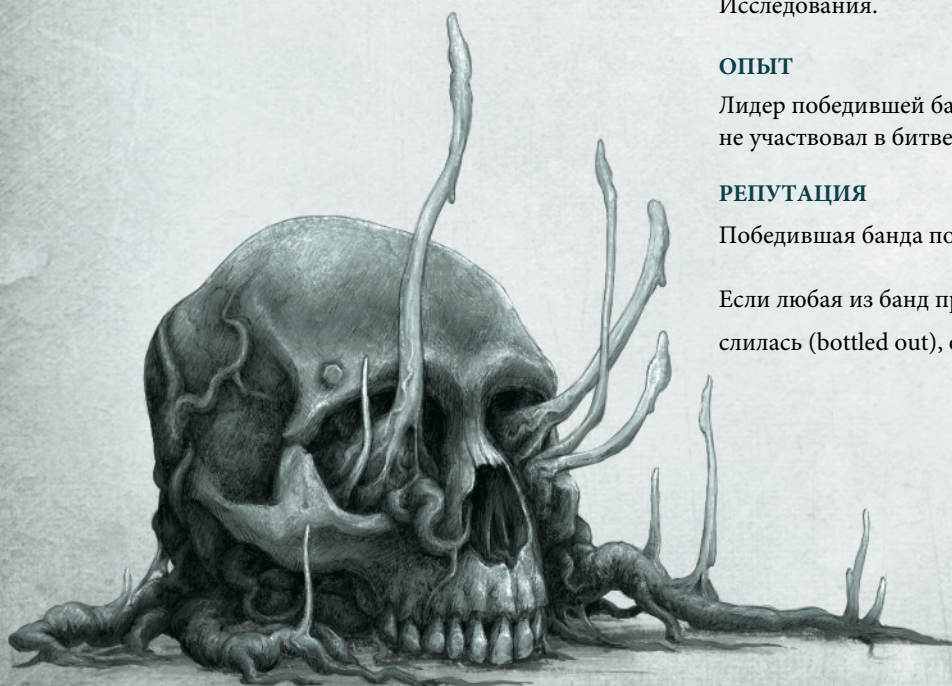
ОПЫТ

Лидер победившей банды получает D3 XP даже если не участвовал в битве.

РЕПУТАЦИЯ

Победившая банда получает D3 очка Репутации.

Если любая из банд провалила тест на трусость и сбилась (bottled out), она теряет 1 очко Репутации.



ПРОРЕДИТЬ ВЫВОДОК

Ради победы обе банды пытаются убить как можно больше сил Малстрейна. Поэтому банды получают Победные очки за каждого уничтоженного Бродячего Ужаса: 1 VP за каждого Тирамита Малстрейна или Подонка Выводка, отправленного Вне игры и 3 VP за каждого отправленного Вне игры Генокрада Малстрейна. Любой отправленный Вне игры Лидер или Прайм дают 1 дополнительное VP каждый.

ТОЧКИ ПОЯВЛЕНИЯ

После того как поле боя выставлено, игроки по очереди, начиная с победителя жеребьевки, выставляют 3 Точки Появления дальше 9" от любой из границ поля боя и дальше 12" от других Точек Появления.

Точкам Появления назначаются номера от 1 до 3.

БРОДЯЧИЕ УЖАСЫ

Начиная с первого раунда, Бродячие Ужасы генерируются как описано на стр. 82. Когда они генерируются, игрок с Приоритетом делает бросок D3 и выставляет их всех поближе к Точке Появления с соответствующим номером так чтобы они были дальше 1" от любых других моделей.

СБЕГАНИЕ С ПОЛЯ БОЯ

Если любая из банд добровольно сливается (bottles out) и потом сбегает с поля боя, ее противник автоматически выигрывает сценарий.



СТОЛКНОВЕНИЕ В ПОДЗЕМНОМ АДУ UNDERHELLS ENCOUNTER

'Хватит шнырять по теням! Если вы не добыли кристалл, вам точно будет о чем беспокоиться...'

Крар, Шлаковые Дьяволы, Дом Голиаф

В этом сценарии две банды случайно наткнулись друг на друга и сразу начали драку.

96

ТИП БИТВЫ

Этот сценарий происходит в Подулье. Технику и Варгир, который дает состояние Верхом (Mounted) нельзя включать в стартовую команду банд или Подкрепления.

ПОЛЕ БОЯ

Этот сценарий использует стандартные правила расстановки поля боя как описано в разделе Расстановка поля боя в рулбуке.

КОМАНДЫ

Этот сценарий использует стандартные правила выбора команды, описанные в разделе Расстановка Поля боя рулбука. Обе банды используют Случайный (4) метод выбора команды. Остальные карточки бойцов перемешиваются и формируют колоды Подкреплений.

РАССТАНОВКА

Этот сценарий использует стандартные правила расстановки, описанные в разделе Расстановка Поля боя рулбука.

ТАКТИКИ БАНД

Этот сценарий использует стандартные правила тактических карточек, описанные в разделе Расстановка Поля боя рулбука. При этом вместо стартовой команды используется Рейтинг Банды.

ЗАВЕРШЕНИЕ БИТВЫ

Если у любой из банд не осталось бойцов на поле боя на конец любого раунда, битва сразу заканчивается.

ПОБЕДА

Если на поле боя остались бойцы только одной из банд, эта банда побеждает. Любой другой результат считается ничьей.

НАГРАДЫ

ОЧКИ ИССЛЕДОВАНИЯ

Выигравшая банда получает 2 очка Исследования.

Проигравшая банда получает 1 очко Исследования.

ОПЫТ

Лидер победившей банды получает D3 XP даже если не участвовал в битве.

РЕПУТАЦИЯ

Победившая банда получает 2 очка Репутации.

АНИССА 'ДВАЖДЫ УБИТАЯ',
ОСЛЕПЛЕННЫЕ ПЕПЛОМ ДЕВЫ,
ДОМ ЭШЕР

ЗАКОНЧИЛИСЬ БОЕПРИПАСЫ

Банды уже давно исследуют Подземный ад и у них осталось мало боеприпасов. Все стрелковое оружие получает трейт Scarce кроме случая когда у него есть трейт Plentiful. В таком случае оно теряет трейт Plentiful.

ВОКС БЛОКИРОВКА

После расстановки поля боя игроки по очереди, начиная с победителя жеребьевки, выставляют 3 Точки Появления где угодно на поле боя дальше 9" от любой границы поля боя и дальше 12" от любой другой Точки Появления.

Далее Точкам Появления назначаются номера от 1 до 3. В начале каждой Завершающей фазы до шага 1 - Проверка на Трусость (Bottle Checks), игрок с Приоритетом выполняет разлет (scatters) каждой Точки Появления на 2D6" в случайном направлении. Если Точка Появления оказывается за пределами поля боя или на непроходимом террейне, передвиньте ее на минимально возможную дистанцию так чтобы она оказалась на поле боя и вне непроходимого террейна.

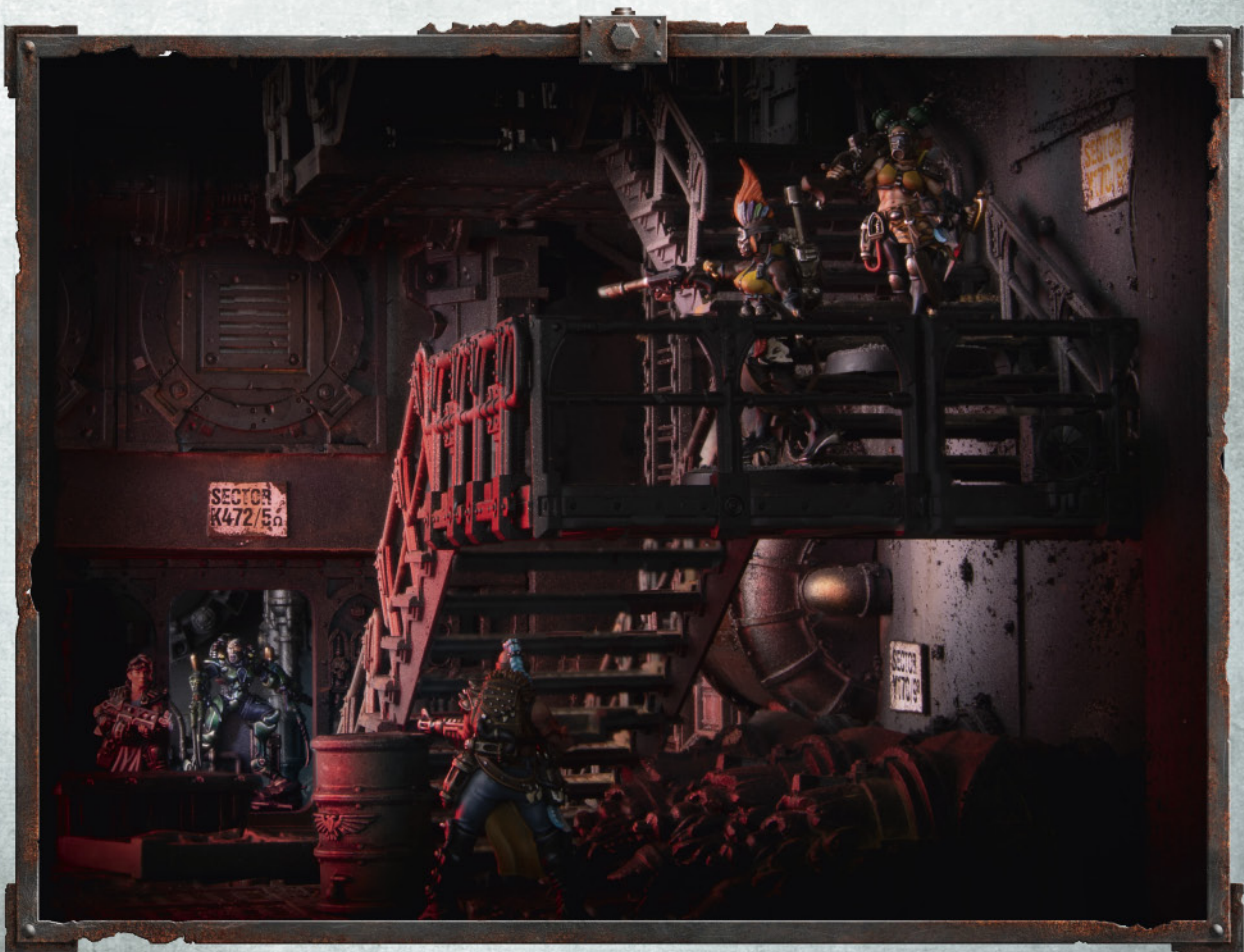
БРОДЯЧИЕ УЖАСЫ

Начиная со второго раунда, Бродячие Ужасы генерируются как описано на стр. 82. Если во время раунда была стрельба из оружия с трейтом Blast (3"/5"/*), к броску генерации Бродячих Ужасов добавляется 1.

Когда они генерируются, игрок с Приоритетом делает бросок D3 и выставляет их всех поближе к Точке Появления с соответствующим номером так чтобы они были дальше 1" от любых других бойцов.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В начале Завершающей фазы каждый игрок получает одно Подкрепление. Они выставляются по одному, начиная с игрока у которого имеется маркер Приоритета и выставляются по очереди пока не будут выставлены все Подкрепления.



HERMIATUS, HOUSE AGENT

*
CREDITS

M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	CL	WIL	INT
5"	3+	4+	4	3	3	3+	3	7+	6+	6+	7+
Weapon		S ^{Rng} L		S ^{Acc} L		Str	AP	D	Am	Traits	
Laspistol		8"	12"	+1	-	3	-	1	2+	Plentiful, Sidearm	
Razor-sharp claws		-	E	-	-	S+1	-2	3	-	Melee, Rendng	

WARGEAR Hardened flak armour, respirator
SKILLS Crushing Blow, Fearsome, Hurl, Spring Up

ГЕРМИАТУС, ВТОРОЙ СЫН HERMIATUS, THE SECOND SON

Когда еретика Гермиатуса настигла кара, он оставил наследие своего генетического преступления. Величайшим была зараза Генокрадов, которую он выпустил на Некромунду. Однако не менее губительными были дары, что он передал культу ксеносов Секундуса. Несмотря на то что сам Гермиатус был схвачен Инквизицией и казнен, фрагменты его ДНК продолжают жить в существе, которое он пытался уничтожить. Через десятилетия после падения улья появилась мутировавшая и порченная версия Магоса. Ее называют Гермиатусом, Вторым Сыном или Гермиатусом Перерожденным, Сыном Малстрейна или Магосов Гермиатусом. Это психически одаренное существо, возвращенное из памяти Патриарха Малстрейна и созданное чтобы продолжать еретическую работу Магоса. Он принял на себя традиционную роль Магоса Культур Генокрадов, но в искаженной и порченной форме Малстрейна. Немногие кто осмеливаются разговаривать о подобных вещах утверждают что Патриарх Малстрейна воскресил Гермиатуса чтобы тот излечил Малстрейн или возможно сделал его совершеннее.

В отличие от многих существ, что служат Патриарху Малстрейна, Гермиатус пользуется относительной независимостью от своего хозяина. Возможно так сложилось потому что чем менее он будет ограничен в своих биологических экспериментах, тем быстрее будет продвигаться его работа над Малстрейном. Также Магос наблюдает за распространением порчи ксеносов по Некромунде. Многие из тех кто покинули Подземный Ад и отправились обратно в великие пустоши и ульи планеты, делают это по указке Гермиатуса. В некоторых отчетах сообщалось что Магос, возглавлявшего пораженные Малстрейном банды видели за пределами защитного щита Пепельной Стены, где он использовал свою могучую психическую силу для распространения воли Патриарха на далекие уголки Некромунды.

99

СПЕЦ ПРАВИЛА ГЕРМИАТУСА, ВТОРОГО СЫНА

Петиция (Petition): Банда Малстрейна и Порченная Малстрейном банда не может просто так нанять Гермиатуса, Второго Сына. Он может согласиться помочь банде если ее лидер направит петицию. Если банда хочет нанять Гермиатуса, Второго Сына, управляющий игрок делает бросок по следующей таблице во время соответствующего шага последовательности перед боем.

D6+Репутация Результат

- 1-8** Гермиатус, Второй Сын откликается на просьбу банды о помощи. Банда может нанять его на следующую битву за 100 кредитов.
- 9-15** Гермиатус, Второй Сын неохотно соглашается помочь банде. Банда может нанять его на следующую битву за 200 кредитов.
- 16+** Гермиатус, Второй Сын считает что банда способна сражаться сама. Банда не может нанять его на следующую битву.

Обратите внимание что банда Малстрейна и Порченная Малстрейном банда может подать петицию на найм Гермиатуса, Второго Сына или сделать бросок по таблице Помощи Дома (House Favours). Но не то и другое вместе. Подавать петицию могут только банды Малстрейна и Порченные Малстрейном банды.

Несанкционированный Псайкер (Unsanctioned Psyker): Гермиатус, Второй Сын - это Санкционированный Псайкер, который знает все Вирд Силы Малстрейна (см. стр. 55).

