# NECROMUNDA



# THE BOOK OF PERIL

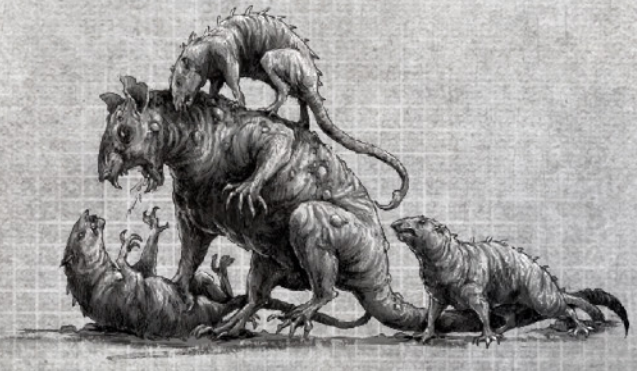
BRUTAL GANG WARFARE
IN THE 41ST MILLENNIUM

# NECROMUNDA®

Энтропия грызет Некромунду как крыса в глубинах Города в Отстойнике. Каждый крошечный укус добавляет новую трещинку в уже существующую сеть трещин.

Города ульи построены так что не смогут стоять вечно. Это объекты их феррита, пластали благодаря прогрессу стремятся вверх к звездам, в то время как энтропия тянет их обратно к земле. Подобно зубу, выталкиваемому гноением из зараженной мертвой десны, целые области городов ульев погибают, становятся заброшенными, покинутыми и пригодными только для крыс, мутантов и ренегатов. Эти Плохие зоны гноятся прямо под улицами города улья и напоминают его жителям о том, что все, что находится на свету, когда-нибудь погрузится во мрак. Другие смотрят на это более прагматично, спускаются в Плохие зоны и смиряются с тем, что в будущем Некромунду ожидает ночь разложения и выживут только те кто осознает эту истину.

С каждым новым циклом, Плохие зоны подползают все ближе к городу улью и каждый цикл баланс между энтропией и прогрессом все больше склоняется в пользу забвения



# CONTENTS


Welcome to the Badzones ..... 4

The Great Web of Necromunda ..... 6
- The Merchants Guild ..... 7
- Mercator Pyros ..... 7
- Mercator Nautica ..... 7
- Mercator Pallidus ..... 8
- Mercator Sanguis ..... 8
- Mercator Gelt ..... 9
- Mercator Lux ..... 9
- Mercator Temperium ..... 9
- Mercator Munda ..... 9

'Venator' Bounty Hunter Gangs ..... 10
- Gang composition ..... 13
- Venators in Campaigns ..... 14
- 'Venator' Bounty Hunter Gangs ..... 17

Alliances ..... 22
Making an Alliance ..... 23
- Guild Allies ..... 24
- Water Guild ..... 25
- Promethium Guild ..... 26
- Corpse Guild ..... 27
- Slave Guild ..... 28
- Guild of Coin ..... 29
- Iron Guild ..... 30

Guild Representatives ..... 33
- Nautican Syphoning Delegation ..... 34
- Pyromantic Conclave ..... 35
- Corpse Harvesting Party ..... 36
- Slaver Entourage ..... 38
- Toll Collectors ..... 39

Badzones Trading Post ..... 42
- Special Ammunition ..... 42
- Wargear ..... 43

Badzones Battlefields ..... 46
- Generating Events ..... 50

Badzones Terrain ..... 64
- Industrial Terrain ..... 66
- Hive Ruins ..... 71
- Carnivorous Plants ..... 74

Badzones Scenarios ..... 77
- Escape the Badzone ..... 78
- Manufactorum Raid ..... 80
- The Conveyer ..... 82
- Fungal Horror ..... 84
- Toll Bridge ..... 86

Badzones Weapons Reference Chart ..... 89

Wargear ..... 90

Weapon Traits ..... 96

Dramatis Personae
- Kal Jericho ..... 18
- Scabs ..... 20
- Freikstorn Strix ..... 31
- Shadows of Catallus ..... 40
- Mortanna Shroud ..... 44
- Apollus Kage ..... 49
- Thaetos 23-2 ..... 62
- Rex Spires ..... 76
- Vorgen 'Gunner' Mortz ..... 88



Necromunda © Copyright Games Workshop Limited 2019. Necromunda, GW, Games Workshop, Citadel and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likenesses thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world. All Rights Reserved.

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

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



ISBN: **978 1 78826 626 0**

Games Workshop Web site: **www.games-workshop.com**
Forge World Web site: **www.forgeworld.co.uk**

>>> Subject: Event log shift 127 of the year of Him of Terra 994.M41.
>>> Conduit Necro-vox HHK430.
>>> Thought for the Day: A mutated body hides a mutated soul.

Subjects of Lord Helmawr heed now the voice of Necromunda!

++ Hive City sub-level collapse. The Imperial House mourns the loss of the Mana-14 Hab-town, its manufactorums, and its thousands of loyal citizens. May the blessings of the God-Emperor grant them peace.
++ Mana Badzones open for exploration! The Imperial House rejoices in the opening up of a new region of the underhive, and urges the Merchants Guild and any willing Clan Houses, prospector concerns or other interested parties to exploit these new riches for the glory of Hive Primus and Necromunda!
++ Sector Gamma-Indigo records rat population increase of +544.8%.
++ Bounty Claims +71.1% – the Merchants Guild commends the diligent work of Venators in bringing Necromunda's most wanted to heel.
++ Average authorised gang violence quotient +6.3%. Guilder sanctioned trade conflicts (cf Dust Falls Trail Wars).
++ Average unauthorised gang violence quotient +17% (cf Badzone Raiders).

>>> [Additional] Sector Delta 12 has been declared Sanctus Verotus by the Toll Wardens of the Merchants Guild. Only sanctioned individuals are permitted to traverse this sector until further notice. This warning is for your own safety and the Imperial House will not tolerate its citizens unnecessarily endangering themselves (cf Green Hiver Tox River Incident). Citizens who are discovered to have safely traversed Sector Delta 12 will be shot.

>>> [Additional] The Merchants Guild declares the enacting of a Water Reclamation upon Sub-dome AK19. Citizens of AK19 are advised Water Harvesters will be visiting them shortly to reclaim the additional rations given to them by mistake. The Merchants Guild apologises for the clerical error, and wishes the survivors well.

# ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ПЛОХИЕ ЗОНЫ

*«Путешествие из одного поселения в подулье в другое никогда не бывает легким. Всегда можно попытаться сократить путь. Но такую путь не зря называют дорогой побежденных, потому что такими путями и правда приходится отступать тем кого разбили!»*

*Гэвен Вол Ай. Страж дороги из Даст фолз*

Город улей доминирует над большей частью Улья Примус и является общим термином для тысяч кварталов, куполов и мануфакторумов, внутри которых хаотически раскиданы миллиарды душ, безостановочно работающих на благо живущей наверху улья знати. Несмотря на то условия жизни миллионов рабочих илотов подобны аду, она еще сравнительно проста безопасна и лишена тех трудностей, которые испытывают живущие за Стеной. В подулье все иначе. Среди разрушенных остовов поселений прошлого можно найти отдельные маячки света внутри обвалившихся куполов, заброшенных индустриальных и заваленных щебнем пустошей. За их стенами в тенях рыскают кровожадные хищники, а древние машины громыхают во тьме подобно умирающим богам. Эти места называют Плохими зонами. Пересекающие эти места путешественники стараются держаться разведанных троп и постоянно опасаются нападения бандитов и монстров или же пытаются пройти более сложным путем через реки отходов, токсичные ямы и скопления хищных грибов.Только караваны Гильдеров сравнительно уверенно чувствуют себя в дороге через Плохие зоны, потому как нанимают для обеспечения безопасности торговых путей местных бандитов и странствующих охотников за головами. Поселения полностью зависят от этих торговых путей и Гильдеров и каждая такая ниточка, тянущаяся через улей являетися линией жизни для обитателей подулья.

Некромунда: Книга опасностей описывает опасные пустоши между более обжитыми областями подулья. И хотя банды чаще всего сражаются за контроль над поселениями, местами добычи полезных веществ или свалки, иногда бандитские войны перекидываются и в заброшенные Плохие зоны.

Внутри Некромунда: Книга опасностей игроки найдут дополнительный контент для игры в Некромунду, добавляющий в игру эффекты окружения, позволяющий играть в токсичных джунглях и озерах отходов, а набеги крыс и  Мутантов будут осложнять им жизнь.

Также в книге можно найти правила заключения альянсов с Гильдиями торговцев, дающие бандам доступ к уникальной экипировке и бойцам за соответствующую цену. Также в книге можно найти множество новых Охотников за головами и расширение торгового поста для Плохих зон. И, наконец, в книге можно найти пять новых сценариев, погружающих банды в самые опасные условиях в подулье.