Вне закона (Outlaw): Гермиатус, Второй Сын - это Агент Дома Вне закона.





ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В этом разделе мы предлагаем вашему вниманию дополнительные правила для вашей игры в Некромунду. Сюда входят правила для команды Проводников, которые проживают в зоне отчуждения и показывают архео-хантерам путь к руинам Улья Секундус, а также самодельных

грузовиков, с помощью которых можно построить самые большие машины для пустошей. Также здесь вы сможете найти правила для элитных археохантеров дома Ван Саар - Тек-хантеров и нового оборонительного вооружения в виде сторожевого орудия паттерна Тразиор.

КОМАНДЫ ПРОВОДНИКОВ В БЕЗДНУ

ABYSSAL FERRYMAN TEAMS

Когда Улей Секундус обвалился под воздействием гравитационных боеголовков в буре разломанной земли и поднявшейся пыли, никто не верил в то что в улье и пустошах вокруг может выжить хоть кто-то. Появление Малстрейна из руин образовавшейся Бездны доказало что люди Некромунды ошибались. Еще более удивительным чем сохранившаяся зараза Генокрадов было то, что нашлись люди, которые каким-то образом пережили как апокалиптическую бомбардировку так и постоянную угрозу со стороны Разума Выводка. Эти небольшие банды бывших жителей улья и оставленной милиции собирались вместе. Поначалу они просто надеялись пережить следующую ночь, но со временем основали новое общество. Отрезанные от остальной Некромунды Пепельной Стеной, они были вынуждены устроить себе дом среди разрушенного ландшафта вокруг Бездны. Лорд Некромунды в свою очередь считал их не чем не лучшими чем ужасы Бездны Секундус и отал непреклонный приказ убивать любого кто приблизится к укреплениям, окружающим разрушенный город улей и его обитателей.

По прошествии времени и благодаря жадности Клановых Домов и Торговой Гильдии, эти выживший сыграли значительную роль в судьбе мира. В своих укрепленных аванпостах на краях появились первые Проводники, готовые провести чужестранцев в самое сердце логова Малстрейна и помочь добраться до затерянных богатств Секундуса. Закаленные

жизнью в окружении монстров и опасностями окружения, они находятся вне досягаемости законов Лорда Хелмавра. Таким образом они обладают ой смесью независимости и мужества, которые редко увидишь за пределами глубин подулья или самых дальних уголков пустошей. Ирония заключается в том что именно благодаря своей независимости Проводники так хорошо сработались с жесткими социальными и феодальными структурами Некромунды. Земли за Пепельной Стеной остаются запретными для всех чужестранцев, а в соответствии с официальной позицией Имперского Дома в зоне отчуждения нет выживших и никто кто сюда заходит не возвращается. На самом же деле пути между зоной отчуждения и остальной Некромундой гораздо более открыты чем большинство себе представляет.

Вскоре после бомбардировки вокс кастеры дальнего действия начали принимать передачи из области вокруг Бездны и земель вокруг ее откосов. Обрывки вокс трафика времен войны. Со временем даже удалось установить контакт с голосами на другой стороне. То что за Пепельной Стеной есть выжившие остается тщательно охраняемой тайной, в которую посвящены по большей мере лишь высшие эшелоны Торговой Гильдии и Клановых Домов. Вскоре вокс передачи и поселения, откуда они велись стали звеном цепи, позволяющими чужеземцам тайно проникать в зону отчуждения и добираться до богатств Улья Секундус. Несмотря на заключенную с внешним миром сделку, Проводники оставались независимыми и пользовались своим положением проводников для исследователей, оставаясь при этом вне досягаемости Лорда Хелмавра.



По любым меркам Проводники в глазах Имперского Дома считаются людьми вне закона. Даже так называемые Санкционированные Проводники обретают легитимность только ради спокойствия администраторов гильдии. Это сборище суровых выживальщиков и хитрецов живет в самом опасном месте, какое только можно найти на отравленном мире улье. Практически все кто пересекает Пепельную Стену в поисках удачи и славы вынуждены с ними сотрудничать, потому что только у них имеются необходимые навыки для того чтобы пересечь враждебные пустоши и непредставимые ужасы Бездны Секундус. И только именитые сыновья и дочери Лорда Хелмавра, которым даровали костюмы Шпиликов, не имеют дел с Проводниками, потому что у них есть собственные пути проникновения в разрушенный улей.

Анклавы Проводников остаются немногими убежищами в зоне отчуждения, где путники могут передохнуть во время путешествия между Пепельной Стеной и Бездной Секундус. В ранние дни своего выживания предки Проводников оборудовали себе убежища в возвышающихся кранах для ремонта улья, которые были рассеяны вокруг Нострума и стояли заброшенными со времен образования зоны отчуждения. Эти массивные машины вскоре превратились в мобильные города, так как их крепкая оболочка была способна сдерживать слуг Малстрейна. Со временем Проводники создали и другие поселения в пустошах, но выжили только краны. Многие из них переехали на край Бездны, где их используют для спуска исследователей вниз в мутные глубины, зачастую на больших платформах, куда помещается даже техника.

Самым старым из подобных городов заправляет Коллектив Шестеренок или Анклав Глубокого Улья. Они кочуют между местами наподобие Порты Стикс или Порты Скег в зависимости от сезонной активности штормов, что бушуют над огромной ямой. Управляющие этими кранами Проводники считаются самыми опытными, однако и меньше всего доверяющим чужестранцам, потому что хорошо знают о ужасах, ожидающих неосторожного путника в Бездне. Иногда молодые и амбициозные Проводники образуют собственные анклавы наподобие Железного Червя или Пепельных Гонщиков, которые считают что голода краны - это не крепости, а тюрьмы. Они строят себе массивные ползучие, летающие или парящие машины и постоянно перемещаются, полагаясь для защиты от Малстрейна на свою скорость. Есть и Проводники, которые предпочитают сражаться с Малстрейном, такие как Ржавые Стражи или Анклав Пронизывающего ветра. Они используют тяжелое вооружение, собирают то что осталось со времен войны для создания своей военной техники, а также обучают и экипируют своих людей как солдат.

Несмотря на то что нет никаких формальных соглашений между Клановыми Домами, Торговыми Гильдиями и анклавами Проводников, все кто побывал в пустошах за Пепельной Стеной и сумел вернуться обратно в цивилизацию, сохранив жизнь и прихватив с собой нечто ценное, признаются что обязаны Проводникам тем что сумели выжить.

КОМАНДА ПРОВОДНИКОВ БЕЗДНЫ ABYSSAL FERRYMAN TEAM

FERRYMAN SKIPPER

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

FERRYMAN RIG-HAND

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	CI	Wil	Int
3"	4+	4+	4	4	2	5+	2	8+	5+	6+	7+
5"	4+	4+	3	4	3	5+	2	8+	6+	8+	7+
4"	4+	5+	5	4	3	6+	2	10+	6+	7+	9+

FERRYMAN STEERSMAN

VEHICLE CHARACTERISTICS

TOUGHNESS

M	Front	Side	Rear	HP	Hnd	Sv	BS	Ld	CI	Wil	Int
*	*	*	*	*	*	*	4+	7+	6+	7+	8+

CREW CHARACTERISTICS

СОСТАВ

Команда Проводников Бездны состоит из Проводника Шкипера (Ferryman Skipper), Проводника рабочего (Ferryman Rig-hand) и Проводника Водителя (Ferryman Steersman).

ЛУГРУН,
ПРОВОДНИК БЕЗДНЫ,
ПРОВОДНИК РАБОЧИЙ



СПЕЦ ПРАВИЛА КОМАНДЫ ПРОВОДНИКОВ БЕЗДНЫ

Плата Проводникам (Pay the Ferryman): Команду Проводников Бездны нельзя нанять обычным образом. Единственный способ включить их в вашу банду - это поддержка Архео-хантеров в Кампании Подземный Ад.

Анклавы Проводников (Ferryman Enclaves): Группы Проводников собираются вместе и образуют анклавы за Пепельной Стеной и защищаются от ужасов Бездны. При найме команды Проводников Бездны, выберите анклав (см. стр. 106) из которого они пришли.

Бродяги Бездны (Wanderers of the Abyss): В отличие от других моделей, члены команды Проводников Бездны не получают ХР. При броске по таблице Последствий Ранений для Проводника Шкипера, Проводника рабочего и Проводника Водителя результатом будет автоматически Легко тделася (Out Cold) без необходимости броска дайса. Кроме того когда техника, которой управляет Проводник Водитель, по таблице Последствий Повреждений делать бросок не нужно, потому что Проводник Водитель - это эксперт в плане поддержки своей техники на ходу.

'Пришли на помощь' ('Here to Help'): В отличие от других моделей, команды Проводников Бездны не учитываются на шаге не учитываются на шаге Выбор Команды во время последовательности перед битвой. Вместо этого в конце этого шага эти модели могут быть добавлены в команду независимо от способа выбора команды (обратите внимание что Проводника Водителя можно добавить только если сценарий предполагает битву в Пепельных Пустошах). Таким образом количество моделей в стартовой команде может превысить количество, указанное в сценарии.

СПЕЦ ПРАВИЛА ПРОВОДНИКА ШКИПЕРА (FERRYMAN SKIPPER)

Лидер Проводников (Leader of the Ferrymen): При найме Проводника Шкипера выберите ему профиль из представленных ранее.

Иерархия Команды Проводников Бездны (Abyssal Ferryman Team Hierarchy)(Лидер): Во время боя, как только банда провалила проверку на Трусость (Bottle check) во время Завершающей фазы в которой этот боец прошел проверку Хладнокровие (Cool) и не сбежал с поля боя, дружественные бойцы из команды Проводников Бездны, не имеющие этого правила в пределах 12" от этого бойца, автоматически проходят проверку на Хладнокровие и не сбегают с поля боя.

СПЕЦ ПРАВИЛА ПРОВОДНИКА РАБОЧЕГО (FERRYMAN RIG-HAND)

Выживальщик в мертвой зоне (Deadzone Survivor): При найме Проводника Рабочего выберите ему профиль из представленных ранее.

СПЕЦ ПРАВИЛА ПРОВОДНИКА ВОДИТЕЛЯ (FERRYMAN STEERSMAN)

Экипаж Машины (Vehicle Crew): Проводник Водитель всегда должен быть экипирован машиной.

ЭКИПИРОВКА

Проводник Шкипер экипирован mesh armour, а также оружием и Варгиром из Торгового поста с Редкостью или Нелегальностью 10 или меньше на общую сумму до 140 кредитов.

Проводник Рабочий экипирован flak armour, а также оружием и Варгиром из Торгового поста с Редкостью или Нелегальностью 8 или меньше на общую сумму до 100 кредитов.

Проводник Водитель вооружен stub gun и обладает Самодельным Грузовиком, для которого покупается на сумму до 150 кредитов Улучшения, оружия и Варгир из Списка Экипировки Самодельного Грузовика и из Торгового поста с Редкостью или Нелегальностью 8 или меньше.

НАВЫКИ

Проводник Шкипер и Проводник Рабочий могут выбрать один навык из наборов Combat, Ferocity, Brawn, Shooting, Cunning, Savant или Agility.

Проводник Водитель может выбрать один навык из наборов Driving или Shooting.

АНКЛАВЫ ПРОВОДНИКОВ

В пустошах вокруг Улья Секундус разбросаны дюжины анклавов Проводников. По прошествии десятилетия эти укрепленные поселения превратились в искорки цивилизации в крошечном мраке Мертвой Зоны. Каждому анклаву присущи свои навыки и методы управления. Они зарабатывают на оживленной торговле с Бездной и на помощи тем кто прибывает из-за пепельной стены ради разграбления руин древнего города улья.

При найме команды Проводников Бездны игрок должен выбрать Анклав в которому они относятся, потому что это влияет на стиль игры и специальные правила, которые они привносят банде к которой присоединяются.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬ EXPLORER

Такие Проводники ценятся в Анклавах Железного Червя или Пепельных Гонщиков. Их люди всегда в движении и перемещаются на больших гусеничных машинах или низко летающих страто-машинах чтобы уходить от тварей Малстрейна. Команда Проводников Бездны из Анклава Исследователей получают спец правило Новые Горизонты:

Новые Горизонты (New Horizons): В конце каждого цикла эта присоединившаяся к банде команда Проводников Бездны добавляет D3 Очка Исследования к тем что имеются у банды.

ОХОТНИК HUNTER

Это Проводники из Ржавых Бродяг, Варлордов Глубин или Анклав Пронизывающего ветра. Их люди - опытные охотники на Малстрейн, которые обвешивают свою технику трофеями с убитых. Команда Проводников Бездны из Анклава Охотников получают спец правило Хитрые Убийцы:

Хитрые Убийцы (Cunning Killers): Пока эта команда Проводников Бездны работает на банду, все члены команды и любые дружественные бойцы в пределах 6" могут выполнять переброс бросков на Ранение (Wound) против Бродячих Ужасов.

ЖЕСТЯНИЩИК TINKER

Это Проводники из Коллектива Шестеренок, Шахтерских Кланов Форлорн или Анклавов Вокс Агрессоров. Их люди славятся талантом копаться в детрите, оставшемся после войны за Секундус и превращать найденное в полезное оружие и Варгир для борьбы с миньонами Малстрейна. Команда Проводников Бездны из Анклава Жестянищиков получают спец правило Военный сундук:

Военный сундук (Warchest): В конце каждого цикла пока эта команда Проводников Бездны работает на банду, добавьте оружие и Варгир из списка Экипировки Дома в Стеш на сумму D6x5 кредитов.

ВЫЖИВАЛЬЩИК SURVIVOR

Это Проводники из Одинокого Крана, Альянса Свободных Поселенцев или Анклава Глубин Улья. Их люди считаются выживальщиками, способными выжить в любой ситуации, с какими бы ужасами им не пришлось столкнуться. Команда Проводников Бездны из Анклава Выживальщиков получают спец правило Второй Шанс:

Второй Шанс (Second Chance): Пока эта команда Проводников Бездны работает на банду, один раз в каждом цикле банда может выполнить одно действие после боя Медицинский Эскорт за нуль кредитов. Это действие после боя Медицинский Эскорт можно использовать чтобы спасти бойца, который получил результат Почетная Смерть (66) по таблице Последствий Ранений.



ГАФТОР ЯРЛУН И АСТЕР ФЕСТУРН

СПЕЦ ПРАВИЛА

Партнеры из Бездны (Partners in the Abyss): Астер Фестурн можно нанять вместе с Гафтором Ярлуном за 80 кредитов вместо обычных 160 кредитов.

Команда Проводников (Ferryman Team): Гафтора Ярлуна и Астера Фестурна можно нанять как часть команды Проводников из Анклава Охотников. Если нанять их таким образом, они не стоят кредитов. Гафтор Ярлун заменяет Проводника Шкипера и Астер Фестурн заменяет Проводника Рабочего.

Постоянные Нововведения (Endless Innovation): Если они нанимаются как часть команды Проводников, то во время последовательности после битвы Астер Фестурн может добавить за бесплатно Улучшение Техники или предмет из Варгира техники для Самодельного грузовика на сумму до 30 кредитов.



HAGTHOR JARLUN, HIVE SCUM

260
CREDITS

M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	CL	WIL	INT
4"	4+	3+	4	4	3	3+	2	7+	6+	7+	5+
Weapon	S ^{Rng}		L	S ^{Acc}		L	Str	AP	D	Am	Traits
Abyss pattern shotgun											
- with solid ammo	8"	16"	+1	-	4	-	2	4+	Knockback, Pulverise		
- with scatter ammo	4"	8"	+2	-	3	-	1	4+	Scattershot		
Power wrench*	E	2"	-	-1	S+2	-1	2	-	Melee, Power, Unwieldy, Versatile		

WARGEAR Light carapace armour, respirator

SKILLS Fixer, True Grit



ГАФТОР ЯРЛУН И АСТЕР ФЕСТУРН

Среди всех необычных союзов, партнерство между Гафтором Ярлуном и Астер Фестурном может считаться одним из самых странных. Переживший уничтожение Джардлана Гафтор, связал свою судьбу с Кланом Форлорн Аурума Грина в клановом городе Порт Гелос. Отверженные Железноголовые Скваты из Кланов Шахтеров Форлона заработали себе большое богатство в Бездне, сохраняя при этом некоторые связи с великими Кланами Скватов остальной Некромунды. Задлый исследователь и хитрый старатели Гафтор быстро заслужил известность, отправляясь в самые опасные области Бездны и возвращаясь оттуда с ценными находками. В одной из таких экспедиций он повстречал Астер Фестурна - последнюю выжившую в экспедиции из Порта Стрикс. Гафтор наблюдал с безопасной позиции как она сражается с дюжиной Подонков Выводка одним лишь разводным ключом. Заинтересованный Гафтор следовал за Астер самого Порта Стрикс и нашел там выгодное место для торговли с Проводниками. И хотя он видел чужестранцев в Порту Гелос, они и близко не походили на тех что постоянно проходили через Порт Стрикс, желая поскорее добраться до богатств в Бездне. Тогда старый и седой Скват и решил сделать деловое предложение Астер.

Поначалу Астен не доверяла странно выглядящему абхуману, но так как сама выросла в Анклаве Пронизывающего ветра и бродила по всей Бездне. Она посещала Порт Гелос и знала о Скватах и их способностях в качестве старателей и бойцов. У потерявшего свою команду Гафтора появился новый шанс.

Эта парочка сочетает в себе лучшие элементы традиций и новаторства. Астер всегда занята модификациями своего грузовика Гарпии, а Гафтор заботится о том чтобы старушка продолжала ездить. Астер легко соглашается на выполнение рискованных контрактов и готова отправляться в самые опасные области Бездны, тогда как Гафтор сохраняет благоразумие и старается никогда не подставлять свою шею. Этот союз сделал себе репутацию надежных проводников в Порту Стрикс или таких проводников, которых вы хотели бы видеть на своей стороне когда все пойдет... так как часто случается во тьме ямы.

ASTER FELSTURN, HIVE SCUM

160
CREDITS

M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	CL	WIL	INT
5"	4+	4+	3	4	3	5+	3	8+	6+	8+	7+
Weapon			S ^{Rng}	L	S ^{Acc}	L	Str	AP	D	Am	Traits
Stub gun			6"	12"	+2	-	3	-	1	4+	Plentiful, Sidearm
Axe			-	E	-	-	S+1	-	1	-	Disarm, Melee

WARGEAR Light carapace armour, respirator
SKILLS Bull Charge, Hurl

МАДРИК ХЕЛБЕЙН И ЛУГРУН СПЕЦ ПРАВИЛА

Партнеры по Бездне (Partners in the Abyss): Лугрун можно нанять вместе с Мадриком Хелбейном за 130 кредитов вместо обычных 230 кредитов.

Команда Проводников (Ferryman Team): Мадрик Хелбейн и Лугрун могут быть наняты как часть команды Проводников из Анклава Выживальщиков. Если нанять их таким образом, они не стоят кредитов. Мадрик Хелбейн заменяет Проводника Шкипера и Лугрун заменяет Проводника Рабочего.

В погоне за большим (Chasing the High): Если Мадрик Хелбейн и Лугрун были наняты как часть команды Проводников, они не уходят вместе с остальными Проводниками во время второго Перерыва кампании Подземный Ад. Вместо того после каждой битвы в фазе Выживания контролирующий игрок делает бросок D6. При результате 1-2 они покидают банду. При результате 4-6 они остаются на следующую битву.

LUGRUN

230
CREDITS

M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	CL	WIL	INT
5"	4+	5+	5	5	3	4+	2	7+	6+	8+	9+

Weapon	S	Rng	L	S	Acc	L	Str	AP	D	Am	Traits
Hook, line and sinker	E		2"	+1		-	S+1	-1	2	-	Entangle, Melee, Paired, Versatile

WARGEAR Light carapace armour, respirator
SKILLS Crushing Blow, Unstoppable

МАДРИК ХЕЛБЕЙН И ЛУГРУН

Мадрик Хелбейн - живая легенда среди Проводников Порты Грейм, о чем вам с готовностью там расскажут. Оставшись сиротой после резни у Адских Стражей, когда самый большой кран в Порту Грейв стащили в Бездну, Мадрик с гордостью носит полученные в детстве шрамы. Как единственный выживший в той катастрофе, мальчик почти три километра полз вверх из Бездны по кабелям. Когда ему удалось вернуться, его появление было расценено контролирующим крановый порт анклавом Дети Шпиля как некое чудо. Повзрослев Мадрик стал считать что ничто не может его убить и легко соглашался на рискованные вещи. Благодаря удаче или уверенности в собственном бессмертии, Мадрик выжил, а его репутация только росла. Взяв имя Хелбейн в память о Адских Стражах, он нанялся в милицию Детей Шпиля и быстро рос в звании пока не стал капитаном порта и получил под свое командование команду докеров. И все же для такого любителя как Мадрик военной жизни было недостаточно и поэтому когда поток чужестранцев начал расти, он увидел в этом возможность для новых приключений.

Приняв на себя роль Проводника, Мадрик разбогател, потому что не просто провозжая исследователей в Бездну, а заходит туда куда не осмеливались заходить другие Проводники. В отличие от многих своих сородичей, он охотно сражался бок о бок со своими клиентами и бока его грузовика были украшены дюжинами отметок убитых Малстрейнов. Он даже был несколько раз в Подземном Аду и вернулся в Порт Грейв с сокровищами, которые обеспечили ему благосклонность Лорда крана Эсосу и Детей Шпиля. Мадрик хорошо понимал насколько жадные путешественники, что проходит через Порт Грейв, потому что сам видел на какой риск они готовы идти ради сокровищ.

В последнее время ситуация для Мадрика начала меняться. Толчком к этому стала встреча с рабом Огрином Лугруном. Брошенный своим хозяином в Бездне, Лугрун прятался и бегал от врагов несколько дней, с трудом ускользая от миньон Разума Выводка. Когда Мадрик его нашел, он сразу разглядел в рабе еще одного выживальщика. Парочка подружилась и вскоре Лугрун стал частью команды Мадрика, помогая ему в путешествиях в Бездну. И все же Лугрун мечтал вернуться в цивилизацию. Эта же мечта поселилась и в разуме стареющего Мадрика, которому теперь хотелось посмотреть как устроена жизнь за Пепельной Стеной.

MADRYC HELBANE

165
CREDITS

M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	CL	WIL	INT
5"	4+	2+	3	3	2	3+	2	7+	6+	7+	7+

Weapon	Rng		Acc		Str	AP	D	Am	Traits
	S	L	S	L					
Archeotech pistol	6"	12"	-	-1	5	-2	2	6+	Rapid Fire (1), Sidearm

WARGEAR Mesh armour, respirator
SKILLS Dodge, Evade, Step Aside, Trick Shot

Редко найдешь механика, способного построить собственную машину размером сравнимую с Грузовик Карго-8. Если банда такого найдет, его услуги явно будут не дешевы! Несмотря на это Анклавам Проводников удается находить подобных специалистов. Нередко анклавы даже нанимают банды чтобы те похищали членов других анклавов. Каждый самодельный грузовик - произведение искусства, драгоценность, которую невозможно повторить.

САМОДЕЛЬНЫЙ ГРУЗОВИК CUSTOM RIG..... 205 CREDITS

Редко встречающиеся и самые талантливые механики способны построить самостоятельно машину размером с Грузовик Карго-8. Такая техника славится своей ненадежностью, но все равно очень ценится в пустошах из-за своего внушительного вида.

VEHICLE CHARACTERISTICS

TOUGHNESS

M	Front	Side	Rear	HP	Hnd	Sv
7"	8	8	7	5	7+	4+

CREW CHARACTERISTICS

BS	Ld	CI	Wil	Int
*	*	*	*	*

СПЕЦ ПРАВИЛА

Сомнительная сборка (Jury-rigged): Эта техника собирается из частей, никогда не предназначенных для того чтобы работать вместе. При выполнении действия Договориться о ремонте (Negotiate Repairs) во время последовательности после боя стоимость ремонта в кредитах удваивается.

Точки установки оружия (Weapon Hardpoints): Самодельный грузовик имеет 2 Точки установки оружия (см. стр. 135).

Подвижность (Locomotion): У этой техники имеется спец правило Колесная (Wheeled) или Гусеничная (Tracked), которое выбирается в момент покупки машины. Если выбрано спец правило Гусеничная (Tracked), характеристика Движения (Movement) снижается на 1". Это влияет на то как машина взаимодействует с рельефом (см. рулбук).

Слоты Улучшений (Upgrade Slots): Самодельный грузовик имеет следующие слоты улучшений:

Body	Drive	Engine
4	4	4

ЭКИПИРОВКА САМОДЕЛЬНОЙ МАШИНЫ

Самодельную машину можно экипировать Улучшениями для машин, Варгиром для машин и оружием из списка экипировки Самодельной машины.

- Во время кампании Самодельную машину можно оснастить дополнительными Улучшениями для машины, Варгиром для машины из списка экипировки Самодельной машины, Торгового листа и Черного рынка.
- Во время кампании в любую точку установки оружия на Самодельной машине можно установить оружие из этого списка или из разделов Basic, Special или Heavy Торгового листа или Черного рынка.

CUSTOM RIG EQUIPMENT LIST

VEHICLE UPGRADES

BODY UPGRADES

- Crash Cage.....15 credits
- Escape hatches10 credits
- Ram15 credits
- Transport bed.....15 credits
- Transport cage
 - Small20 credits
- 0-2 Weapon Hardpoints40 credits

DRIVE UPGRADES

- All-wheel steering.....10 credits
- Emergency brake10 credits
- Powered steering.....30 credits
- Redundant drive system15 credits
- Tyre claws10 credits

ENGINE UPGRADE

- Easy turnover5 credits
- Engine shell.....15 credits
- Glys injector20 credits
- Nitro burner.....15 credits
- Smoke vents25 credits

WEAPONS

BASIC

- Autogun15 credits
- Lasgun.....15 credits

SPECIAL

- Grenade launcher with frag and krak grenades65 credits
- Long las20 credits

HEAVY

- Heavy stubber130 credits
- Mining laser125 credits

VEHICLE WARGEAR

- Body spikes10 credits
- Flare launchers10 credits
- Headlights15 credits
- Searchlight10 credits
- Smoke launchers.....20 credits
- Wheel scythes20 credits

ТЕК-ХАНТЕР ВАН СААР VAN SAAR TEK-HUNTER (SPECIALIST)...75 CREDITS

Доступны только бандам Ван Саар

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

СПЕЦ ПРАВИЛА

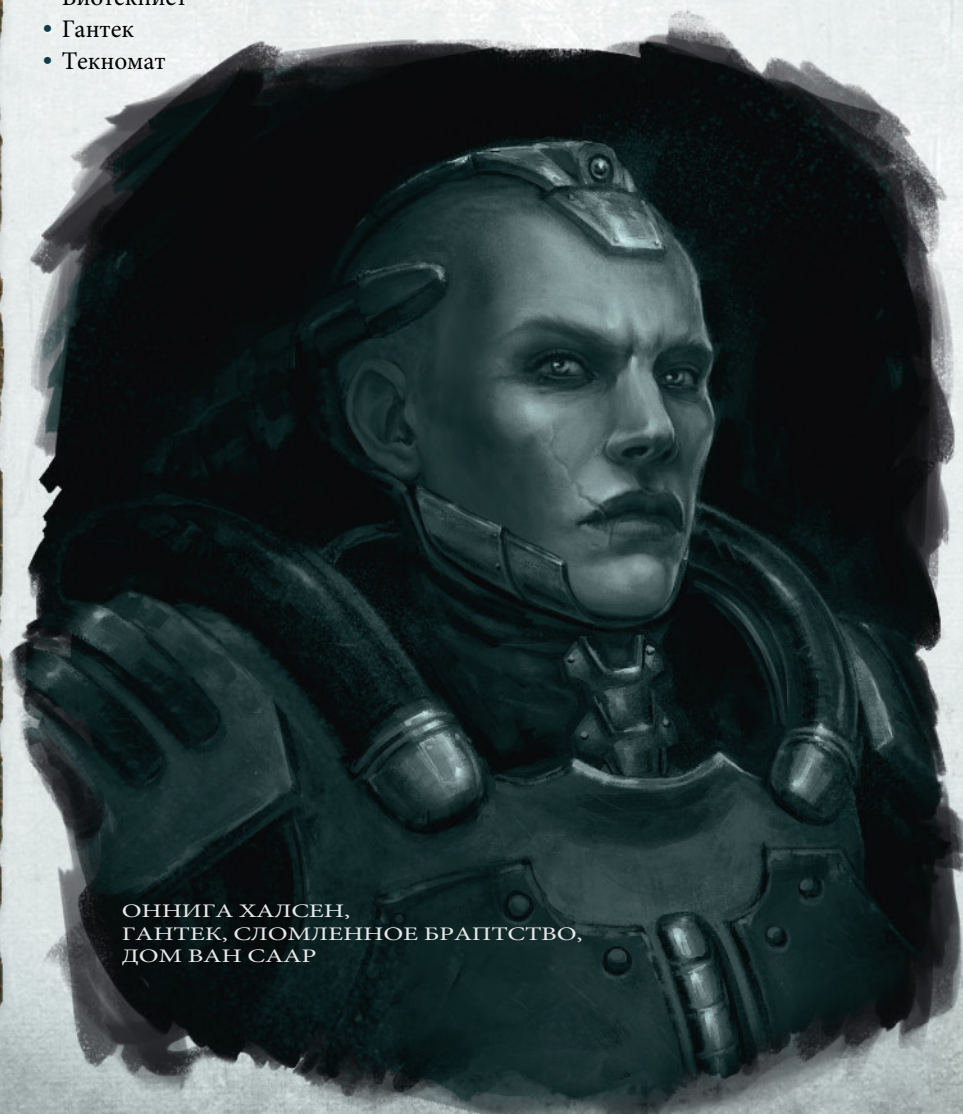
Боец Банды (Специалист) Gang Fighter (Specialist): Бойцы с этим спец правилом составляют костяк банд Ван Саар. Общее число бойцов со спец правилом Gang Fighter (X) всегда должно быть равно или больше общего числа бойцов без спец правила Gang Fighter (X), не считая последователей (Hangers-on) и наемников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

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

Эксперт в своей области (Expert in their Field): Каждый Тек-хантер Ван Саар обладает собственной экспертной областью. При добавлении в банду каждый Тек-хантер Ван Саар должен выбрать один из приведенных далее подтипов. Банда никогда не может включать больше двух бойцов каждого подтипа:

- Авгуртек
- Биотекнист
- Гантек
- Текномат

Тек-хантеры это специалисты исследователи Дома Ван Саар, каждый из которых был выбран за свои уникальные навыки и мастерство обращения со специальным оборудованием. Текноматы - обладают мастерскими навыками создания нового оружия и варгира, а также починки древней машинерии. Биотекнисты хорошо разбираются в тайнах биологии и медицины. Поэтому они могут лечить раненых товарищей, анализировать живые образцы и изготавливать различную химию. Авгуртеки - это разведчики, экипированные мощными ауспекс устройствами, способными обнаруживать врагов и скрытые проходы в Подземный Ад. И наконец Гантеки - эксперты в обращении с оружием, в распоряжении которых имеется широкий смертоносный арсенал. Это делает их самыми приспособленными к сражениям членами групп Тек-хантеров.