## КОММЕНТАРИЙ ДИЗАЙНЕРА: НЕКРОМУНДА: КНИГА ОПАСНОСТЕЙ

Некромунда – это детализированный скирмиш, предоставляющий игрокам широкие возможности для исследования, а Некромунда: Книга опасностей добавляет еще больше возможностей! В качестве знакомства с Плохии зонами игроки могут начать с новых сценарии, а также правил для событий и террейна Плохих зон. И как только они с этими правилами ознакомятся, они могут применить те же правила и для уже существующих сценариев. Например, устраивать засаду на караван среди грибных джунглей или подкарауливать противников пересекающих платформы над озером отходов!


ГЕКТУС ФЛАВИУС
ЛОРД ПИРОКАЕН
МЕРКАТОР ПИРОС

# ВЕЛИКАЯ ПАУТИНА НЕКРОМУНДЫ

Некромунда – это мир, балансирующий на грани анархии. Только мощь Имперского дома и священное писание Империума спаивает в единое целое ульи и их враждующие фракции. В тени закона Лорда Хелмавра, Великие дома процветают, несмотря на непрекращающуюся грызню между собой и даже целые войны, ведущиеся силами подчиненных Клановых домов, которые в свою очередь постоянно соперничают за расположение своих покровителей. Такое неуправляемое состояние конфликта может привести (и уже не раз на протяжении прошедших столетий приводило) к тому, что Некромунда будет разорвана на части, система будет разрушена, города ульи вымрут и что самое страшное перестанет собираться Имперская десятина.

Чтобы понять, как на Некромунде поддерживает порядок, нужно сначала понять природу отношений между Домами, которую еще часто называют Великой паутиной. Можно представить что вся Некромунда опутана огромной паучьей сетью, соединяющей между собой все ульи, дома и их лордов с Имперским домом, восседающим в центре паутины. Подобно гигантскому пауку, Лорд Хелмавр занимает сердце паутины и от него тянутся тысячи нитей во все уголки мира, каждая из которых наброшена на горло его подданных. Он и его древние предки правят вот уже в течение семи тысячелетий и закат его династии пока не предвидится.

Вокруг центра паутины и восседают Великие дома. Великие дома являются наследными властителями Некромунды и владеют промышленностью и людьми. К 41-му тысячелетию таких домов осталось семь, включая дом Хелмавра это Ран Ло, Коирон, Уланти, Каталлус, Грейм и Ти. Конечно, на протяжении веков знатные дома появлялись и исчезали, а их судьба была тесно связана с блеском и нищетой ульев, которыми они правили. И даже ходят слухи что когда-то давно дом Хелмавра даже не был Имперским домом.

Также как Великие дома окружают сердце паутины, возможно надеясь однажды занять место и титул Имперского дома, Клановые дома прядут свою паутину, постоянно богатея, сражаясь и расширяясь. Клановые дома являются феодальными вассалами знатных домов и платят дань за владение добывающими регионами, использование факториумов или путешествие по пепельным дорогам, принадлежащим Великим домам. Все что производится на Некромунде производится ими. Среди этих домов есть шесть самых главных: Эшер, Голиаф, Ван Саар, Делак, Кавдор и Орлок, которые владеют неисчислимыми мануфакторумами и шахтами по всей Некромунде и вынуждены подчиняться жестоким нормам производства Лорда Хелмавра. И так как кланы постоянно находятся в состоянии войны друг с другом в соперничестве за обладание новыми территориями и производствами, они редко взаимодействуют между собой напрямую иначе чем как с помощью ствола оружия.

А еще конечно есть Гильдии торговцев.




*«Каждая десятая монета достается торговой Гильдии. Вот что написано у них на печати, но где вы видели Гильдера, которому достаточно одной монеты?»*

*Этин Сквиб*
*Трапер из Пепельной башни*

## ГИЛЬДИЯ ТОРГОВЦЕВ

Гильдии представляют собой нить, сшивающую вместе дома Некромунды. Внутри Великой паутины именно их торговые пути обеспечивают денежные потоки. В отличие от кланов и знатных домов, власть Гильдии торговцев не основана на династическом праве или праве сильного. Фактически она вообще не гонятся за властью. На протяжении веков они занимают место прокладки между Великими домами и их вассалами, заключая соглашения между домами, которые не даже не желают разговаривать друг с другом и следить за тем, чтобы торговые потоки не прерывались даже во время открытых бандитских войн, раздирающих ульи. Со временем по мере роста влияния Торговых гильдий, Лорд Хелмавр осознал их важность для Некромунды и узаконил их посягательство на власть и выдал хартии некоторым семьям. Это право управления жизненно важными ресурсами улья не распространяется на владение землями. Поэтому семьи Торговых гильдий редко обладают постоянными территориями и вместо этого постоянно путешествуют между поселениями подобно бродячим торговцам.

Хотя обитатели Некромунды зачастую и считают Торговую гильдию единым целым, на деле она состоит из дюжин подфракций, многие из которых действуют по собственному усмотрению. Для жителей улья, что Гильдия воды, что Трупо фермеры, что другие имена – все это разные руки одной Торговой гильдии. Обычно все эти фракции просто называют Гильдерами и тесно связывают с понятием торговли. Официально каждый из аспектов Торговой Гильдии называется Меркатором – это Верховный совет торговых конклавов всего мира. Это слово на Высоком готике обычно комбинируют с областью влияния. Например, Гильдия Трупов, заведующая переработкой мертвецов на Некромунде и изготовлением трупной муки официально носит название Меркатор Палидус.

Влияние каждой из Гильдий варьируется от улья к улью и обычно зависит от характера местных ресурсов. В местах добычи ископаемых шахтеров и старателей контролирует Гильдия Железа. В Сернистом море это Гильдия Соли, а на удушающих глубинах Большой дыры ведет торговлю Гильдия Воздуха Зефирных. В Улье Примус находится тысячи семей Гильдеров и дюжины Гильдий, восемь из которых представляют являются самими сильными в Торговой Гильдии. Это Гильдия Прометиума, Гильдия Воды, Гильдия Трупов, Гильдия Работорговцев, Гильдия Монет, Гильдия Электричества, Гильдия Железа и Гильдия Воздуха. Все вместе они известны в кластере Палантин под именем Великие Гильдии и редко какие сделки внутри Улья Примус заключаются без их ведома.

## МЕРКАТОР ПИРОС (ГИЛЬДИЯ ПРОМЕТИУМА)

Гильдия Прометиума также известная под названием Факелоносцев, Огнеделов или как Гильдия огня управляет светом и энергией в Улье Примус. В первую очередь они занимаются прометиумом – так в Империуме называют все виду жидкого топлива и которое является основным энергоносителем для Города улья и поселений в подулье под ним. Гильдия заявляет претензии на все горючесмазочные вещества и топливо. Они отвечают за топливо для Клановых домов и поселений улья и их караваны и трубопроводы представляют собой линию жизни, защищающую жителей от вечной тьмы. Прометиум извлекают из полостей со сточными водами, обогащенных горючими веществами за тысячелетия, проведенные под пепельной пустошью. Теперь они представляют собой источник энергии, дающий надежду на выживание в холодной тьме глубин улья. В некоторых ульях представители Гильдии Прометиума практически неотличимы от религиозного Ордена, поклоняющегося вечному пламени как одному из воплощений Императора. Это пламя некоторые семьи хранят на протяжении поколений и всегда несут с собой во время своих странствий. Когда такое пламя приносят в поселение, это становится большим событием для его жителей, потому как право разжечь печь или завести двигатель от вечного огня считается большой честью.

Основной соперник Гильдии Прометиума – это Гильдия Электричества, которая занимается добычей энергии из геотермальных источников и солнечного света. В каждом улье как правило доминирует одна из них в зависимости от того чем больше пользуются жители улья – жидким топливом или электричеством. Внутри Улья Примус Гильдия Прометиума давно победила конкурентов из остальных Гильдий и ограничивает использование Великими Домами других энергоносителей на производствах сектора. Учитывая изобилие прометиума в Кластере Палантин, Гильдия Прометиума будет доминировать еще многие десятилетия.

## МЕРКАТОР НАВТИКА (ГИЛЬДИЯ ВОДЫ)

Вода крайне ценится на Некромунде, начиная от квантово сгенерированного льда, потребляемого знатью до технической воды, необходимой для многих производственных процессов. Где то между ними находится рециркулируемая вода, с помощью которой выживает основная масса населения и никто не хочет задумываться откуда эта вода берется. Гильдия Воды, также известная как Гильдия Жажды или Навты, контролирует каждую каплю питьевой воды, начиная со шпилей улья и ниже. Также в обязанности Гильдии входит слежение за состоянием огромных цистерн Улья Примус. Эти громадные емкости заполнены миллиардами литров воды для предотвращения вымирания улья от жажды, а также используются для охлаждения и очистки на производстве.

Защита этих цистерн также является задачей Гильдии Воды. Облаченные в специальные защитные костюмы Гильдеры проникают в эти затопленные полости и проверяют качество воды и отсутствие протечек (которые в случае аварии могут привести к затоплению целых куполов) а также защищают их от нашествия всяческих тварей.