ОННИГА ХАЛСЕН,
ГАНТЕК, СЛОМЛЕННОЕ БРАПТСТВО,
ДОМ ВАН СААР

ДОСТУПНЫЕ НАВЫКИ

Тек-хантер Ван Саар имеет доступ к следующим наборам навыков:

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

ЭКИПИРОВКА

Тек-хантер Ван Саар экипирован armoured bodyglove (входят в его базовую стоимость) и может приобретать оружие и Варгир из списка экипировки Тек-хантера Ван Саар:

- По ходу кампании Тек-хантер Ван Саар может получать дополнительное оружие или варгир, приобретенные по этому списку и в Торговом Посту.
- У Тек-хантера Ван Саар нет ограничений касательно типов оружия. Ему доступны все типы оружия.

VAN SAAR TEK-HUNTER EQUIPMENT LIST

WEAPONS

BASIC WEAPONS

- Las carbine20 credits
- Lasgun.....10 credits

PISTOLS

- Laspistol5 credits
- Las sub-carbine15 credits

SPECIAL WEAPONS

- Combi-weapon (flamer/man-catcher)
(Teknomat only)160 credits
- Long las (Gunntek only)20 credits
- Rad gun (Teknomat only)100 credits

CLOSE COMBAT WEAPONS

- Fighting knife15 credits
- Power knife.....25 credits

WARGEAR

GRENADES

- Frag grenades30 credits
- Krak grenades45 credits

ARMOUR

- Carapace armour – light (Teknomat only) ..80 credits
- Flak armour.....10 credits
- Mesh armour15 credits

PERSONAL EQUIPMENT

- Augerspex (Augertek only).....20 credits
- Bio-booster35 credits
- Medicae kit (Biotechnist only)30 credits
- Photo-lumens15 credits
- Photo-goggles35 credits
- Refraction cloak (Gunntek only)35 credits
- Respirator.....15 credits
- Servo-medicae (Biotechnist only).....15 credits
- Vox array (Augertek only).....30 credits

WEAPON ACCESSORIES

- Hotshot las pack
(lasgun & laspistol only)20 credits
- Las-projector (Pistols, Basic
and Special Weapons only).....35 credits
- Mono-sight[†] (Basic, Special
and Heavy Weapons only).....35 credits
- Telescopic sight[†] (Pistols, Basic
and Special Weapons only).....25 credits

ТЕРРЕЙН ПОДЗЕМНОГО АДА

Банды часто используют в свою пользу террейн на поле боя против соперников. Иногда это то что раскидано по полю боя в подулье, наподобие бочек или укрытий или проходов где можно устроить засаду. Со временем они начинают сооружать укрепления, устанавливать стационарные орудийные платформы, баррикады и ящики с боеприпасами в зоне досягаемости от бойцов.

Сторожевые орудия паттерна Тразиор можно купить на Торговом Посту последовательности после боя. После покупки они добавляются в Стеш банды и их можно выставлять на поле боя в любой битве, если не указано иное.

116

Ну да, если Энфорсеры
поймают тебя,
торгующим чем-то из
этого за Пепельной
Стеной, тебя точно
казнят. Но ты ведь не
собираешься позволить
им тебя схватить,
верно?

Люси Кобольт
Оружейник и Торговец
патронами
Оружейник Подулья

СТОРОЖЕВЫЕ ОРУДИЯ ПАТТЕРНА ТРАЗИОР TRAZIOR PATTERN SENTRY GUNS 20 CREDITS – ILLEGAL (10)/ОБЫЧНОЕ COMMON В КАМПАНИИ ПОДЗЕМНОГО АДА

В Улье Примус сторожевые орудия паттерна Тразиор нелегальны из-за своего неизбежного воздействия. Энфорсеры сурово расправляются с теми кто пытается ими торговать. Когда же банды отправляются в глубины Улья Секундус, они считаются практически обязательными. В конце концов никто из надсмотрщиков фактории не будет сожалеть, если под перекрестный огонь попадет какой-то Подонок Выводка!

После расстановки сторожевая пушка паттерна Тразиор стреляет по всему что движется в поле их зрения. Единственный способ безопасно пройти мимо заключается в том чтобы добраться до контрольной панели орудия и отменить приказ вести огонь. Они действуют без всякого Интеллекта или вспомогательного сервитора и поэтому не способны регулировать темп огня и часто перегреваются и заклинивают.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Cl	Wil	In
-	-	5+	-	4	2	6+	-	12+	4+	6+	12+

СПЕЦ ПРАВИЛА

Выставляемая Платформа (Deployable Platform): Сторожевые орудия паттерна Тразиор выставляются после того как банды заканчивают расстановку всех своих моделей и должны выставляться в пределах 1" от дружественного бойца вместе со своей контрольной панелью. После размещения 1" сторожевое орудие паттерна Тразиор нельзя перемещать по полю боя. При этом дружественный боец может выполнить действие Перенацелить (Retarget)(Базовое):

- **Перенацелить (Retarget)(Базовое):** Сторожевое орудие паттерна Тразиор в пределах 1" от этого бойца можно развернуть на месте чтобы оно смотрело в другом направлении.

Цель Обнаружена (Target Spotted): Сторожевые орудия паттерна Тразиор не получают маркер Готовности и не могут выполнять действия. Каждый раз когда боец (дружественный или вражеский) заканчивает свою активацию в арке видимости сторожевого орудия паттерна Тразиор и на расстоянии досягаемости его оружия, сторожевое орудие паттерна Тразиор выполняет действие Стрельба (Shoot) (Баовое), выбирая целью активного бойца. Сторожевое орудие паттерна Тразиор может реагировать таким образом несколько раз за ход.

Если дружественный боец находится в пределах 1" от контрольной консоли сторожевого орудия паттерна Тразиор, это сторожевое орудие не считает целями бойцов банды этого бойца. Вражеские бойцы не могут остановить таким образом стрельбу, потому что у них нет кода доступа.

Перегрев! (Overheat!): Сторожевое орудие паттерна Тразиор быстро греется и часто перегревается. Каждый раз когда сторожевое орудие паттерна Тразиор стреляет, его уровень нагрева увеличивается на D3. Если на дайсе Огневой мощи (Firepower) выпадает символ Ammo, вместо выполнения проверки Боеприпасов уровень нагрева сторожевого орудия паттерна Тразиор повышается еще на D3.

На шаге Восстановление и Перезапуск Завершающей фазы, уровень нагрева каждого сторожевого орудия паттерна Тразиор снижается на D6. Если Уровень нагрева после этого все еще остается равен 6 или больше, сторожевое орудие паттерна Тразиор отключается и не может стрелять пока его уровень нагрева не снижается до 0.

Механическая платформа (Mechanical Platform): Сторожевое орудие паттерна Тразиор считает все результаты Тяжелое ранение на дайсе Ранений (Injury) за Легкие Ранения.

Простой ремонт (Easy Repair): Когда сторожевое орудие паттерна Тразиор отправляется Вне игры, делать бросок по таблице Последствий ранения для него не нужно. Результатом всегда считается Легко отделался (Out Cold).

ЭКИПИРОВКА

Сторожевое орудие паттерна Тразиор экипировано mesh armour и может приобрести одно из следующих орудий при покупке (обратите внимание что после покупки сменить экипировку или купить новую нельзя):

- Twin grenade launcher
with frag grenades.....65 credits
- Twin heavy stubber130 credits

ГРАВИТОННЫЕ ТРАНШЕИ

Самая прямая дорога через Бездну к руинам Улья Секундуус лежит вдоль Гравитонных Траншей. Однако мало кто из пытавшихся воспользоваться этим маршрутом выжил. Все еще бушующие в Бездне гравитационные штормы в траншеях бушуют с особенной силой, превращаясь в смертоносный циклон электростатических молний и извивающихся гравитационных колодцев.



ОХОТНИЧЬЯ ПАРТИЯ ШПИЛЕВИКОВ

Отпрыски Дома Хелмавр отправляются в глубины Подземного Ада Улья Секундус чтобы доказать собственный статус, прежде чем занять правящую должность в Имперском Доме. Обладающие мощными охотничьими костюмами Шпилевиков, они объединяются в Охотничьи Партии Шпилевиков. Существует много паттернов боевых костюмов Шпилевиков, основные из которых Джакара, Малкадор, Оррус и Йелд.

Каждый костюм разработан для выполнения собственной уникальной роли в бою. В то время как Оррус отвлекает на себя вражеский огонь, полагаясь для защиты на свою мощную тушу, Йелд раздает указания сверху, обрушивая на врагов точный огонь. Тем временем Джакара вовлекает врагов в смертоносный ближний бой, позволяя Малкадону свободно шнырять в тенях, перехватывая тех кто пытается сбежать.



ОХОТНИК ШПИЛЕВИК ОРРУС
С СИЛОВЫМИ КОГТЯМИ



ОХОТНИК ШПИЛЕВИК ОРРУС
С СИЛОВЫМИ КУЛАКАМИ





ОХОТНИК ШПИЛЕВИК ЙЕЛД
С ЛАГЕРНЫМИ ПЕРЧАТКАМИ



ОХОТНИК ШПИЛЕВИК
МАЛКАДОН
С РУБЯЩИМИ КОГТЯМИ



ОХОТНИК ШПИЛЕВИК ЖАКАРА
С МОНОМОЛЕКУЛЯРНЫМ МЕЧОМ



ТЕК-ХАНТЕРЫ ВАН СААР

Тек-хантеры - это элита банд Дома Ван Саар. Оснащенные самым лучшим оружие и варгиром, которые производит их Дом, они имеют доступ у уникальной экипировке, наподобие серво-медики Биотекниста. Вместе с дополнительным оборудованием наподобие наплечных люменов и дополнительных броневых пластин, Тек-хантеры даже визуально отличаются от остальных бойцов Ван Саар.

122



ТЕКНОМАТ ВАН СААР
С КОМБИ-ОРУЖИЕ
(ОГНЕМЕТ/МЕНКАТЧЕР)



ТЕКНОМАТ ВАН СААР
С РАД ГАНОМ



БИОТЕКНИСТ ВАН СААР
С СЕРВО-МЕДИКА



ГАНТЕК ВАН СААР
С ЛАЗГАНОМ



АВГУРТЕК ВАН СААР
С ЛАЗГАНОМ



БИОТЕКНИСТ ВАН СААР
С ЛАЗГАНОМ



ГАНТЕК ВАН СААР
С ЛОНГ ЛАЗОМ



АВГУРТЕК ВАН СААР
С ЛАЗГАНОМ



КАРИАТИД ПРАЙМ

БАНДА МАЛСТРЕЙНА



ПОДОНОК ВЫВОДКА С АВТОГАНОМ



ПОДОНОК ВЫВОДКА СО СТАБГАНОМ И БОЕВЫМ НОЖОМ



ПОДОНОК ВЫВОДКА С ОБРЕЗОМ И ТОПОРОМ



ТИРАМИТЫ МАЛСТРЕЙНА

Мутировавший из базовой заразы Генокрадов под воздействием гравитонной бомбардировки, которая уничтожила Улей Спекеундус, а также постоянных радиационных утечек из мертвого улья, Малстрейн приобрел гораздо больше форм и расцветок, чем присущие его роду. Это дает хоббистам свободу в плате покраса своих Генокрадов Малстрейна в разные цвета как показано на этой странице. Чаще всего они будут бледными, белыми, серыми или покрытыми отметками болезней, что отражает ужасные дефекты в их строении.



ГЕНОКРАДЫ МАЛСТРЕЙНА

ТАКТИКИ БАНД УЛЬЯ СЕКУНДУС

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. Обратите внимание что, если вы вытянули карточку, которую по какой-то причине не сможете отыграть, вы сбрасываете карточку и вытягиваете новую.

D66	Name	Timing	Effect
11-12	Импровизированная Ловушка (Improvised Trap)	Эта тактика разыгрывается после активации дружественного бойца до выполнения любых действий.	Поместите фраг ловушку на поле боя в пределах 1" от активированного бойца. На время активации этого бойца считайте все броски на определение срабатывания ловушки как 2-3. Счастливое спасение (Lucky Escape) - делать бросок дайса не нужно.
13-14	Землетрясение Подземного Ада (Underhells Quake)	Эта тактика разыгрывается в начале Завершающей фазы до проверки что любая из банд Слилась (Bottled).	Разместите маркер Взрыва 5" где угодно на поле боя и выполните его разлет на 2D6" в случайном направлении. Если маркер Взрыва заканчивает движение центральным отверстием над Непроходимым террейном, переместите шаблон на минимально возможное расстояние так чтобы его центральное отверстие не было над Непроходимым террейном. Каждая модель под маркером получает попадание S5, D1, AP -1.
15-16	Неутомимые Охотники (Relentless Hunters)	Эта тактика разыгрывается после того как дружественная модель закончила свою активацию, но до выбора какого Бродячего Ужаса активировать.	Вы можете выбрать и активировать Бродячий Ужас даже если у него уже нет маркера Готовности.
21-22	Разваливающаяся кладка (Crumbling Masonry)	Эта тактика разыгрывается после активации дружественного бойца до выполнения любых действий.	На время активации бойца каждая стена считается имеющей воздуховод (ductway), который через нее ведет.
23-24	Подсветите их! (Light 'em Up!)	Эта тактика разыгрывается после того как обе команды расставлены но до броска на Приоритет.	Выберите D3 дружественных бойцов. На время битвы выбранные бойцы экипируются flares.
25-26	Легендарный Охотник (Legendary Hunter)	Эта тактика разыгрывается после того как обе команды расставлены но до броска на Приоритет.	Выберите дружественного бойца. На время этой битвы он получает навык Fearsome.
31-32	Порченные боеприпасы (Corrupted Ammunition)	Эта тактика разыгрывается когда дружественный боец становится целью стрелковой атаки.	На время активации текущей модели, характеристика Damage стрелкового оружия, которым она экипирована снижается на 1 до минимума 1.
33-34	Экстренная защита (Emergency Defences)	Эта тактика разыгрывается после того как обе команды расставлены но до броска на Приоритет.	Разместите сторожевое орудие паттерна Тразион на поле боя в пределах 3" от дружественной модели.
35-36	Потеря чувств (Lost the Scent)	Эта тактика разыгрывается после того как дружественная модель заканчивает свою активацию, до выбора Бродячего Ужаса для активации.	Выберите Бродячий Ужас и уберите у него маркер Готовности.

D66	Name	Timing	Effect
41-42	Свет Люменов (Lumen Flare)	Эта тактика разыгрывается в начале любого раунда до броска на Приоритет.	На время этого раунда значение правила Видимость (Visibility)(X") увеличивается на 6".
43-44	Тщательная Разведка (Advanced Reconnaissance)	Эта тактика разыгрывается после того как обе команды расставлены но до броска на Приоритет.	D3 дружественных бойца могут сразу выполнить действие Движение (Move)(Простое).
45-46	Радиоактивные Боеприпасы (Irradiated Ammunition)	Эта тактика разыгрывается после того как обе команды расставлены но до броска на Приоритет.	Выберите дружественного бойца. Одно его оружие получает трейт Rad-phage.
51-52	Затерянный Выживший (Lost Survivor)	Эта тактика разыгрывается в начале битвы до расстановки стартовых команд.	Добавьте Оружейника (Ammo-Jack) или Вольного Дока (Rogue Doc) в вашу стартовую команду за бесплатно. При добавлении этого бойца количество бойцов в вашей стартовой команде может превысить количество, указанное в сценарии. Он покидает вашу банду в конце последовательности после битвы.
53-54	До горького конца ('Til the Bitter End)	Эта тактика разыгрывается после того как обе команды расставлены но до броска на Приоритет.	Выберите три дружественные модели. Каждая из них, которая остается на поле боя на конец боя получает дополнительно D3 XP.
55-56	Выманите их (Draw 'em Out)	Эта тактика разыгрывается при активации дружественного бойца до выполнения любых действий.	На время своей активации боец может выполнить действие Выставить Манок (Place Lure)(Баовое): Выставить Манок (Place Lure)(Базовое): Выставьте маркер на поле боя в пределах 1" от этого бойца. До конца раунда когда Бродячий Ужас движется он должен двигаться прямо к маркеру.
61-62	Свежая Кровь (Fresh Blood)	Эта тактика разыгрывается после того как обе команды расставлены но до броска на Приоритет.	Добавьте в вашу стартовую команду Джуву с экипировкой стоимостью до 50 кредитов за бесплатно. При добавлении этого бойца количество бойцов в вашей стартовой команде может превысить количество, указанное в сценарии. Во время последовательности после битвы вы можете оплатить его стоимость и добавить в свою банду на совсем. В противном случае он покидает вашу банду.
63-64	Превентивный Удар (Pre-emptive Strike)	Эта тактика разыгрывается когда дружественного бойца почарджили, но до того как чарджащая модель выполняет любые атаки.	Защищающийся боец может выполнить Реакционные атаки до того как чарджащая модель выполняет свои атаки.
65-66	Отчаянный Бросок (Desperate Throw)	Эта тактика разыгрывается при активации дружественного бойца до выполнения любых действий.	На время этой активации дальность гранат, которыми экипирован этот боец, увеличивается на 6".

ТАКТИКИ БАНД ОХОТНИЧЬЕЙ ПАРТИИ ШПИЛЕВИКОВ

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. Обратите внимание что, если вы вытянули карточку, которую по какой-то причине не сможете отыграть, вы сбрасываете карточку и вытягиваете новую.

126

D66	Name	Timing	Effect
11-12	Обет Ярости (Vow of Carnage)	Эта тактика разыгрывается когда дружественный Шпилевик увеличивает свой Счетчик Убийств второй раз за битву.	Во время последовательности после боя этой битвы при выполнении действия Эволюция Костюма, контролирующий игрок может сделать два броска дайса и выбрать какой из них применяется при генерации Повышения Мощности (Power Boost).
13-14	Заполучить Добычу (Claim Prey)	Эта тактика разыгрывается после того как обе команды выставлены, но до первого броска на Приоритет.	Выберите дружественного Шпилевика и вражеского Лидера или Чемпиона. Если вражеский Лидер или Чемпион отправляются Вне игры в результате действия, выполненного Шпилевиком, Счетчик Убийств Шпилевика увеличивается на дополнительную единицу.
15-16	Силовой Разряд (Power Surge)	Эта тактика разыгрывается после того как обе команды выставлены, но до первого броска на Приоритет.	Выберите дружественного Шпилевика. Для время битвы он может игнорировать имеющиеся негативные эффекты Глитчей Охотничьего Костюма Шпилевика.
21-22	Приспособление к окружению (Environmental Adaptation)	Эта тактика разыгрывается после того как обе команды выставлены, но до первого броска на Приоритет.	Выберите дружественного Шпилевика. На время битвы он считается экипированным filter plugs и получает иммунитет к эффектам трейтов Blaze и Rad-phage.
23-24	Блуждание в тенях (Stalk the Shadows)	Эта тактика разыгрывается при активации дружественного Охотника Шпилевика Малкадон до выполнения любых действий.	На время этой активации этот Охотник Шпилевик Малкадон может выполнить действие Блуждание в тенях (Shadow Stalk)(Двойное): Блуждание в тенях (Shadow Stalk)(Двойное): Уберите этого бойца с поля боя, а затем выставьте где угодно на поле боя не ближе 9" и вне линии видимости вражеских моделей.
25-26	Крылья Смерти (Wings of Death)	Эта тактика разыгрывается при активации дружественного Охотника Шпилевика Йелд до выполнения любых действий.	На время этой активации этот Охотник Шпилевик Йелд может выполнить атаки Ride By как будто он находится в состоянии Вером (Mounted).
31-32	Неостановимая Сила (Unstoppable Force)	Эта тактика разыгрывается при активации дружественного Охотника Шпилевика Оррус до выполнения любых действий.	На время этой активации если этот Охотник Шпилевик Оррус выполняет действие Чардж (Charge)(Двойное), любые атаки выполненные в результате последующего действия Бой (Fight) отрабатываются с +1 Силой и трейтом Knockback.
33-34	Точный Удар (Finesse Strike)	Эта тактика разыгрывается при активации дружественного Охотника Шпилевика Джакара до выполнения любых действий.	На время этой активации если этот Охотник Шпилевик Джакара выполняет действие Бой (Fight)(Базовое), он выполняет только одну атаку вне зависимости от его характеристики Атаки или других бонусов, но атака получает трейт Sever.

D66	Name	Timing	Effect
35-36	Сейсмический Всплеск! (Seismic Smash!)	Эта тактика разыгрывается при активации дружественного Охотника Шпилевика Оррус до выполнения любых действий.	На время этой активации этот боец может выполнить действие Сотрясти Землю (Ground Pound)(Двойное): Сотрясти Землю (Ground Pound)(Двойное): Охотник Шпилевик Оррус выполняет атаку S4, AP -1, D2 с трейтами Template и Seismic.
41-42	Скоординированный Удар (Coordinated Strike)	Эта тактика разыгрывается при активации дружественного Охотника Шпилевика Мастер Охоты до выполнения любых действий.	На время этой активации Мастер Охоты получает спец правило Group Activation (1).
43-44	Обстрел сверху (Elevated Firepower)	Эта тактика разыгрывается при активации дружественного Охотника Шпилевика Йелд до выполнения любых действий.	На время этой активации характеристика Сила всего стрелкового оружия, которым вооружен этот боец увеличивается на 1 пока целью выбирается боец, находящийся хотя бы на 6" ниже.
45-46	Перемещение (Reposition)	Эта тактика разыгрывается при активации дружественного Охотника Шпилевика Малкадон до выполнения любых действий.	На время этой активации боец считается действие Использовать кошку (Grapnel) (Двойное) свободным действием.
51-52	Ударил убежал (Hit & Run)	Эта тактика разыгрывается при активации дружественного Охотника Шпилевика Джакара до выполнения любых действий.	На время этой активации этот боец считает действие Отступить (Retreat)(Базовое) свободным действием.
53-54	Убийственная Ярость (Kill Frenzy)	Эта тактика разыгрывается когда дружественный Охотник Шпилевик отправляется Вне игры, но до удаления его с поля боя или броска по таблице Глитчей Костюма.	Уберите все Легкие Ранения бойца и смените его статус на Лежит и Запинен. До конца битвы все его оружие получает трейт Reckless. На шаге Wrap-up последовательности после боя, сделайте бросок по таблице Глитчей Костюма для этого бойца.
55-56	Бульдозер (Bulldoze)	Эта тактика разыгрывается при активации дружественного Охотника Шпилевика Оррус до выполнения любых действий.	На время этой активации этот боец может двигаться через Непроходимый террейн шириной 2" или меньше как будто это сложный террейн. Каждый раз когда боец это делает, он получает попадание S4, AP -1, D1 после завершения движения.
61-62	Обман (Fake Out)	Эта тактика разыгрывается при активации дружественного Охотника Шпилевика Джакара до выполнения любых действий.	На время этой активации Джакара может выполнять действие Финт (Feint)(Баовое): Финт (Feint)(Баовое): Если этот боец выполняет следующим действием Бой (Feint)(Баовое), его оппонент не может использовать трейт Parry и получает модификатор -1 на попадание к своим Реакционным атакам.
63-64	Хамелеонистая Перегрузка (Chameleonic Overload)	Эта тактика разыгрывается в начале любого раунда до броска на Приоритет.	Выберите дружественного Охотника Шпилевика Йелд. На время этого раунда он не может быть целью стрелковых атак. После этого раунда и до конца игры охотничий костюм Йелд не модифицирует броски на попадание.
65-66	Теперь ты мой! (You're Mine Now!)	Эта тактика разыгрывается при активации дружественного Охотника Шпилевика Малкадон до выполнения любых действий.	На время этой активации парные веб пускатели бойца получают трейт Drag.

EQUIPMENT REFERENCE

BASIC WEAPONS

Weapon	Range		Accuracy		S	AP	D	Am	Traits	AL	Credit Cost
	S	L	S	L							
Autogun	8"	24"	+1	-	3	-	1	4+	Rapid Fire (1)	C	15
Las carbine	10"	24"	+1	-	3	-	1	4+	Plentiful, Rapid Fire (1)	E	
Lasgun	18"	24"	+1	-	3	-	1	2+	Plentiful	C	15
Sawn-off shotgun										C	15
- scatter ammo	4"	8"	+2	-	3	-	1	6+	Plentiful, Scattershot	-	+0
Shotgun										C	30
- solid ammo	8"	16"	+1	-	4	-	2	4+	Knockback	-	+0
- scatter ammo	4"	8"	+2	-	2	-	1	4+	Scattershot	-	+0

PISTOLS

Weapon	Range		Accuracy		S	AP	D	Am	Traits	AL	Credit Cost
	S	L	S	L							
Autopistol	4"	12"	+1	-	3	-	1	4+	Rapid Fire (1), Sidearm	C	10
Bolt launcher	8"	20"	+1	-	4	-1	1	4+	Rapid Fire (1), Sidearm	E	
Disintegration matrix	3"	12"	-	-1	5	-2	2	6+	Scarce, Sever, Sidearm, Unstable	E	
Laspistol	8"	12"	+1	-	3	-	1	2+	Plentiful, Sidearm	C	10
Las sub-carbine	4"	12"	+1	-	3	-	1	4+	Plentiful, Rapid Fire (1), Sidearm	E	
Stub gun	6"	12"	+2	-	3	-	1	4+	Plentiful, Sidearm	C	5
- dumdum rounds	5"	10"	+1	-	4	-	1	4+	Limited, Sidearm	R7	+5
Volkite discharger	5"	10"	-	-	5	-	1	6+	Deflagrate, Sidearm	E	

SPECIAL WEAPONS

Weapon	Range		Accuracy		S	AP	D	Am	Traits	AL	Credit Cost
	S	L	S	L							
Combi-weapon (flamer/man-catcher)										E	
- flamer	-	T	-	-	4	-1	1	5+	Blaze, Template, Unstable		
- man-catcher	-	E	-	-	5	-1	1	-	Entangle, Melee		
Grenade launcher										R8	65
- frag grenades	6"	24"	-1	-	3	-	1	6+	Blast (3"), Knockback	-	+0
- krak grenades	6"	24"	-1	-	6	-2	2	6+	-	-	+0
Twin grenade launcher										E	
- frag grenades	6"	24"	-1	-	3	-	1	6+	Blast (3"), Knockback, Twin-linked	-	+0
Long las	18"	36"	-	+1	4	-	1	2+	Plentiful	C	20
Mirror shield	4"	8"	-	-1	-	-	-	3+	Energy Shield, Flash	E	
Rad gun	-	T	-	-	2	-2	1	4+	Rad-phage, Template	E	
Web incisors	4"	8"	-	-	3	-	-	4+	Silent, Web	E	
Paired web incisors	4"	8"	-	-	3	-	-	4+	Rapid Fire (1), Silent, Web	E	
Yeld laser gauntlet	10"	20"	+1	-	3	-1	1	3+	Plentiful	E	
Paired Yeld laser gauntlets	10"	20"	+1	-	3	-1	1	3+	Plentiful, Rapid Fire (1)	E	
Yeld missile gauntlet	15"	30"	-	-	5	-	1	4+	Knockback	E	
Paired Yeld missile gauntlets	15"	30"	-	-	5	-	1	4+	Knockback, Rapid Fire (1)	E	

HEAVY WEAPONS

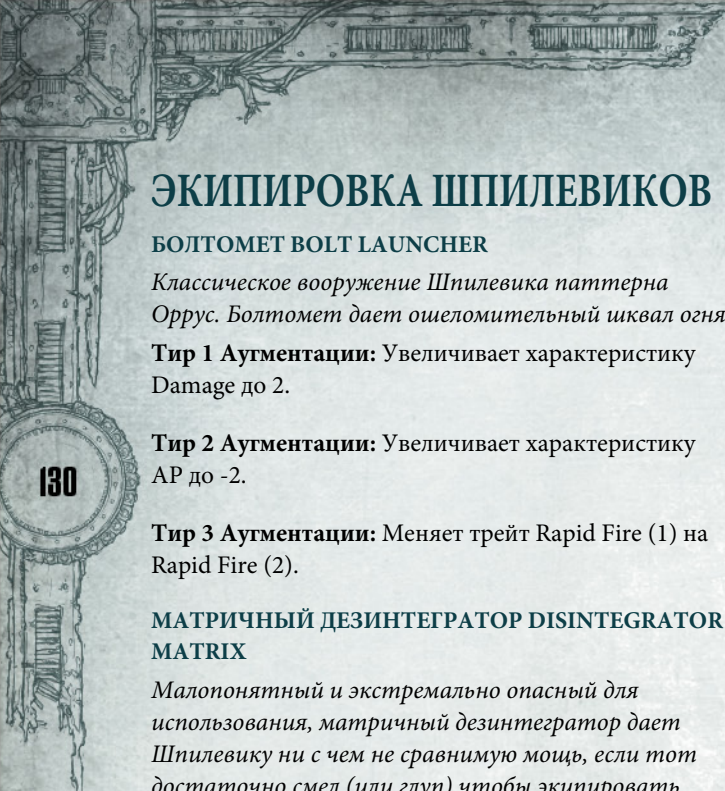
Weapon	Range		Accuracy		S	AP	D	Am	Traits	AL	Credit Cost
	S	L	S	L							
Heavy stubber*	20"	40"	-	-1	4	-1	1	4+	Rapid Fire (2), Unwieldy	R7	130
Twin heavy stubber*	20"	40"	-	-1	4	-1	1	4+	Rapid Fire (2), Twin-linked, Unwieldy	E	
Mining laser*	18"	24"	-	-1	9	-3	3	3+	Unwieldy	R9	125