Агенты Гильдии Воды и ее караваны, увешаны бутылками и канистрами, внутри которых плещется драгоценный груз во время путешествий через улей. В подулье, где местные могут выжить только благодаря немногочисленным сточным водам, караваны Гильдии Воды представляют из себя линии жизни. Некоторые поселения, особенно те что находятся в Плохих зонах, полностью зависят от Гильдии и опоздание очередного каравана с водой хот на несколько дней может привести к катастрофе. Трубы и цистерны – все это область интересов Гильдии Воды и зачастую они носят на себе ее символ, предупреждая потенциальных воров воды о казни с помощью хирургической дегидрации. Те поселения, что посмели перейти Гильдии Воды дорогу вскоре обнаруживают, что их купол отрезан и им остается только умирать среди ржавчины и пепла.

## МЕРКАТОР ПАЛИДУС (ГИЛЬДИЯ ТРУПОВ)

Гильдия Трупов занимается регулированием продажи и производства трупной муки. Она занимает одну из главных ролей среди Великих Гильдий, так как на Некромунде каждый день рождаются и умирают миллионы людей. Без организованного сбора трупов улей охватят чума и болезни. Без источника пищи, который представляют собой эти трупы после переработки на специальных трупопепрерабатывающих комбинатах, занимающих целые сектора в каждом улье, начнется голод.

Каждый цикл Гильдия Трупов собирает тысячи мертвых тел, организует караваны с поленницами тел или сразу измельчает их в мобильных перемалывающих автоматах. Мало кто из других Гильдий осмеливался посягать на права Гильдии Трупов, так как их связанная с мертвецами работа окружена множеством суеверий даже на таком мире как Некромунда.



Некоторые верят что даже смотреть в лицо Гильдийцу Трупов уже плохая примета и когда до поселения доходит слух о приближении Гильдийцев, они зачастую обнаруживают что все двери и окра в поселении закрыты наглухо и их приветствуют только выложенные на улице мертвые тела.

## МЕРКАТОР САНГВИС (ГИЛЬДИЯ РАБОТОРГОВЦЕВ)

Внутри жестокой иерархии улья есть те, кому не посчастливилось родиться слугами Кланового дома. Эти люди не более чем сервы. Ресурс у которого прав не больше чем у сервитора. Их покупают и продают миллионами, получают как добычу в войнах и иногда они даже и не знают о смене хозяина. Гильдия Работорговцев следит за этими транзакциями, начиная с отдельных цепных банд, пленных бандитов, меняющих владельца и заканчивая правом на владение целыми мануфакторумами, которые продаются со всеми своими работниками!

Звон цепей и клеток знаменует прибытие в Гильдийцев Работорговцев, а ее агенты всегда носят с собой цепи и сложные петли с помощью которых они транспортируют свой товар. Когда бандита продают Гильдицам Работорговцам, гильдия находит куда его можно продать – работать в плавильне, сражаться в ямах или продать как диковинку жителям шпилей.

Также Гильдия Рабов контролирует большую часть игорных заведений и гладиаторских боев. Некоторые дома, в первую очередь Дом Голиаф, обожают делать ставки на таких игрищах, однако даже им приходится иметь дело с Гильдией, если они хотят выставлять на бой своих чемпионов. Рабы для боев в ямах высоко ценятся в большинстве ульев. Каждый из них аугментирован кибернетическим вооружением, психоусилителями и отлично натренирован для боя.

В большинстве поселений улья есть арена для боев в яме, начиная со сверкающих гладиаторумов верхних уровней улья и заканчивая реальными ямами, утыканными ржавыми шипами в подулье. Такие места служат объединяющими центрами сообществ, куда приходят, чтобы посмотреть на  казни и кровавые бои. А Гильдия всегда будет тут как тут чтобы забрать свою долю.

## МЕРКАТОР ГЕЛЬТ (ГИЛЬДИЯ МОНЕТ)

Мало кто может позволить себе свободно путешествовать по улью и большая часть жителей проводят всю свою жизнь на том же уровне где и родились. Одним из древних прав, которыми наделена Торговая Гильдия – это право на свободное перемещение по Некромунде ради ведения своего бизнеса и получения платы от других путешественников. Гильдия Монет является хранителями врат улья и путей между ними. Она надзирает за всеми перевозимыми товарами и даже частью товаров, посылаемых Некромундой в соларный кластер через Глаз Луны.

Мастера Монет предоставляют ключи для конвоев Клановых домов. Каждый токен – это печать власти, позволяющая пересекать множество путевых станций, врат, ульевых крепостей через которые проходит конвои. Ключ – это символ авторитета Гильдии Монет и каждый Мастер Монет носит с собой посохи, кольца и браслеты всех форм и размеров, каждый из которых выкован из стали из разных ульев или камней с разных дорог. Ключи дают своему носителю право прохода.

## МЕРКАТОР ЛЮКС (ГИЛЬДИЯ ЭЛЕКТРИЧЕСТВА)

Гильдия Электричества зачастую просто называется Гильдией и занимается регулированием источников энергии, начиная с геотермальных и заканчивая солнечными. Гильдеры измеряют килоджоули и люмены и следят за бесперебойной подачей энергии от источника к потребителям. Каждый сверкающий джоуль энергии должен быть учтен и каждый потребитель должен оплатить потребляемую им энергию термального ядра улья. Агенты одеваются в светящиеся наряды и носят с собой мигающие электро-фонари как вестники Сети, освещая подулей подобно путешествующим по ночному небу звездам. Если поселение, факторум или хаб хочет жить при свете и в тепле – им приходится обращаться к Гильдии Электричества.

Основным соперником Гильдии Электричества является Гильдия Прометиума с которой постоянно происходят торговые войны, в которых принимает участие множество банд и фракций, враждующих между собой в разных частях Улья Прим ус да и по всей Некромунде тоже. Имперский дом официально не поддерживает ни одну из Гильдий, но зато получает выгоду от их вечного конфликта и держит Некромунду в узде благодаря ограниченности энергоресурсов.

## МЕРКАТОР ТЕМПЕРИУМ (ГИЛЬДИЯ ВОЗДУХА)

Гильдия Воздуха контролирует потоки пригодного для дыхания воздуха внутри ульев Ненкромунды. Внутри железных скал ульев, где воздух находится как в бассейне и застаивается в куполах, проходах и пещерах, а за пределами кожи улья он загрязнен токсинами и отходами, Гильдия по сути управляет жизнью и смертью. Каждая турбина и вентиляционная шахта, очиститель воздуха и фильтр дыма, контролируется Гильдией. Либо напрямую, либо руками тех, кому они доверяют его обслуживать. По их команде можно удушить целые сектора ульев, погрузить в сон или медленно лишить воздуха для дыхания.

Агенты Гильдии Воздуха часто носят с собой маленьких тварей с множеством ртов, называемых Зефами. Эти маленькие злобные твари охочи до свежего воздуха и начинают пищать и рычать как только почувствуют струю чистого кислорода. Когда Зеф находит источник чистого воздуха, он начинает увеличиваться в размерах и засасывать в себя воздух пока не превращается в летающего монстра. Гильдийцам воздуха нравится ирония ситуации, когда похитителей воздуха разрывает на части свора Зефов, которые сами растут за счет сворованного воздуха.

## МЕРКАТОР МУНДА (ГИЛЬДИЯ ЖЕЛЕЗА)

Природные ресурсы, которые обеспечили Некромунде место важного промышленного мира в Империуме давно иссякли поэтому промышленность Некромунды зависит от переработки того что осталось от прошлых поколений и ржавеет в пустоши. Гильдия Железа занимается контролем сделок между шахтерами и сталеплавильными производствами и следит за тем, что в ульи поступает достаточно количество переработанного окисла и добытых минералов. Они стоят между добывающими поселениями Дома Орлок и мега-плавильнями Дома Голиаф так что самим домам никогда не приходится общаться напрямую, но они все равно будут получать прибыть от своей работы и выполнять установленные квоты.

Большая часть ресурсов, за которыми наблюдает Гильдия происходят их разрушенных ульев и проходящего через весь континент горного хребта, известного как Руда. Облаченные в защитные костюмы, Гильдийцы возглавляют группы старателей и помогают Клановым домам в их экспедициях в опасные регионы. Если что-то было найдено в Пепельных пустошах или извлечено из глубин подулья и было продано на Железном базаре, Гильдия получает с этого свою долю. Хотя зачастую они стараются попасть в богатое место первыми и объявить его своим. После этого они продают право на разработку руин или региона, а все находки маркируются на молекулярном уровне, так что ни единый слиток феррита не попадет в улей без ведома Гильдии.