CLOSE COMBAT WEAPONS

Weapon	Range		Accuracy		S	AP	D	Am	Traits	AL	Credit Cost
	S	L	S	L							
Axe	-	E	-	-	S+1	-	1	-	Disarm, Melee	C	10
Chainsword	-	E	-	+1	S	-1	1	-	Melee, Parry, Rending	R8	25
Feeder tendrils (Malstrain Coalescence)	-	E	-	-	S+1	-1	2	-	Entangle, Melee	E	
Fighting knife	-	E	-	-	S	-1	1	-	Backstab, Melee	C	15
Flail	-	E	-	+1	S+1	-	1	-	Entangle, Melee	C	20
Malcadon slashing claw	-	E	-	-	S	-2	1	-	Melee	E	
Paired Malcadon slashing claws	-	E	-	-	S	-2	1	-	Melee, Paired	E	
Malcadon toxin whip	E	2"	-	-1	-	-2	-	-	Entangle, Melee, Toxin	E	
Paired Malcadon toxin whips	E	2"	-	-1	-	-2	-	-	Entangle, Melee, Paired, Toxin	E	
Maul (club)	-	E	-	-	S	+1	2	-	Melee	C	10
Monomolecular sword	-	E	-	-	S+1	-2	1	-	Melee, Parry, Power	E	
Naga blade	E	2"	-	-	S+2	-1	2	-	Disarm, Melee, Parry, Versatile	E	
Orrus power fists	-	E	-	-	S+2	-1	2	-	Melee, Paired, Power	E	
Orrus power talons	-	E	-	-	S+1	-3	1	-	Melee, Paired	E	
Power knife	-	E	-	-	S+1	-2	1	-	Backstab, Melee, Power	R9	25
Razor-sharp claws (Malstrain Genestealer)	-	E	-	-	S+1	-1	2	-	Melee, Rending	E	
Stinger (Malstrain Tyramite)	-	E	-	-	-	-2	-	-	Melee, Rad-Phage, Toxin	E	
Two-handed axe*	-	E	-	-1	S+2	-	2	-	Melee, Unwieldy	C	25
Two-handed hammer*	-	E	-	-1	S+1	-	3	-	Knockback, Melee, Unwieldy	C	35
Venomous bite (Malstrain Genestealer)	-	E	-	-	-	-2	-	-	Melee, Toxin	E	
Yeld wings	-	E	-	-	S+1	-1	1	-	Melee	E	

GRENADES

Weapon	Range		Accuracy		S	AP	D	Am	Traits	AL	Credit Cost
	S	L	S	L							
Blasting charges	-	Sx2	-	-	5	-1	2	5+	Blast (5"), Grenade, Knockback	R8	35
Frag grenades	-	Sx3	-	-	3	-	1	4+	Blast (3"), Grenade, Knockback	C	30
Krak grenades	-	Sx3	-	-1	6	-2	2	4+	Demolitions, Grenade	R8	45
Smoke grenades	-	Sx3	-	-	-	-	-	4+	Blast (*), Grenade, Smoke	C	15



ЭКИПИРОВКА ШПИЛЕВИКОВ

БОЛТОМЕТ VOLT LAUNCHER

Классическое оружие Шпилевика паттерна Оррус. Болтомет дает ошеломительный шквал огня.

Тип 1 Аугментации: Увеличивает характеристику Damage до 2.

Тип 2 Аугментации: Увеличивает характеристику AP до -2.

Тип 3 Аугментации: Меняет трейт Rapid Fire (1) на Rapid Fire (2).

МАТРИЧНЫЙ ДЕЗИНТЕГРАТОР DISINTEGRATOR MATRIX

Малопонятный и экстремально опасный для использования, матричный дезинтегратор дает Шпилевика ни с чем не сравнимую мощь, если тот достаточно смел (или глуп) чтобы экипировать свой костюм таким устройством.

Тип 1 Аугментации: Убирается трейт Scarce.

Тип 2 Аугментации: Увеличивает характеристику AP до -3.

Тип 3 Аугментации: Увеличивает характеристику Damage до 3.

ОХОТНИЧИЙ КОСТЮМ ДЖАКАРА JAKARA HUNTING RIG

Это самый легкий из костюмов Шпилевиков, предпочитающий тяжелой броне скорость и ловкость. Охотничий костюм Джакара выполнен из материалов, минимально влияющих на подвижность носителя.

Охотничий Костюм Джакара дает носителю спас бросок за броню 5+.

Тип 1 Аугментации: Увеличивает характеристику Сила носителя на 1.

Тип 2 Аугментации: Увеличивает характеристику Атаки носителя на 1.

ОХОТНИЧИЙ КОСТЮМ МАЛКАДОН MALCADON HUNTING RIG

Обладающий дополнительно укрепленный торсом охотничий костюм Малкадон предназначен для поглощения нагрузки на носителя, который постоянно перемещается с помощью метателя кошки.

Охотничий Костюм Малкадон дает носителю спас бросок за броню 5+.

Тип 1 Аугментации: Увеличивает характеристику носителя BS или WS на 1.

Тип 2 Аугментации: Увеличивает спас бросок за броню до 4+.

РЕЖУЩИЕ КОГТИ МАЛКАДОНА И ПАРНЫЕ РЕЖУЩИЕ КОГТИ МАЛКАДОНА MALCADON SLASHING CLAW AND PAIRED MALCADON SLASHING CLAWS

Это основное оружие Охотника Шпилевика Малкадон. Режущие когти Малкадона часто являются последним что видит его жертва когда он спускается чтобы прикончить тех кого поймал в свои сети.

Тип 1 Аугментации: Увеличивает характеристику AP до -3.

Тип 2 Аугментации: Увеличивает характеристику Damage до 2.

Тип 3 Аугментации: Увеличивает характеристику Сила до S+1.

ТОКСИЧНЫЙ ХЛЫСТ МАЛКАДОНА И ПАРНЫЕ ТОКСИЧНЫЕ ХЛЫСТЫ МАЛКАДОНА MALCADON TOXIN WHIP AND PAIRED MALCADON TOXIN WHIPS

Иногда используемые в качестве альтернативной экипировки Охотника Шпилевика Малкадон, Токсичные Хлысты Малкадона напитаны смертельной химией, обездвиживающей цель чтобы ее можно было прикончить позднее.

Тип 1 Аугментации: Модификатор меткости на дальней дистанции улучшается до -.

Тип 2 Аугментации: Добавляется трейт Shield Breaker.

Тип 3 Аугментации: Стойкость (Toughness) любого бойца, получившего попадание этим оружием считается для трейта Toxin на единицу ниже. Этот эффект может добавляться к эффекту chem-synth.

ЗЕРКАЛЬНЫЙ ЩИТ MIRROR SHIELD

Зеркальный Щит Джакары - это сложное устройство, в котором установлен необычный генератор поля. Генератор формирует резонирующий энергетический вихрь на поверхности щита, который выбрасывает поглощенную силу через несколько сдерживающих устройств на поверхности щита. В свою очередь накопленная энергия может быть высвобождена в обратную сторону сверкающим сгустком тепла и света.

Тип 1 Аугментации: Получает спас бросок за поле 6+ против любых атак в арке видимости бойца.

Тип 2 Аугментации: Увеличивает характеристику Дальняя Дистанция до 12".

Тип 3 Аугментации: Получает спас бросок за поле 5+ против любых атак в арке видимости бойца.

МОНОМОЛЕКУЛЯРНЫЙ МЕЧ MONOMOLECULAR SWORD

Мономолекулярный Меч, который использует Джакара - это чудо инженерии. Клинок представляет из себя живую кристаллическую структуру, которая самостоятельно обновляет затравливающуюся кромку. Кромка меча шириной с молекулу и способна разрезать даже самые прочные материалы. По мере роста силы Джакары кромка меча обновляет все чаще, что делает ее еще более острой.

Тип 1 Аугментации: Увеличивает характеристику Damage до 2.

Тип 2 Аугментации: Увеличивает характеристику AP до -3.

Тип 3 Аугментации: Увеличивает характеристику Сила до S+2.

КЛИНОК НАГА NAGA BLADE

Это альтернативное мономолекулярному мечу вооружение Джакары. Клинок нага используется когда хочется большей дальности поражения и способна прикалывать противника на месте.

Тип 1 Аугментации: Добавляет трейт Shock.

Тип 2 Аугментации: Увеличивает характеристику AP до -2.

Тип 3 Аугментации: Увеличивает характеристику Damage до 3.

ОХОТНИЧИЙ КОСТЮМ ОРРУС ORRUS HUNTING RIG

Собранный из перекрывающихся пластин брони со встроенным генератором силового поля, охотничий костюм Оррус дает носителю внушительную защиту.

Охотничий костюм Оррус дает носителю спас бросок 4+ за броню и спас бросок за поле 6+.

Тир 1 Аугментации:

Увеличивает спас бросок за поле до 5+.

Тир 2 Аугментации:

Увеличивает спас бросок за поле до 4+.

СИЛОВОЙ КУЛАК ОРРУС ORRUS POWER FISTS

Силовой кулак входит в стандартное оснащение Шпилевика Оррус и способен превратить противника в кашу.

Тир 1 Аугментации:

Добавляет трейт Pulverise.

Тир 2 Аугментации:

Увеличивает характеристику AP до -2.

Тир 3 Аугментации:

Увеличивает характеристику Damage до 3.

СИЛОВЫЕ КОГТИ ОРРУСА ORRUS POWER TALONS

Альтернативное оснащение охотничьего костюма Шпилевика Оррус. Силовые когти предназначены для того чтобы пробивать броню противника и сокрушать его тело, что делает их идеальным выбором для борьбы с Генокрадами Малстрейна.

Тир 1 Аугментации:

Добавляет трейт Rending.

Тир 2 Аугментации:

Увеличивает характеристику Damage до 2.

Тир 3 Аугментации:

Увеличивает характеристику Сила до S+2.

ОХОТНИЧИЙ КОСТЮМ СОВЕРИН SOVEREIGN HUNTING RIG

Охотничий костюм Соверин даруется только самым уважаемым отпрыскам династии Хелмавр. Он способен нести на себе оружие Джакары, Малкадона и Йелда, в результате чего ему доступны комбинации, невозможные для других Охотников Шпилевиков.

Охотничий костюм Соверин дает носителю спас бросок 5+ за броню и пас бросок за поле 6+.

Тир 1 Аугментации:

Увеличивает спас бросок за поле до 5+.

Тир 2 Аугментации:

Увеличивает характеристику Сила на 1.

ВОЛКИТНЫЙ РАЗРЯДНИК VOLKITE DISCHARGER

Использующий древние Марсианские технологии волкитный разрядник редко используется на Некромунде и только самые богатые отпрыски Дома Хелавра могут позволить себе оснастить таким свой охотничий костюм Шпилевика.

Тир 1 Аугментации:

Увеличивает характеристику Damage до 2.

Тир 2 Аугментации:

Увеличивает характеристику AP до -1.

Тир 3 Аугментации:

Увеличивает Дальнюю дистанцию до 12".

ВЕБ ПУСКАТЕЛИ И ПАРНЫЕ ВЕБ ПУСКАТЕЛИ WEB INCISORS AND PAIRED WEB INCISORS

Веб пускатели Малкадона паттерна Эмбиоптеран стреляют шелковыми нитями паутины, которые при высыхании становятся крепче стали и делают оппонента опутанным и беззащитным.

Тир 1 Аугментации:

Увеличивает характеристику Дальняя Дистанция до 10".

Тир 2 Аугментации:

Увеличивает характеристику Сила до 4.

Тир 3 Аугментации:

Увеличивает характеристику Дальняя Дистанция до 12".

ОХОТНИЧИЙ КОСТЮМ ЙЕЛД YELD HUNTING RIG

Собранный из особенно легких, но прочных металлических сплавов, Охотничий костюм Йелд позволяет носителю парит в воздухе благодаря встроенным в костюм крыльям. Если же носитель не двигается, наделенный свойствами хамелеона костюм скрывает позицию Йелда.

Охотничий костюм Йелд дает носителю спас бросок за броню 5+. Кроме того если носитель не двигается во время своей активации, любые стрелковые атаки, выполняемые по нему до начала его следующей активации получают модификатор -1.

Тир 1 Аугментации:

Увеличивает характеристику Движение на 1".

Тир 2 Аугментации:

Стрелковые атаки по носителю получают модификатор на попадание -1 даже если носитель двигался во время своей активации.

ЛАЗЕРНЫЕ ПЕРЧАТКИ ЙЕЛД И ПАРНЫЕ ЛАЗЕРНЫЕ ПЕРЧАТКИ ЙЕЛД YELD LASER GAUNTLET AND PAIRED YELD LASER GAUNTLETS

Охотничий костюм Йелд оснащен тяжелыми перчатками, на которых установлено множество лазерных трубок. Перчатки способны выпускать шквал лазерных болтов, смертоносная атака которых становится еще сильнее по мере того как на перчатки направляется все больше мощности. При этом становится доступным более продолжительный залп огня.

Тир 1 Аугментации:

Увеличивает характеристику AP до -2.

Тир 1 Аугментации:

Увеличивает характеристику Дальняя Дистанция до 24".

Тир 3 Аугментации:

Увеличивает характеристику Сила до 4.

РАКЕТНЫЕ ПЕРЧАТКИ ЙЕЛД И ПАРНЫЕ РАКЕТНЫЕ ПЕРЧАТКИ ЙЕЛД YELD MISSILE GAUNTLET AND PAIRED YELD MISSILE GAUNTLETS

Это альтернативное лазерным перчаткам вооружение Йелд. Ракетные перчатки стреляют по врагу залпом мощных припасов и делают Йелд обладателем одного из самых дальнбойных видов вооружения среди Шпилевиков.

Тир 1 Аугментации:

Увеличивает характеристику AP до -1.

Тир 2 Аугментации:

Увеличивает характеристику Сила до 6.

Тир 3 Аугментации:

Добавляет трейт Blast (3").

КРЫЛЬЯ ЙЕЛД YELD WINGS

Собранные из сотен отдельных металлических пластин и скрепленные пучками микроволокон подвижным образом, крылья Йелд позволяют носителю грациозно пикировать сверху и снова набирать высоту. В бою пучок проводящих нитей, идущих от коры мозга владельца позволяют Йелду выполнять атаки их бритвенно-острыми кромками, а также отражать вражеские удары.