# ‘ВЕНАТОРЫ’ БАНДЫ ОХОТНИКОВ ЗА ГОЛОВАМИ

*Подулей полнится преступниками, убийцами, извращенцами и много кем похуже. И потому является отличными охотничьими угодьями для банд так называемых Венаторов – временных коалиций охотников за головами, которые обычно предпочитают работать по одиночке.*

По всей Некромунде, от производственных залов мануфакторумов и стен блокпостов до ржавых ворот поселений под ульем и устроенных поперек тоннелей виселиц на ветру скребущему частичками карбона колышутся листки с портретами разыскиваемых лиц. Группа талантливых убийц легко может заработать себе на жизнь, собирая награды за головы таких преступников, убийц и извращенцев.

Пестрые банды наемников, занимающихся таким промыслом называют Венаторами – старинным словом на Высоком Готике, означающим группу охотников. Эти временнее коалиции Охотников за головами объединяются ради крови и денег. Венаторы объединяются в группы чтобы выполнять более дорогие заказы и увеличить свою огневую мощь, а потом нанимаются на работу к Торговой гильдии чтобы получать контракты официально и регулярно. В Венаторы идут представители всех Клановых домов и среди их членов можно найти бойцов любых форм и размеров – бывших громил Голиафов, проворных асассинов Эшер, бывших стражников или скрывающихся представителей знати. Большая часть банд действует от имени Гильдеров или Имперского дома и обладает разрешающим токеном в знак официальности своей деятельности. Однако есть и те кто действуют вне закона, хотя Гильдеры готовы платить за убитых и захваченных всем кто этим занимается. В подулье представители власти не задают слишком много вопросов когда убийца в маске бросает к его ногам труп разыскиваемого преступника. Они закрывают дело и спят немного спокойнее, зная что одним преступником стало меньше.

Банды Венаторов состоят не только из жителей Некромунды, так как в них идут и представители других миров. Мутанты, абдхьюманы и ксеносы часто решают устроить свою жизнь в мире улье идя в Венаторы. Такие знаменитые охотники за головами как Гор Полурогий, Яр Умбра и Грендл Грендайзен за свою карьеру не раз либо возглавляли такую банду, либо были ее членами и в результате нашли для себя место на изначально чуждом для себя мире.

Некоторые из знаменитых Венаторов являются выходцами из древних и внушающих страх семей Палачей, вся родословная которых посвящена служению Лорду Хелмавру. Это высшая каста убийц, ведущая свою родословную от одного легендарного асассина или охотника прошлого. Такие банды как Ву-Канг являются родственниками Ран Ло и были основаны сынами и дочерьми Кулака Ву. Покрытые извивающимися татуировками Венаторы Ву-Канг являются мастерами ближнего боя, превыше всего ценят интимность убийства и отмечают каждое из них татуировкой на своем теле. Есть Охотники за головами Джарлгара, в честь которых жители Пепельных пустошь возвели храм в улье за постоянную поставку заказов. Венаторы Джарлгара – это облаченные в куски металлолома дикари, которые подобно иловым акулам Мирового океана постоянно двигаются, чтобы выжить. Некоторые из Семей Палачей даже не семьи в прямом значении этого слова. Например, клан Януса. Сборище клонов, искусственно выращенных в инкубаторах Эшер, каждый из которых одинаков и носит имя прародителя.

Гильдия и Империум санкционируют деятельность Венаторов множеством способов. В дополнение к разрешающим токенам, которые продают, покупают и меняют между собой Гильдия и Венаторы, Гильдеры выдают разрешения Венаторам и самостоятельно. Аджураторы наподобие Артуроса Бертрама III охотятся на клятвопреступников, включая других Охотников за головами, а Околоточные отлавливают беглых рабов для своих боссов из Гильдии. Иногда Гильдийцы могут объединяться с бывшими представителями своей касты или отдельными талантами ради выполнения конкретной миссии. Например, Сборщики воды Улья Примус давно интересуются способностями Эйроса Слагмиста. Этот являющийся уже не совсем человеком охотник водит банды Сборщиков воды в карательные походы на похитителей воды или рейды по ликвидации поселений именем Торговой Гильдии.

Также в бандах Венаторов можно найти как псайкеров, так и охотников на псайкеров. Наиболее прибыльна и соответственно опасна охота на тех кто приобрел психическую силу случайно. Такие «дикие псайкеры» настолько опасны, что Имперский дом объявил открытый контракт на все их племя. Только наиболее опытные банды Венаторов решаются на преследование таких противников, потому что при поимке они могут непроизвольно исторгнуть на преследователей силы Варпа. И поэтому такие банды являются наиболее уважаемыми. Некоторые из таких банд верят в силу анти-псионического оружия. Например антипсионических гранат и нейро ингибиторов, делающих их мозг немного более защищенным. Другие же полагаются на укрепление собственной души. Небезызвестны и банды Венаторов, работающие на Редемпшионистов, такие как Красное братство или Молот Псайкеров, занимающиеся исключительно истреблением ведьмаков и мутантов. Ходят слухи даже о бандах Венаторов, возглавляемых членами Мунитурума и Адепта Сороритас, которые применяют в подулье свои выдающиеся способности.

Конечно лучшая защита от псайкера – это помощь другого псайкера, который находится на вашей стороне. Санкционированные охотники на псайкеров, такие как Ортрум-8 нанимаются на службу или отправляются своими владельцами на помощь Венаторам, тогда как другие, как например Кабал Псайлок предоставляют услуги на более постоянной основе тем, кому потребуются их необычные способности. Ходят слухи даже о целых бандах псайкеров. Например, Братство Вирдов, у которых есть специальное разрешение от Имперского дома на операции за Стеной с тем условием, что они используют ограничивающие импланты.

*Кланы и знатные дома Венаторов – это, пожалуй самый распространенный «вид» Венаторов, если про Венаторов вообще можно так говорить. Беладонна Фамилус Уматум Де'Эшер – дочь Матриарха Майорис Орлина Дейтерос Эшер – пожалуй одна из самых знатных Охотниц за головами в Кластере Палатин. Хотя она обычно работает в одиночку или выясняет у банд информацию об асассинах, которых она преследует, несколько раз ее все же видели в составе группы Венаторов. Именно были Беладонна и Брокер Блейдз – группа отверженной знати, состоящая из младших сыновей и обесчестченых дочерей сдерживали поток живых мертвецов у врат Даст фолз, куда они рвались во время вспышки нейро чумы. Интересно что Беладонна торговалась с Гильдией о большей награде даже тогда, когда зомби пытались прорваться через ворота и угрожала что в противном случае просто уйдет, предоставив Даст фолз своей судьбе. «Да у меня уже куски кишок зомби по броне размазаны. Будьте вы прокляты, если я не заслуживаю дополнительной оплаты!»*

## МОДЕЛИНГ ВАШЕЙ БАНДЫ

Ростер банды Венаторов позволяет игрокам собирать банду из смеси Охотников за головами от FW, отдельных бойцов из пластиковых наборов банд и конверсить из чего угодно еще. Банда Венаторов является самой кастомизируемой из всех банд в игре так как для нее Набором экипировки дома считается по сути весь Торговый пост. Поэтому вы практически ничем не ограничены когда собираете подобную банду.

## ОХОТНИЧЬИ ОБЫЧАИ

NecromundanОхотники за головами Некромунды – очень пестрый класс личностей, начиная от головорезов и стрелков, которые просто не представляют себе другого способа заработка на жизнь и следующую бутылку Дикой змеи до охотников на ведьм, мотивированных скорее верой, чем прибылью. Некоторые вообще балансируют на той грани, когда их можно классифицировать как культы смерти и их терпят только пока они полезны Имперскому дому.

Для многих Охотников за головами сам акт объединения в банду Венаторов представляет собой почти религиозный опыт и всегда сопровождается множеством ритуалов. Наиболее древняя традиция требует от охотников отречься на время охоты от своей индивидуальности, надеть капюшон, дыхательную маску и иногда виселичную петлю, являющуюся символом правосудия в мире улье. Когда в поселении появляются такие Венаторы – смерть явно находится где-то поблизости.

## ПРИМЕЧАНИЕ ДИЗАЙНЕРА

Банды Венаторов позволяют вам полностью отдаться собственной фантазии. Это возможность использовать Охотников за головами от FW, отдельных бойцов из пластиковых наборов банд и конверсить из чего угодно еще. Лист банды предоставляет вам множество профилей и типой бойцов на выбор, а Набором экипировки дома для них считается по сути весь Торговый пост. Поэтому вы практически ничем не ограничены когда собираете подобную банду.

Это великолепно. Венаторы приходят не только из всех уголков Некромунды, но и изо всех частей Империума или дальше. Это сборище Охотников за головами, понимающих что работать в группе гораздо безопаснее и выгоднее чем долго работать в одиночку. Бывшие члены банд, дезертиры из Гвардии, абдхьюманы и даже пришельцы постоянно собираются в уникальные банды. И также как и любая банда они могут стать еще более пестрыми за счет хангер-онов всяческих типов, Экзотических зверей и прочего.

Мы надеемся что вы будете выбирать характеристики для бойцов, ориентируясь на их модели и будете подбирать им соответствующую экипировку. Задайте себе вопрос – как будут работать вместе выбранные характеристики и экипировка и подходят ли эти характеристики вашей модели?

Когда приходит время выбирать набор навыков для вашей банды Венаторов, постарайтесь участь общий дух банды. Что собрало их вместе и что позволяет им хорошо работать в команде, а также каким образом их лидер смог повести за собой такую кучу головорезов. И несмотря на то, что в банде будут самые разные бойцы, набор навыков должен отражать их общий характер и то в чем они все особенно хороши.

## СОСТАВ БАНДЫ

Банда Венаторов должна следовать этим правилам при создании а также при добавлении новых бойцов в банду:

- Должен быть один Лидер Охоты.
- Общее число Охотников (Hunters)в банде должно быть равно или больше чем общее число других бойцов (Hunt Leader и Hunt Champions) в банде не считая хангер-онов.
- Бойцов можно экипировать максимум тремя единицами оружия. Оружие, помеченное звездочкой (*) занимает место как две единицы.
- Любой боец может брать Экиппировку (Wargear).
- Аксессуары для оружия со знаком кинжала (†) нельзя комбинировать вместе на одном оружии. Если для оружия куплен один такой аксессуар, второй уже установить нельзя.Н

Во время кампании все новые бандиты при добавлении в банду должны выполнять вышеперечисленные правила. Кроме этого нужно выполнять следующие правила:

- Собранная для кампании банда не может содержать больше двух Hunt Champions. Дополнительных Hunt Champions можно добавлять в банду только по ходу кампании.
- Во время хода кампании любые добавляемые бойцы могут экипироваться только предметами, находящимися в стеше, вместо того чтобы покупать для них предметы специально.
- Во время хода кампании банда может получить новую экипировку или купив ее в Торговом посту или получив как бун Территории. Эти предметы добавляются в Стеш и могут рспределяться между бойцами в последовательности после битвы:
  - Бойцы не могут получить оружие того типа, который отсутствует у них в расписке Дома.
  - Охотники не могут брать оружие, если у них уже есть три единицы.
  - Hunt Leader и Hunt Champions могут иметь больше трех единиц оружия и соответственно несколько Карточек бойцов, в каждой из которых будет указан разный набор вооружения как описано на стр. 95 рулбука.
  - Боец может обменять экипировку (Wargear) на новую, а старую отдать в Стеш.Н

### ИЕРАРХИЯ ОХОТЫ

Если не указано другого, Лидер охоты Венаторов подчиняется всем правилам Лидера, а Чемпионы охоты всем правилам Чемпионов. Например, они могут возглавлять групповую активацию – Лидер охоты может вести группу из двух бойцов, а Чемпион Охоты – одного бойца. Как только Лидера Охоты убивают – используется правило смерти Лидера (стр. 93 рулбука).

*'Те кто живут на вершинах улья думают что банды – это худшее что можно найти в подулье. Да они просто в Плохих зонах не были. Вот где реально хреново!*

*Болан Нил. Торговец металлоломом.*

*'Неромунда – прекрасна. Разрешение на охоту за всяким отребьем и целые охотничьи угодья для этого. О чем еще можно мечтать?'*

*Джинет Опорал*
*Лидер охоты*
*Мусорных змей*

## ВЕНАТОРЫ В КАМПАНИИ

В кампании Доминион банда Венаторов участвует на равнее со всеми остальными. Они начинают компанию с территорией Settlement, которую не могут потерять и которая представляет собой их базу и могут захватывать незанятые Территории в фазу Оккупации обычным образом, а также отбивать территории у других банд в фазу Захвата.

Буны территорий они используют обычным образом. Однако возможность использования дополнительных бунов зависит от Лидера банды Венаторов. Если у Лидера есть происхождение из Дома (House Origin) – банда может использовать буны, доступные этому Дому. Если же у Лидера Венаторов нет такого происхождения, дополнительные буны им недоступны.

## ПОЛУЧЕНИЕ ОПЫТА

Венаторы получают очки опыта также как и обычные банды. Hunt Leader и Hunt Champion могу тратить накопленные очки на улучшения также как обычные Лидеры и Чемпионы. Охотники получают улучшения как обычные бандиты и могут стать специалистами если при этом выпадает 2 или 12.

## ЗАХВАЧЕННЫЕ БОЙЦЫ

Банда Венаторов получает дополнительный доход от каждого захваченного бойца, которого не смогли выручить и которого они автоматически продают Гилдийцам, а также за каждого убитого противника. Когда Венаторы продают пленника Гильдерам – они получают полную его стоимость вместо обычно половины. Когда противник Венаторов вычеркивает из ростера мертвого бойца – банда Венаторов получает половину его стоимости с округлением вверх до ближайших 5 кредитов.

## ДЕЙСТВИЯ ПОСЛЕ БИТВЫ

Hunt Leader и Hunt Champion могут выполнять те же действия после битвы, что и обычные Лидер и Чемпион соответственно.

## ДОСТУП К НАВЫКАМ

При создании банды Венаторов, выберите четыре ветки скилов за исключением Лидерства. Пронумеруйте их от 1 до 4. При этом таблица скилов 1 должна наилучшим образом отражать манеру работы банды. После этого вы можете свериться с таблицей ниже и увидеть кому из бойцов какие таблицы скилов доступны.

| | Основные | Дополнительные |
|---|---|---|
| Hunt Leader | 1 & 2 plus Leadership | 3 & 4 |
| Hunt Champion | 1 & 2 | 3 & 4 plus Leadership |
| Specialist | 1 & 2 | 3 & 4 |

*Например, Сара создает банду Венаторов. Они решает взять четыре таблицы навыков в следующей последовательности: 1)Savvy, 2)Shooting, 3)Combat и 4)Agility. В результате ее Лидер охоты получит основными таблицы навыков Savvy, Shooting и Leadership, и дополнительными Combat и Agility. Чемпионы охоты получат основными Savvy и Shooting, а дополнительными Leadership, Combat и Agility.*

## HANGERS-ON, HIRED GUNS AND DRAMATIS PERSONAE Банда

Венаторов может нанимать Драматические персон и Ублюдков из подулья также как и обычные банды, однако они не могут нанимать Охотников за головами за исключением Драматических персон (наподобие Гренделя Гренделсона). Это связано с тем что у них уже и так уже образовался устоявшийся коллектив Охотников за головами и им сложно принимать к себе постороннего, но они готовы воспользоваться чужим опытом там где это уместно. И для этого Драматические песроны и Ублюдки из подулья вполне подходят.

Драматические персоны при найме средуют правилам Dead, Not Alive, Claiming Bounties и We'll Get Our Bit…

Также Венаторы могут нанимать хенгер-онов и используют таблицу ниже:

| Reputation | Maximum Hangers-on |
|---|---|
| Less than 9 | 1 |
| 10 to 14 | 2 |
| 15 to 19 | 3 |
| 20 to 24 | 4 |
| Each additional 5 | +1 |



ИОЛАНДА СКОРН
ОХОТНИЦА ЗА ГОЛОВАМИ





*'ОТПРАВЛЯЕТЕСЬ В ПЛОХИЕ ЗОНЫ? ВАМ НУЖЕН ПРОВОДНИК И ЗАЩИТНИК? НИКТО НЕ ПОМОЖЕТ ВАМ ЛУЧШЕ, ЧЕМ ПРОВОДНИКИ ТРИВАЕРС ЭКСПЕДИШЕН! ГАРАНТИРУЕМ ВАШЕ ВЫЖИВАНИЕ В ДОРОГЕ ИЛИ ВЕРНЕМ ДЕНЬГИ!'*

*Реклама Проводников Триваерс Экспедишен*

## HOUSE LEGACY .(ПРОИСХОЖДЕНИЕ ИЗ ДОМА)..... 30 CREDITS (GOLIATH, ESCHER, CAWDOR, ORLOCK, VAN SAAR, DELAQUE)

*Охотники за головами собирающиеся в на охоту имеют происхождение со всех уголков Некромунды и даже за ее пределами. Поэтому среди членов банд Венаторов часто можно встретить охотников с необычной внешностью и странным акцентом. Однако чаще всего в Венаторы идут бывшие члены банд Клановых домов. Бандиты становятся охотниками по многим причинам. Некоторые из них был изгнаны из банды за непростительную неосмотрительность, другим до смерти надоело выполнять приказы ненавистного босса, а третьим просто надоело встраиваться в жесткую иерархию банд и они решили что сами по себе смогут заработать гораздо больше.*

*Какой бы ни была причина, эти индивидуалисты продолжают цепляться за атрибутику своих Домов и продолжают использовать оружие и амуницию, присущую родному Дому даже если теперь работают плечом к плечу с теми кого совсем недавно считали смертельными врагами. Многие даже поддерживают связь с бывшими товарищами, используя их как канал для получения специфичной для дома экипировки и инсайдерской информации.*

Любой боец в банде Венаторов за 30 кредитов может иметь происхождение из одного из Домов. Можно выбирать дома Escher, Goliath, VanSaar, Delaque, Cawdor или Orlock и получать доступ к их листу экипировки. Например, Чемпион охоты с происхождением из дома Голиаф может покупать furnace plate armour и krumper rivet cannon когда захочет, или любой другой предмет из списка экипировки Дома Голиаф в не зависимости от цены и редкости и платит по цене указанной в этом листе.