Шпилевик, экипированный крыльями Йелд игнорирует весь террейн, может свободно перемещаться между уровнями без ограничений и никогда не падает. При этом он не может игнорировать непроходимый террейн и заканчивать движение так, что его база перекрывает препятствия или базы других бойцов.

Тир 1 Аугментации:

Добавляет трейт Parry.

Тир 2 Аугментации:

Увеличивает Damage до 2.

Тир 3 Аугментации:

Добавляет трейт Knockback.

УЛУЧШЕНИЯ ТЕХНИКИ УЛУЧШЕНИЯ КОРПУСА BODY UPGRADES ХРОНО-ГНЕЗДО CHRONO-CRADLE 65 CREDITS – ILLEGAL [8]

Этот Варгир позволяет установить на машину Chrono-crystal.

ПРОТИВОАВАРИЙНАЯ РАМА CRASH CAGE 15 CREDITS

Оборудованная противаварийной рамой машина считает первое получено не-Скользящее (non-Glancing) попадание в локацию Экипаж (Crew) за Скользящее попадание.

ЭЛЕКТРИФИЦИРОВАННЫЙ КОРПУС ELECTRIFIED HULL 30 CREDITS – ILLEGAL [7]

Внешний корпус машины грубо подключен к источнику энергии машины. Любой боец, которых двигается по корпусу машины (но не грузовой платформы (transport bed)) получает попадание S3, AP-, D1 как будто полученный от оружия с трейтом Shock. Обратите внимание что это попадание не запинивает бойца.

ЭЛЕКТРОСТАТИЧЕСКИЙ ПРОЕКТОР ELECTROSTATIC PROJECTOR 20 CREDITS – RARE [7]

Экипированная электростатическим проектором машины могут выполнять действие Подавить Малстрейн (Suppress Malstrain)(Basic):

Подавить Малстрейн (Suppress Malstrain)(Basic):

Эта техника направляет волну звука и электромагнитного излучения, которая перегружает органы чувств находящихся неподалеку Малстрейном. До конца этого раунда, когда Бродячий Ужас в пределах 18" от этой техники активируется, он может выполнить только одно действие.

ЭВАКУАЦИОННЫЕ ЛЮКИ ESCAPE HATCHES 10 CREDITS

При броске по таблице Последствий ранений для команды машины, оснащенной эвакуационными люками результат можно перебросить. Второй результат нужно оставить даже если он хуже первого.

ТАРАН RAM 15 CREDITS

Машина, оснащенная тараном добавляет 1 к Силе, AP и Damage столкновений с техникой которые приходится в ее Переднюю арку.

ГРУЗОВАЯ ПЛАТФОРМА TRANSPORT BED 15 CREDITS

Определенная область на машине (явно видимая на модели) оборудована Грузовой платформой. Это значит, что бойцам в этой области не требуется проходить проверки чтобы не падать с движущейся машины. Это Улучшение нельзя устанавливать на Шагатели (Walker). Количество бойцов, которые могут поместиться на Грузовую платформу определяется тем сколько моделей бойцов физически могут поместиться на модели техники.

ПАССАЖИРСКАЯ КЛЕТКА TRANSPORT CAGE

SMALL: 20 CREDITS

LARGE: 50 CREDITS – RARE (7)

Пассажирская клетка на машине – это закрытая кабина для перевозки бойцов. Она может быть самых разных форм и размеров, но в любом случае ее предназначение – безопасная перевозка бойцов по опасным пепельным пустошам. Все Пассажирские клетки должны иметь видимую точку входа.

Количество бойцов, помещающееся в пассажирскую клетку, определяется ее размером: в маленькие помещается три бойца, а в большие – шесть. Это максимальное количество бойцов, которые могут ехать в машине. При расстановке, в начале боя бойцы могут начинать бой на борту машины с пассажирской клеткой если сама машина тоже выводится на поле боя. Бойцы не могут находиться на борту машины, прибывающей в виде Подкрепления (Reinforcements). Обратите внимание что бойцы в состоянии Верхом (Mounted) и Бруты не могут залазить в пассажирскую клетку.

Находясь в пассажирской клетке, бойцы не считаются находящимися на поле боя и не могут быть целью любых атак или способностей. Если кто-то из бойцов находится на борту машины, когда она становится Разбитой (Wrecked), он становится Лежащим (Prone) в пределах 1” от конечной позиции машины и получает попадание S4, AP -, D1. Любой боец которого невозможно разместить таким образом оказывается Вне игры и для него сразу делается бросок по таблице Последствий ранений (lasting injury).

Все дружелюбные бойцы могут выполнять действие Взойти (Embark) и Сойти (Disembark).

Взойти (Embark)(Базовое): Если этот боец находится в пределах 1” от точки доступа пассажирской клетки машины, боец убирается с поля боя и после этого считается находящимся в пассажирской клетке.

Сойти (Disembark)(Базовое): Если этот боец находится в пассажирской клетке, поместите его в пределах 1” от точки доступа пассажирской клетки машины и не ближе 1” от вражеских бойцов. Поэтому в некоторых случаях боец не сможет высадиться из пассажирской клетки.

ТОЧКА УСТАНОВКИ ОРУЖИЯ WEAPON HARDPOINT

40 CREDITS – RARE (8)

Точка установки оружия - это специальный тип Улучшения, имеющий различные варианты.

Когда на машину добавляется Точка установки оружия (включая те что положены по стандартному шаблону машины) нужно выполнить следующие шаги:

- Если это не указано, нужно определить - будет Точка установки оружия управляться командой или пассажиром. Все оружие, устанавливаемое в Точки установки оружия должно иметь трейт Crew Operated (Управляться командой) или Passenger Operated (Управляться пассажиром).
- Если это не указано, нужно установить арку для Точки установки оружия (переднюю, левую, правую или заднюю). Все оружие, устанавливаемое в Точки установки оружия должно иметь трейт Arc (Арка) (Front, Left, Right or Rear) (Передняя, Левая, Правая или Задняя).
- Если Точка установки оружия добавляется на Самодельную машину, к ней можно добавлять дополнительные арки за 15 кредитов каждая. Таким образом Arc (All Round) (Крутовая) обойдется в дополнительные 45 кредитов.
- В каждую Точку установки оружия можно установить одно Basic, Special или Heavy оружие.
- Установленное оружие можно заменять между битвами на другое оружие из Стеша банды.
- Можно не устанавливать оружие во все Точки установки оружия сразу, но в любую из точек нельзя установить больше одной единицы оружия.

Это улучшение можно взять несколько раз

УЛУЧШЕНИЯ ПОДВЕСКИ DRIVE UPGRADES

ПОЛНЫЙ ПРИВОД ALL-WHEEL STEERING

10 CREDITS

Машина оборудована полным приводом, улучшающим ее характеристику Handling (Управляемость) на 1. Это Улучшение нельзя устанавливать на машины со спец правилом Skimmer или Walker.

СТОП КРАН EMERGENCY BRAKE

10 CREDITS

Когда эта машина движется в результате проваленного теста Потери управления (Loss of Control), дистанция на которую она движется снижается вдвое. Это Улучшение нельзя установить на Шагатель (Walker).

УСИЛИТЕЛЬ РУЛЯ POWERED STEERING

30 CREDITS - RARE [8]

При выполнении действия Движение (Move) (Простое), эта машина может выполнять два поворота до 90 градусов в любой точке до, вовремя и после движения вместо обычного одного. Это Улучшение нельзя устанавливать на машины со спец правилом Skimmer или Walker.

УСИЛЕННАЯ ПОДВЕСКА REDUNDANT DRIVE SYSTEM

15 CREDITS - RARE [7]

Машина оборудована усиленной подвеской так что первое не Скользящее (non-Glancing) попадание в локацию Drive (Ходовая) считается как Скользящее. Это Улучшение нельзя устанавливать на Шагатели (Walker).

ШИПОВАНАЯ РЕЗИНА TYRE CLAWS

10 CREDITS

Машина оборудована шипованной резиной, улучшающей ее характеристику Handling (Управляемость) на 1. Это Улучшение можно устанавливать только на машины с правилом Wheeled Locomotion (Колесная).

УЛУЧШЕНИЯ ДВИГАТЕЛЯ ENGINE UPGRADES

УЛУЧШЕННЫЙ СТАРТЕР EASY TURNOVER

5 CREDITS

Машина, оборудованная улучшенным стартером, получает модификатор +1 к проверкам перезапуска двигателя.

ЗАЩИТА ДВИГАТЕЛЯ ENGINE SHELL

15 CREDITS - RARE [9]

Машина, оборудованная защитой двигателя, считает первое не Скользящее (non-Glancing) попадание в локацию Engine (Двигатель) как Скользящее.

ГЛИЦЕРИНОВЫЙ ИНЖЕКТОР GLYS INJECTOR

20 CREDITS - RARE [8]

Один раз за бой при активации машина, о стащенная Глицериновым инжектором может увеличить свою характеристику Движение на 4" до конца активации.

НИТРО УСКОРИТЕЛЬ NITRO BURNER

15 CREDITS

Машина, оборудованная Нитро ускорителем увеличивает свою характеристику Движение на 1".

ДЫМОВАЯ ЗАВЕСА SMOKE VENTS

25 CREDITS

Эту машину постоянно окружают облака дыма. Все стрелковые атаки по ней получают штраф -1 на попадание. Этот эффект игнорирует все что игнорирует трейт оружия Smoke.

ВАРГИР ТЕХНИКИ

ШИПЫ НА КОРПУСЕ BODY SPIKES

10 CREDITS

Каждый раз, когда боец движется по машине с шипами на корпусе (за исключением Грузовой области (Transport area)), он должен проходить тест Инициативы. Если тест провален – он автоматически получает попадание S3, AP -, D1. Эта атака не пинит бойца.

ХРОНО-СТАТИЧЕСКИЙ КОМПАС CHRONO-STATIC COMPASS

15 CREDITS – RARE [8]

Пока на поле находится машина, оборудованная хроно-статическим компасом, из броска генерации Бродячих Ужасов вычитается 1.

МЕТАТЕЛИ ОСВЕТИТЕЛЬНЫХ СНАРЯДОВ FLARE LAUNCHERS

10 CREDITS

Машина с установленными метателями осветительных снарядов может выполнить действие Запустить осветительный снаряд Launch Flares (Базовое).

Запустить осветительный снаряд Launch Flares (Базовое): Все модели, включая эту машины в пределах от машины получают состояние Раскрыт (Revealed) до начала Завершающей фазы.

ПЕРЕДНИЕ ФАРЫ HEADLIGHTS

15 CREDITS

Машина с передними фарами может включать и выключать их в начале своей активации. Они остаются в выбранном состоянии до следующей активации. Пока они включены, все модели в пределах 12" на Лини видимости и в пределах Передней (Front) арки машины считаются Раскрытыми (Revealed). Кроме того, пока фары включены и сама машина считается Раскрытой (Revealed).

ПОДСВЕТКА МАЛСТРЕЙНА MALSTRAIN KILL-MARKINGS

25 CREDITS – RARE [8]

При выборе целью бойца, выставленного по правилу Бродячий Ужас, к характеристики BS машины добавляется +1.

ПРОЖЕКТОР SEARCHLIGHT

10 CREDITS

Экипированная прожектором машина может выполнить действие Осветить (Illuminate) (Свободное):

Осветить (Illuminate) (Свободное): Выбранная вражеская модель в пределах 30" получает состояние Раскрыт (Revealed) до начала следующей активации модели если к вражеской модели можно провести линию видимости. Эта модель также получает состояние Раскрыт (Revealed) до начала своей следующей активации.

ПОСТАНОВЩИК ДЫМА SMOKE LAUNCHERS

20 CREDITS

Машина, оснащенная постановщиком дыма может выполнить действие Поставить дымы (Launch Smoke) (Базовое).

Поставить дымы (Launch Smoke) (Базовое): Поместите три маркера в пределах 2" от этой машины. Эти маркеры действуют как дымовые гранаты.

ЛЕЗВИЯ НА КОЛЕСАХ WHEEL SCYTHES

20 CREDITS

Если модель, оборудованная лезвиями на колесах, движется в пределах 1" от модели, эта модель получает попадание S3, AP -, D1. Если это боец – он Запинивается. Этот Варгир можно установить только на машину со спец правилом Колесная (Wheeled).

БРОНЯ

ЗАЩИТНЫЙ КОСТЮМ ARMoured BODYGLOVE

EXCLUSIVE

Бойцы Ван Саар в некоторой степени защищены от воздействия собственного рад оружия благодаря своей броне. Поэтому они имеют иммунитет против трейта оружия Rad-phage (т.е. не получают при попадании Легкое ранение) если не сказано иного.

Если боец носит защитный костюм, его спас бросок за броню улучшается на 1. Например, если боец носит flak броню и защитный костюм, его спас бросок улучшается до 5+ и до 4+ против взрывов. Если боец больше не носит никакой брони кроме защитного костюма, его спас бросок за броню равен 6+.

В отличие от других типов брони Защитный костюм можно использовать в комбинации с любым типом брони кроме броне комбинезона (armoured undersuit).

ЛЕГКИЙ КАРАПАС LIGHT CARAPACE 80 CREDITS – RARE (10)

Легкая Карапас Броня дает хорошую защиту, но не закрывает всего носителя с ног до головы. Она дает спас бросок 4+ за броню.

ФЛАК FLAK

Флак броня – это, пожалуй, самый распространенный типа брони в подулье. Она изготовлена из тонких переплетенных защитных материалов и неплохо защищает от порезов и попаданий не влияя на подвижность бойца. Некоторые ее улучшенные типы доступны только Энфорсерам Лорда Хелмавра. Впрочем иногда такие образцы (зачастую поношенные и со следами крови) все же появляются на Черном рынке.

Флак броня Flak Armour: 10 кредитов - Флак броня дает спас бросок за броню 6+. Против оружия, использующего Маркер взрыва или Огнеметный шаблон, спас бросок улучшается до 5+.

Усиленная флак броня Hardened Flak Armour: Эксклюзив - Усиленная флак броня дает спас бросок 6+. Против оружия, использующего маркеры Взрыва или Огнеметные шаблоны, этот спас бросок улучшается до 5+. Кроме этого когда боец выполняет стрелковую атаку по бойцу, носящему усиленную многослойную флак броню, бронебойность (Armour Penetration) оружия уменьшается на 1 до минимума 1.

КОСТЮМ ХИМЗАЩИТЫ HAZARD SUIT 10 CREDITS – RARE (10)

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.

КОЛЬЧУЖНАЯ БРОНЯ MESH ARMOUR 15 CREDITS

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.

ПЕРСОНАЛЬНАЯ

ЭКИПИРОВКА

БРОНЕКОМБИНЕЗОН ARMoured UNDERSUIT

25 CREDITS - RARE [7]

Бронекombineзон можно поддевать под броню любого другого типа, за исключением защитного костюма. Если боец носит бронекombineзон, его спас бросок за броню увеличивается на 1. Например, если он носит flak броню и бронекombineзон, его спас бросок улучшается до 5+, а против оружия с трейтом Blast до 4+. Если у бойца нет спас броска за броню, бронекombineзон дает спас бросок 6+.