Лидер охоты и Чемпион охоты могут покупать Статусные вещи и Экзотических животных, связанных с происхождением из определенного Дома. Например, Лидер охоты из дома Голиаф может купить себе Сампкрока.

И, наконец, вне зависимости от родного Дома любого из участников банды, банда Венаторов может нанимать хангер-онов и брутов, но не может нанимать хангре-онов и брутов, специфичных для любого из Домов. Например, Венаторы могут нанимать Jotunn H-Grade Servitor Ogryn, но не могут нанять специфичного для дома Голиафов брута Goliath 'Zerker.

В целом никаких ограничений на происхождение членов банды Венаторов нет – таких бандитов может быть в вашей банде сколько угодно. Однако каждый из бойцов может происходить только из одного Дома.



# БОЙЦЫ

Начальная банда Венаторов может быть набрана из следующих бойцов:

## HUNT LEADER ..... 110 CREDITS

При создании своего Лидера Охоты выберите один из следующих профилей:

| M | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Cl | Wil | Int |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 5" | 3+ | 3+ | 3 | 3 | 2 | 3+ | 2 | 7+ | 6+ | 6+ | 6+ |
| 3" | 3+ | 4+ | 3 | 4 | 2 | 5+ | 2 | 6+ | 6+ | 5+ | 5+ |
| 4" | 3+ | 5+ | 4 | 4 | 2 | 4+ | 2 | 7+ | 5+ | 8+ | 9+ |
| 4" | 4+ | 2+ | 3 | 3 | 2 | 3+ | 1 | 5+ | 5+ | 6+ | 5+ |

### ЭКИПИРОВКА

Лидер охоты Венаторов начинает без экипировки. При найме он может покупать Обычную (Common) экипировку и экипировку с Редкостью не больше 11 из Торгового поста. Он не имеет ограничений на экипировку.

### НАЧАЛЬНЫЙ НАВЫК

Лидер охоты Венаторов начинает с одним навыком, выбранным из его Primary набора навыков.

## HUNT CHAMPION ..... 85 CREDITS

При создании Чемпиона Охоты выберите один из следующих профилей:

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

### ЭКИПИРОВКА

Чемпион охоты Венаторов начинает без экипировки. При найме он может покупать Обычную (Common) экипировку и экипировку с Редкостью не больше 10 из Торгового поста. Он не имеет ограничений на экипировку.

### НАЧАЛЬНЫЙ НАВЫК

Чемпион охоты Венаторов начинает с одним навыком, выбранным из его Primary набора навыков.

## HUNTERS ..... 50 CREDITS

При создании Охотника выберите один из следующих профилей:

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

### ЭКИПИРОВКА

Охотник Венаторов начинает без экипировки. При найме он может покупать Обычную (Common) экипировку и экипировку с Редкостью не больше 8 из Торгового поста. Он может брать Basic Weapons, Close Combat Weapons, Grenades, Pistols и Wargear.



*'Мы вскрыли усиленную дверь и очутились в настоящих джунглях из странных растений. Просто не могли поверить своим глазам, стояли и таращились на них. Все кончилось когда гигантское растение сожрало Мику.*

*Трикс Штопаная*
*Токсичный*
*Кошки*
*Дом Эшер*



## КАЛ ДЖЕРИКО. ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ ИЗ ПОДУЛЬЯ

Если бы стиль был человеком – это определенно был бы Кал Джерико. Обладая простой располагающей внешностью и даже некотрой харизмой, Кал имеет репутацию столь же быстрого на язык, как и на стрельбу. Из-за этого он попадает в неприятности также часто как из них выбирается. За свою жизнь самозваный самый учтивый Охотников за головами на Ненкромунде задержал больше преступников и нажил больше врагов чем практически кто угодно еще из наемников в Улье Примус. Кал добился успехов благодаря своих непревзойденным навыкам и инстинкту выживания в неприятных ситуациях. Впрочем, вы можете расспросить о подробностях его врагов и вы услышите какую невероятную жизнь ведет Джерико.

С тех пор как он каким-то чудом покинул подулей, Кал побывал в большем количестве передряг, чем волос у самого Лорда Хелмавра, каждая из которых была более захватывающей, чем предыдущая (как и в случае с волосами Лорда Хелмавра). Никто достоверно не знает откуда пришел Кал и подробности его несомненно благородного происхождения, образования и впечатляющей чистоплотности и что заставило его сделать своим домом разлагающееся подбрюшье улья, однако историй о нем ходит великое множество. Чаще всего говорят что Кал знатный изгнанник или путешественник с другого мира, бегущий от своего темного прошлого. Некоторые говорят, что он вообще планетарный лорд в изгнании и пришел на Некромунду чтобы скрыть свои преступления, а другие говорят что в прошлом он был героем Империума, преданный и изгнанный со своего поста. Есть слухи и о том что Кал – незаконнорожденный сын Лорда Хелмавра и единственный урожденный наследник рода Хелмавра. Но конечно он может быть и просто поддонком из подулья с незаурядным талантом в болтологии.

В чем мнения не расходятся – так это в том, что Кал нажил себе множество могущественных врагов. Начиная с больного на голову бывшего бойца в ямах Вандала Фега, Алого Кардинала из фанатиков Редемпшионистов, а также теневого мастера шпионов Немо из Безликих. Кроме них есть еще длинный список самых страшных и кровожадных врагов, желающих видеть голову Охотника за головами. Конечно, у Кала тоже есть друзья, начиная с его приятеля Скабса – полуретскина или робомастифа Вотана. А я еще есть ставшая человеком вне закона знатная Иоланда Каталус, время от времени вступающая с Калом в романтические отношения и иногда сражаясь на его сторона, а иногда стараясь пустить ему пуля в лоб. Поэтмоу не удивительно, что Кал предпочитает находиться в поселениях вне закона и Плохих зонах подулья, где всегда можно подзаработать и можно держаться на шаг впереди своих преследователей.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

**A Charmed Life Заговоренный:** Невероятная удача и благоволение фортуны Кала Джерико позволяет ему уклоняться от большинства смертельных атак. Его удача дает Калу спас бросок 2+, который нельзя изменить модификаторами брони.

Кроме того Кал может избегать шаблоны Взрывов и огнеметные шаблоны. Как только Кал оказался под таким шаблоном, противник делает бросок D6. На 4-6 Кал поражен атакой. На 1-3 Кал каким-то чудом уклонился и атака в него не попадает.

**Bounty Hunter Охотник за головами:** Как охотник за головами, Кал использует правило Dead, NotAlive, Claiming Bounties и We'll Get Our Bit… как обычный охотник за головами (см. стр. 63 Банд подулья).

**"Come Along Scabs!" Идем Скабс! :** Напарник Кала Скабс (стр. 20-21) может быть нанят вместе с ним за 100 дополнительных кредитов вместо обычных 200 кредитов.

Кроме того благодаря сотрудничеству с Калом Скабс подчиняется правилам правило Dead, NotAlive, Claiming Bounties и We'll Get Our Bit… как обычный охотник за головами, а не ублюдок из подулья. Если банда наняла обеих Драматических персонажей вместе, делайте один бросок D6 за двоих когда правило We'll Get Our Bit… требует сделать бросок D6.

### KAL JERICHO, UNDERHIVE BOUNTY HUNTER — 340 CREDITS

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

| Weapon | Rng S | Rng L | Acc S | Acc L | Str | AP | D | Am | Traits |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2x Master-crafted hotshot laspistols | 8" | 12" | +1 | - | 4 | -1 | 1 | 2+ | Plentiful, Sidearm |
| Duelling sabre | - | E | - | +1 | S | -2 | 1 | - | Melee, Parry |

**SKILLS:** Counter-attack, Gunfighter, Inspirational, Spring Up, Step Aside
**WARGEAR:** Filter plugs, flak armour, strip kit

*'Мы взяли его с поличным, а затем он ухмыльнулся своей самодовольной улыбочкой, кинулся к двери и все здание обрушилось. Видел, как он ушел невредимым. Я все еще хотел бы его достать, но не могу не уважать его стиль.'*

*Джек «Слабак», Разведчик куполов Дом Орлок о Кале Джерико*



## СКАБС, УБЛЮДОК ИЗ ПОДУЛЬЯ

Жизнь в подулье нелегка, в особенности для бездомных бродяг наподобие Скрабса. Плод двух миров Скрабс может считать свое ретскинское происхождение и благословением и проклятием. Большинство «цивилизованных» жителей подулья считает копченого ублюдка чужаком и дикарем из Плохих зон и никогда по настоящему не принимает в свое поселение или укрепление. Вот поэтому наверное Скабс и подался в наемники и проводники по пустошам и наверн6ое поэтому встретил Кала Джерико, к которому проявляет невероятную по меркам Охотников за головами лояльность. Кал видет в ублюдке не что о чем даже сам Скабс никгда не задумывался: талантливого разведчика с цепким глазом и добрым сердцем. За проведенные вместе годы Скабс не раз доказывал Калу свою полезность. Расчетливость и прагматизм ублюдка отлично добавляют бон виванские замашки его хозяина и добавляют необходимую долю осторожности. Работа в паре не раз спасала на парников от порожденных отстойником ужасов и не обделенных чувством юмора бандитов во множестве опасных ситуаций.

Конечно, собственная репутация Скабса также растет. Он и сам пережил множество приключений. Особенно в те периоды, когда Кал таинственным образом исчезал из улья на недели и даже целые месяцы. Сражаясь в одиночку или в составе какой либо банды, Скабс что может за себя постоять. Ретскинская кровь Скабся делает его чужаком в глазах большинства жителей подулья, но с другой стороны позволяет ему совершенно иначе чувствовать подулей. Его «чуйка» позволяет ему находить пути через Плохие зоны или выслеживать врагов в пустошах на дне улья. А когда рядом с ним не было Кала, Скабс даже объединял свои силы с Иоландой Саталус. Возможно потому что она сочувствовала полукровке или потому что она рассчитывала через него найти Кала. Или еще одну возможность сунуть ему клинок под ребро!

## SCABS, HIVE SCUM

200 CREDITS

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

| Weapon | Rng S | Rng L | Acc S | Acc L | Str | AP | D | Am | Traits |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Plasma gun | | | | | | | | | |
| - low | 12" | 24" | +2 | - | 5 | -1 | 2 | 5+ | Rapid Fire (1), Scarce |
| - maximal | 12" | 24" | +1 | - | 7 | -2 | 3 | 5+ | Scarce, Unstable |
| Stub gun | 6" | 12" | +2 | - | 3 | - | 1 | 4+ | Plentiful, Sidearm |

**SKILLS:** Clamber, Escape Artist, Infiltrate
**WARGEAR:** Filter plugs, flak armour

*'Растения не ходят – ты мусорные мозги!'*

*Последние слова Дерона «Светящиеся пальцы» Ездоки Пепельных дорог*

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

**"Come Along Scabs!" Сюда, Скабс! :** Как верный напарник, Скабс может быть нанят вместе с Калом за 100 кредитов вместо обычных 200.

Кроме этого, благодаря своей известности, приобретенной благодаря работе с Калом, Скабс подчиняется правилам правило Dead, NotAlive, Claiming Bounties и We'll Get Our Bit… как обычный охотник за головами, а не ублюдок из подулья. Если банда наняла обеих Драматических персонажей вместе, делайте один бросок D6 за двоих когда правило We'll Get Our Bit… требует сделать бросок D6.

**Gifted Forager Умелый фукражир:** Хорошо одетый (относительно) и лучше чем большинство могли бы подумать экипированный Скабс обаладет умением находить и выторговывать редкие вещи по хорошей цене на базарах и рынках подулья. В последовательности после битвы в которой принимал участие Скабс, банда за которую он сражался добавляет +1 к броску на поиск Редких предметов во время посещения Торгового поста.

*“И что же ты будешь делать, когда заключил сделку с Деамоном и он пришел за своей долей? Все просто! Найди себе Демона побольше.”*

*Кастор Сороус*
*Мэр Эш Хиллс*

# АЛЬЯНСЫ

Банды клановых домов всегда пользуются большой свободой в плане того как они служат интересам дома и являются одной из самых независимых категорий населения подулья. Однако бывают ситуации, когда и бандам для выполнения из задачи нужны друзья, дополнительная огневая мощь или помощь официального лица. В таких случаях банды могут на время заключить альянс с местными Энфорсерами, Гильдерами или другими фракциями и начать работать официально пока это совпадает с их интересами. Подобные альянсы редко заключаются надолго, и когда банда решает для себя свою задачу, независимость для нее снова становится важнее, чем официальный статус. Гильдийцы и другие официальные представители со своей стороны рассматривают банды как полезный инструмент, но никогда им до конца не доверяют.

Альянсы – это новый набор правил, который игроки смогут использовать в своих играх в Некромунду. Они представляют собой краткосрочные альянсы между бандой игрока и такими организациями как Торговая гильдия. Выгода от Альянса с зависит от союзника и может включать в себя доступ к дешевому оружию и экипировке, бонусы при отыгрыше некоторых сценариев или специальных наемников, которые присоединяются к банде на тот период пока заключен Альянс. Но есть у Альянсов и недостатки. Например, союзники забирают себе часть награды за сценарий, банды бывают вынуждены отыгрывать определенные сценарии, специфичные для их союзника или же враг банды получит помощь от врагов союзника.

## ПРИМЕНЧАНИЕ ДИЗАЙНЕРА: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АЛЬЯНСА

Альянсы являются опциональными правилами, которые можно добавлять в кампанию по усмотрению Арбитратора. И хотя эти правила можно использовать и в Скирмиш режиме если того хотят оба игрока, лучше всего их использовать на протяжении нескольких игр чтобы игроки успели прочувствовать и положительные стороны (дешевое оружие, специальные наемники) и отрицательные (необходимость играть определенный сценарий или отдавать часть полученной за сценарий награды). Игрокам и Арбитратору рекомендуется следить за Альянсами, так как они помогают добавить интересный нарратив в кампанию. Например, некоторые союзники могут отказываться заключать союз, мотивируя это историей банды. Или банды должны выбирать себе противников, ориентируясь на взгляды своего союзника. Арбитратор даже может потребовать, чтобы каждая из банд в кампании выбрала себе союзника и заняла какую-то из сторон в противостоянии Гильдеров, Энфорсеров, рецидивистов или крамольных культов.



## ЗАКЛЮЧЕНИЕ АЛЬЯНСА

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

При заключении Альянса используйте следующие шаги:

1. Любая банда может решить заключить Альянс на старте кампании или перед любой игрой в кампании, если у банды еще нет другого союзника
2. Выберите союзника из тех, что доступны. Некоторые из них представлены на следующих страницах, но в следующих дополнениях будет еще больше. Также Арбитратор может создавать своих собственных.
3. Как только банда заключила Альянс, он будет длиться до конца текущей фазы кампании или пока сама банда или ее союзник сами не разорвут альянс. Если банда разрывает Альянс до конца текущей фазы кампании, она не может заключить новый Альянс до конца фазы кампании или пока не разрешит Арбитратор.
4. Пока банда находится в состоянии Альянса, она не может использовать дополнительные правила Заданий от дома (Sub-plots) или Помощи дома (House favors) из рулбука (стр. 148).
5. Если не указано другого, у банды никогда не может быть больше одного союзника.
6. Банда отмечает своего союзника в ростере банды, а также Преимущества и Недостатки, налагаемые союзом.

## ПРЕИМУЩЕСТВА И НЕДОСТАТКИ

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

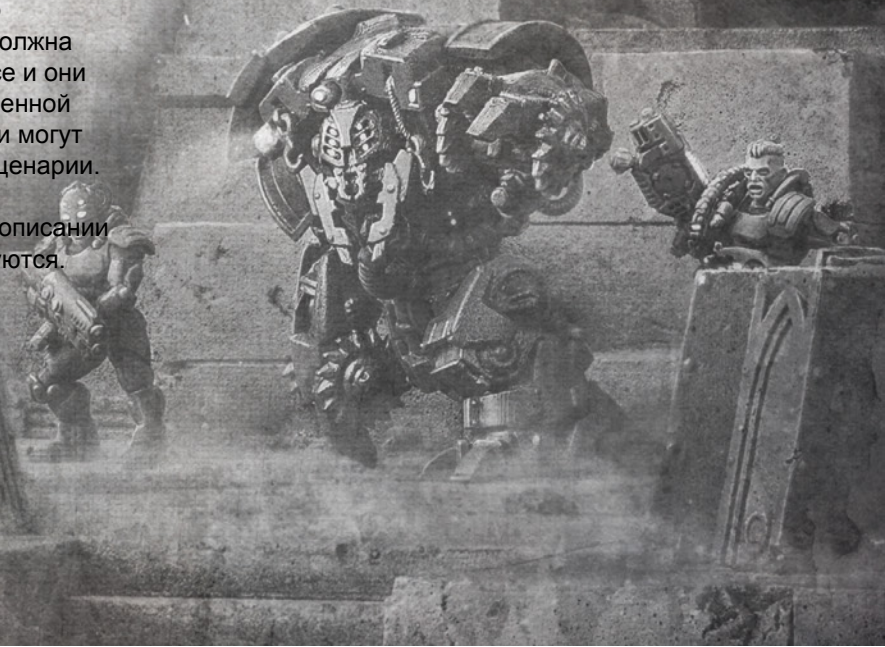
## ПРОВЕРКА АЛЬЯНСА

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

При Проверке Альянса делается бросок D6 по таблице ниже и к результату прибавляется 1 за каждую предыдущую Проверку Альянса на этом Цикле.