АВГУРСПЕКС AUGURSPEX

EXCLUSIVE

Вражеские бойцы не могут выставляться ближе 12" от бойца с Авгурспексом, когда выводятся в качестве Подкрепления или используют навык Infiltrate.

БИО-БУСТЕР BIO-BOOSTER

35 CREDITS - RARE [8]

Первый раз в каждой игре, когда боец, экипированный био-бустером делает бросок на Ранение, он бросает на один дайс Ранения (Injury) меньше. Если нужно было бросить только один дайс, бросается два и контролирующий игрок выбирает какой убирается.

ХИМ-СИНТ CHEM-SYNTH

15 CREDITS - RARE [12]

В начале своей активации, Стоящий и Активный или Стоящий и Вовлеченный боец с хим-синтом может сделать проверку на Интеллект. Если проверка пройдена, любое оружие с трейтами Gas или Toxin усиливается до конца активации и Toughness цели атаки уменьшается на 1 до конца отработки этой атаки.

ТРОС ДЛЯ СПУСКА DROP RIG

10 CREDITS

Активный боец с тросом для спуска может выполнять следующее действие в 1 дюйме от края платформы:

Спуск (Descend) (Базовое): Боец может переместиться до 3" по горизонтали и до 12" по вертикали. Любое вертикальное движение должно быть направлено вниз, т.е. по направлению к земле.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ФИЛЬТРЫ FILTER PLUGS 10 CREDITS

Если боец с дополнительными фильтрами получает попадание оружием с трейтом Gas, его Toughness увеличивается на 1 для проверок – подействовало ли на него оружие. Дополнительные фильтры срабатывают только один раз, и если боец использовал их в течение битвы, после боя они вычеркиваются из Карточки бойца.

МЕТАТЕЛЬ ТРОСА С КОШКОЙ GRAPNEL LAUNCHER

25 CREDITS

Если боец Активен и у него есть метатель троса с кошкой, он может выполнить действие Использовать кошку (Grapnel) (Двойное).

Использовать кошку (Grapnel) (Двойное): Боец может переместиться на расстояние до 12 дюймов по прямой в любом направлении. Это движение может перенести бойца на другой уровень при условии, что он не пересекает никакой террейн.

МЕДКИТ MEDICAE KIT

30 CREDITS - RARE [9]

Когда боец с медкитом помогает дружескому бойцу пройти тест на восстановление (Recovery), бросается один дополнительный дайс Ранения. Игрок выбирает какой из дайсов сбрасывается.

ФОТО ОЧКИ PHOTO-GOGGLES

35 CREDITS - RARE [9]

Модель с фото-очками может выполнять атаки через облака дыма, а также увеличивать X" в правиле Visibility (X") на 9" и может получать другие преимущества в условиях плохой освещенности, зависящие от сценария. Кроме того, если в него попадают оружием с трейтом Flash, к результату теста получил ли он состояние Ослеплен (Blind) добавляется 1.

ФОТО-ЛЮМЕН PHOTO-LUMEN

20 CREDITS

Экипированная фото-люменом модель может увеличивать X" в правиле Visibility (X") на 9. Однако пока действуют условия Visibility (X") боец, экипированный фото-люменами не может быть Скрыт (Hidden). Вместо этого он всегда находится в состоянии Раскрыт (Revealed), благодаря выдающему его элементу экипировки.

РЕФРАКЦИОННЫЙ ПЛАЩ REFRACTION CLOAK EXCLUSIVE

При стрельбе по бойцу, экипированному рефракционным плащом, броски на Попадание получают штраф -1. Он увеличивается до -2 если боец не двигался в своей прошлой активации.

РЕСПИРАТОР RESPIRATOR

15 CREDITS

Когда боец в респираторе получает удар оружием с трейтом Gas, его Toughness увеличивается на 2 для проверки – подействовало ли на него оружие.

СЕРВО-МЕДИКА SERVO-MEDICAE

EXCLUSIVE

Это сложная система, включающая встроенные в руки инструменты со сканером и установленный на плече диспенсор. Серво-медика - это лучший инструмент Ван Саар для полевой медицины из всех доступных. Экипированный Серво-медика боец может выполнить действие Медика (Medicae) (Базовое):

Медика (Medicae) (Базовое): Выберите Тяжело раненого дружественного бойца в пределах 1" от этого бойца. Это боец может выполнить бросок на Восстановление как будто сейчас Завершающая фаза. Это не мешает бойцу выполнить бросок на Восстановление в Завершающей фазе, если он будет еще Тяжело Ранен.

ШАТАК, 'ЗОРКИЙ ГЛАЗ',
АВГУРТЕК,
СТРАЖИ СТАЛИ,
ДОМ ВАН СААР

ВОКС МАССИВ VOX ARRAY

EXCLUSIVE

Экипированный Вокс Массивом боец получает спец правило Group Activation (1).

РАСТВОРИТЕЛЬ ВЕБ КЛЕЯ WEB SOLVENT

25 CREDITS - RARE [8]

Если боец экипирован растворителем веб клея и делает бросок на Восстановление с состоянием Webbed (Опутан), бросьте за него дополнительный дайс Ранения и выберите, какой сбрасывается. Кроме этого, если боец ассистирует другому Опутанному бойцу, для бойца бросается два дополнительных дайса Ранения и вы выбираете какой применяется.

ОРУЖЕЙНЫЕ АКСЕССУАРЫ**ХОТ-ШОТ АПГРЕЙД HOTSHOT LAS PASC (ТОЛЬКО ЛАЗГАНЫ И ЛАЗПИСТОЛЕТЫ)**

20 CREDITS

Лазганы и лазпистолеты (но не лазкабиты, автоматические карабиты или подавляющие лазеры) можно усилить с помощью хот-шот апгрейда. Сила оружия становится 4 и Ap -1. Однако при этом оружие теряет трейт Plentiful и бросок на проверку Боеприпасов (Ammo) становится 4+.

ЛАЗЕРНЫЙ ПРИЦЕЛ LAS-PROJECTOR (ПИСТОЛЕТЫ, БАЗОВОЕ И СПЕЦИАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ)

35 CREDITS - RARE [9]

Точность оружия на Ближней дистанции увеличивается на 1 (т.е. +1 превращается в +2, - превращается в +1, а -1 превращается в -)

МОНОПРИЦЕЛ MONO-SIGHT (БАЗОВОЕ, СПЕЦИАЛЬНОЕ И ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ)†

35 CREDITS - RARE [9]

Если боец при стрельбе из такого оружия выполняет действие Aim (Прицеливание)(Базовое), он получает бонус 2 к броску на попадание вместо 1.

ТЕЛЕСКОПИЧЕСКИЙ ПРИЦЕЛ TELESCOPIC SIGHT (ПИСТОЛЕТЫ, БАЗОВОЕ И СПЕЦИАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ)†

25 CREDITS

Если боец при стрельбе из такого оружия выполняет действие Aim Прицеливание (Базовое), модификатор Точности оружия для Ближней дистанции используется и на Дальней дистанции.

ТРЕЙТЫ ОРУЖИЯ

Далее перечислены все трейты оружия, упомянутые в этой книге.

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 отработана, сделайте бросок D6 если цель получила Попадание, но не оказалась Вне игры. Если выпало 4+ - цель переходит в состояние Горит (Blaze). Как состояние Горит влияет на бойца описано в рулбуке.

DEFLAGRATE ДЕФЛАГРАЦИЯ

После полной отработки попадания этим оружием по бойцу, если был причинен какой либо ущерб, боец получает дополнительное автоматическое попадание профилем этого оружия. Дополнительные попадания не могут приводить к новым автоматическим попаданиям.

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 попадание было нанесено оружием с трейтом Обезоруживание и натуральный результат броска на попадание был 6, цель не может использовать оружие при нанесении Реакционных атак до конца раунда. Вместо этого она использует Невооруженные атаки.

ENERGY SHIELD ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ ЩИТ

Энергетический щит дает бонус +2 к модификатору спас броска брони (до максимума 2+) против атак в ближнем бою, которые наносятся со стороны арки видимости бойца (90 градусов перед ним) и модификатор +1 против стрелковых атак со стороны его арки видимости. Проверьте это перед тем как перевести бойца в статус Лежит и Запинен. Если определить направление удара сложно, воспользуйтесь шаблоном арки видимости. Если центр атакующего внутри арки видимости - энергетический щит срабатывает. Против атак с трейтом Blast вместо атакующего используйте центр отверстия маркера. Если у цели нет направления взгляда (например если она Лежит), энергетический щит применять нельзя.

ENTANGLE ОПУТЫВАНИЕ

Попадания, наносимые оружием с трейтом Опутывание не могут быть отражены трейтом Parry (Паррирование). Кроме того, если бросок на попадание оружием с трейтом Опутывание - натуральная 6, любые Реакционные атаки выполняемые целью получают модификатор -2 на попадание.

FLASH ВСПЫШКА

Если модель получила попадание оружием с трейтом Flash, бросок на ранение (wound) не делается. Вместо этого для бойца делается проверка Инициативы, а для техники проверка Управления (Handling). Если она провалена, цель получает состояние Ослеплена (Blind). Ослепленная модель теряет маркер Готов. Если у нее уже не было маркера Готов, она не получает маркер Готов в начале следующего раунда. До следующей своей активации цель не может совершать никаких атак, кроме Реакционных атак, которые попадают только при натуральных бросках 6.

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 отработки атаки, считается что выпал символ Боеприпасов и 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

Когда боец получает попадание оружием с трейтом Отбрасывание, если бросок на попадание был равен или выше Силы цели, цель сразу отодвигается на 1" по направлению от атакующего бойца. Если боец не может быть сдвинут на 1" из-за непроходимого террейна или другого бойца, он сдвигается на максимально возможное расстояние и Damage атаки увеличивается на 1. Если трейт Отбрасывание есть у Blast оружия, 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 отбрасывание 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 ОГРАНИЧЕНО

Это правило применяется некоторыми типами 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 Закончились боеприпасы. Оружие все еще можно перезарядить обычным образом, используя оставшиеся типы боеприпасов.

MELEE БЛИЖНИЙ БОЙ

Это оружие можно использовать при атаках в ближнем бою.

PAIRED ПАРНОЕ

Боец, вооруженный Парным оружием считается вооруженным двумя единицами оружия при определении количества кубов атак. Кроме этого во время действия Чардж (Charge) (Двойное), характеристика Атаки бойца удваивается.

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.

PHASE ФАЗОВОЕ

Против оружия с этим трейтом не действуют спас броски за броню и поля. Если цель получила попадание, считается что у нее нет спас броска. При этом спас броски, которые дают спец правила все еще действуют. Этот трейт игнорирует только броню и поля.

PLENTIFUL ИЗБЫТОК

Боеприпасы для такого оружия крайне распространены. При его перезарядке делать бросок на проверку Боеприпасов не требуется - оружие перезаряжается автоматически.

POWER СИЛОВОЕ

Такое оружие окружено искрящимся силовым полем. Атаки Силовым оружием невозможно Парировать, кроме как другим Силовым оружием с возможностью парирования. Кроме этого, если бросок на попадание Силовой атакой - натуральная 6, против этой атаки нельзя делать никаких спас бросков за броню (за исключением Защитного поля (Field armour)) и Damage увеличивается на 1.

POWER RACK СИЛОВАЯ УСТАНОВКА

Оружие с этим трейтом устанавливается на силовой ранец бойца и не учитывается при определении максимального количества единиц оружия, которые может нести боец. Однако боец не может иметь больше двух единиц оружия с этим трейтом. Если у оружия также имеется трейт Melee, его можно использовать в дополнение к любому другому оружию, имеющемуся у бойца и это дает ему дополнительную атаку в ближнем бою.

PULVERISE РАСПЫЛЕНИЕ

После броска на Ранение (Injury) 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 (Injury) результатов Легкое ранение на результат Тяжелое ранение.

RAD-PHAGE РАДИАЦИЯ

После отработки успешных попаданий, нанесенных оружием с таким трейтом, сделайте дополнительный бросок D6. При результате 4+ боец получает дополнительное Легкое ранение.

RAPID-FIRE (X) СКОРОСТРЕЛЬНОСТЬ (X)

При стрельбе из скорострельного оружия, каждый успешный бросок на попадание означает количество попадание в цель, равное количеству значков пулевых отверстий, выпавших 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 моделями в пределах 3" от первой, 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 ранение (wound).

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 его линии видимости и дальности действия оружия.
- Атаки Безбашенного оружия с трейтом Melee распределяются случайным образом между всеми бойцами в базовом контакте с 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 ранение (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 снова перезарядить до конца битвы.

SCATTERSHOT ДРОБЬ

При попадании оружия с Дробью, делается D6 бросков на ранение (wound) вместо 1.

SEISMIC СЕЙСМИЧЕСКОЕ

Если боец который получает попадание оружием с трейтом Сейсмическое Стоит и Активен, он становится Запиненным - даже если обладает способностью игнорировать Запинивание от стрелковой атаки. Если попадание оружием с этим трейтом получила машина – после того как атака полностью отработана, машина должна выполнить тест Потери Управления (Loss of Control).

Кроме того, если бросок на пробитие (Wound) Сейсмическим оружием - натуральная 6, против попадания нельзя делать никакие спас броски.

SEVER РАССЕКАЮЩЕЕ

Если ранение от оружия с этим Трейтом снизило количество ранений (wounds) бойца до 0, делать бросок на ранение (injury) не нужно, потому что любой результат такого броска считается как Вне игры.

SIDEARM ЛИЧНОЕ ОРУЖИЕ

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 Видимость Visibility (X"), Спрятанный (Hidden) боец при стрельбе из такого оружия не становится Раскрытым (Revealed).

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. Модели 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 модель выполняет стрелковую атаку этим оружием, она 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 мощи выпал символ Боеприпасов, есть шанс что оружие перегрелось и в дополнение к броску Боеприпасов нужно сделать бросок D6. Если выпало 1,2 или 3, происходит нечто ужасное и владелец оружия отправляется Вне игры. Атака все еще срабатывает по цели.

UNWIELDY ГРОМОЗДКОЕ

Действие Стрельба (Shoot)(Базовое) для такого оружия считается как Двойное, а не Базовое 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 удлинённого оружия. Например, боец, вооруженный Удлиненным оружием с Дальней Дистанцией 2" может быть вовлечен с вражеской моделью на расстоянии до 2".

Вражеский боец считается вовлеченным, но в свою очередь не может вовлекать бойца, вооруженного Удлиненным оружием если сам не обладает Удлиненным оружием и в таком случае не может выполнять Реакционные атаки.

В любое другое время, помимо активации бойца или выполнения Реакционных атак, трейт Удлиненное не имеет эффекта.

WEB СЕТЬ

Если бросок на пробитие (Wound) для Web атаки успешен, ранения не происходит и броски на Ранение и на срабатывание брони делать не нужно. Вместо этого цель автоматически становится Опутанной (Webbed) (см. рулбук).