### ТАБЛИЦА ПРОВЕРКА АЛЬЯНСА

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



*'Нет никакого смысла преследовать бандитов в Плохих зонах. Если их не доконает голод, это сделает дикая живность.'*

*Орлан Махликс*
*Страх врат*
*Оверхенга*

## ГИЛЬДИЙСКИЕ СОЮЗНИКИ

Торговая Гильдия или просто Гильдеры часто используют банды в своих целях. Банды нанимают в качестве стражников, патрульных для купола или в качестве охранников каравана Гильдеров. Поэтому банды часто предлагают гильдерам свои услуги в обмен за дешевые припасы и редкие вещи. Конечно Торговая Гильдия – это громадная организация, состоящая из тысяч семей Гильдеров, каждая со своими особенностями и сферами влияния и поэтому альянс с одной из Гильдий совершенно не означает нахождения в альянсе с остальными.

На стр. 33 описано как добавлять в вашу команду Гильдийских союзников.

При выборе в качестве союзника Торговой Гильдии, банда может выбрать одну из следующих категорий:



АСТУС ФЛОВИУМ
МАСТЕР НАВТИК
МЕРКАТОР НАВТИКА

## ГИЛЬДИЯ ВОДЫ

*Вода – один из главных ресурсов для улья и Гильдия Воды занимается ее покупкой, распределением и получением прибыли. Не обязательно в такой последовательности.*

### ПРЕИМУЩЕСТВА

**PureWaterSupply (Доступ к чистой воде):**Пока банда является союзником Гильдии Воды, она получает бесплатного SlopperHanger-on, являющегося агентом Гильдии (см. стр 86 Банд подулья). Если у банды уже имеется нанятыйSlopperто бойцы Восстанавливаются на бросок дайса 5 и 6, а не только на 6.

**Nautican Syphoning Delegation (Сифоническая делегация Навтов):**Пока банда находится в союзе с Гильдией Воды, во время последовательности перед боем банда может попытаться добавить в свою банду Представителей Гильдии (см. стр. 33) в виде Сифонической делегации Навтов (см. стр. 34) на время этого боя.

Сделайте бросок D6 и добавьте текущую Репутацию банды.

- Если получилось 10 или меньше - Сифоническая делегация Навтов будет помогать вам на поле боя.
- Если получилось 11 или больше – Гильдийцы решат что банда справится и сама.

Эта группа бойцов не будет стоить ничего банде-союзнику Гильдии Воды, однако обязательно должна попасть в команду банды, даже если команда пред боем должна выбираться случайным образом.

При этом, если играется один из сценариев Looters, Smash and Grab, Caravan Heist или Escort Mission и банда в нем является защищающимся (см. Guard Duty ниже), Сифоническая делегация Навтов должна участвовать в бою обязательно. Сделайте бросок D6 и добавьте текущую Репутацию банды:

- Если результат 10 или меньше – банда рада такой помощи.
- Если результат 11 или больше – банда не рада такому грубому вмешательству в их дела и нужно выполнить Проверку Альянса

### НЕДОСТАТКИ

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

**Water Levies (Налог на воду):** Во время последовательности после боя, если банда получила любое количество кредитов в качестве награды за сценарий, банда должна поделиться частью награды со своим союзником:

- Банда должна отдать Гильдии D3x10 кредитов. Если результат получился больше, чем банда заработала за сценарий, банда должна заплатить полную сумму и проверка Альянса считается пройденной автоматически.
- Вместо этого банда может решить оставить всю награду себе, но в таком случае нужно прости Проверку Альянса.





*НАНИМАЕМ ПРИКЛЮЧЕНЦЕВ В НЕЗАБЫВАЕМОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ! СПРАШИВАЕЙТЕ В БОЛТХОЛЛЕ! СОЦИОПАТЫ ПРИВЕТСТВУЮТСЯ!*

*Графиити из Даст тауна*

## ГИЛЬДИЯ ПРОМЕТИУМА

*Энергия в любой форме, получаемая из прометия или великого тепловода улья контролируется Пирокан Лордами Гильдии Прометиума.*

### ПРЕИМУЩЕСТВА

**Helmawr's Radiance (Блеск Хелмавра):** Пока банда является союзником Гильдии Прометиума, любое плазменное или огнеметное оружие (т.е. плазма пистолеты, плазмаганы, плазма пушки, любое комби оружие с плазма частью и оружие с трейтом Blaze), которым обладает банда теряет трейт Scarce. А если у него не было трейта Scarce, то получает трейт Plentiful.



ЛАЗИРУС, ПИРОМАГИР, МЕРКАТОР ПИРОС

**Pyromantic Conclave (Конклав Пироманьяков):** Пока банда является союзником Гильдии Прометиума, в последовательности перед битвой банда может попробовать добавить в себе Представителей Гильдии (стр. 33) в виде Конклава Пироманьяков (стр. 35) на следующую битву.

- Сделайте бросок D6 и добавьте текущую Репутацию банды.
  - Если получилось 11 или меньше - Конклав Пироманьяков будет помогать вам на поле боя.
  - Если получилось 12 или больше – Гильдийцы решат что банда справится и сама.
- Эта группа бойцов не будет стоить ничего банде-союзнику Факелоносцев, однако обязательно должна попасть в команду банды, даже если команда пред боем должна выбираться случайным образом.

При этом, если играется один из сценариев Looters, Smash and Grab, Caravan Heist или Escort Mission и банда в нем является защищающимся (см. Guard Duty ниже), Конклав Пироманьяков должен участвовать в бою обязательно. Сделайте бросок D6 и добавьте текущую Репутацию банды:

- Если результат 11 или меньше – банда рада такой помощи.
- Если результат 12 или больше –банда не рада такому грубому вмешательству в их дела и нужно выполнить Проверку Альянса.

### НЕДОСТАТКИ

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

**Power Tap (Замер энергии):** Во время последовательности после боя, если банда получила любое количество кредитов в качестве награды за сценарий, банда должна поделиться частью награды со своим союзником:

- Банда должна отдать Гильдии D3x10 кредитов. Если результат получился больше, чем банда заработала за сценарий, банда должна заплатить полную сумму и проверка Альянса считается пройденной автоматически.
- Вместо этого банда может решить оставить всю награду себе, но в таком случае нужно прости Проверку Альянса.

## ГИЛЬДИЯ ТРУПОВ

*Без переработки мертвецов, которой занимается Гильдия Трупов, Некромунда вымрет с голоду в течение считанных недель.*

### ПРЕИМУЩЕСТВА

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

**Corpse Harvesting Party(Группа сборщиков трупов):** Пока банда является союзником Гильдии Трупов, в последовательности перед битвой банда может попробовать добавить в себе Представителей Гильдии (стр. 33) в Группы сборщиков трупов (стр. 36) на следующую битву.

- Сделайте бросок D6 и добавьте текущую Репутацию банды.
  - Если получилось 9 или меньше - Группа сборщиков трупов будет помогать вам на поле боя.
  - Если получилось 10 или больше – Гильдийцы решат что банда справится и сама.
- Эта группа бойцов не будет стоить ничего банде-союзнику Гильдии Трупов, однако обязательно должна попасть в команду банды, даже если команда пред боем должна выбираться случайным образом.

При этом, если играется один из сценариев Looters, Smash and Grab, Caravan Heist или Escort Mission и банда в нем является защищающимся (см. Guard Duty ниже), Конклав Пироманьяков должен участвовать в бою обязательно. Сделайте бросок D6 и добавьте текущую Репутацию банды:

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

### НЕДОСТАТКИ

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

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



ПЭЛМЕЛ
ПИСЕЦ КОСТИ
МЕРКАТОР ПАЛИДУС

## ГИЛЬДИЯ РАБОТОРГОВЦЕВ

*Рабы и бойцы для бойцовских ям – это и развлечение и прибыль для города улья. И все это контролируется Гильдией Работорговцев.*

### ПРЕИМУЩЕСТВА

**Weapon Training (Тренировка с оружием):** Пока банда является союзником Гильдии Работорговцев она может выбрать перед боем одного из чемпионов или лидера банды, если он конечно может участвовать в битве, для дополнительной тренировки. На время битвы выбранный боец считается имеющим дополнительный навык (выбираемый игроком) из списка Первичных Навыков бойца.



**Slaver Entourage (Свита работорговцев):** Пока банда является союзником Гильдии Работорговцев, в последовательности перед битвой банда может попробовать добавить в себе Представителей Гильдии (стр. 33) в виде Свиты работорговцев(стр. 36) на следующую битву.

- Сделайте бросок D6 и добавьте текущую Репутацию банды.
  - Если получилось 10 или меньше - Свита работорговцев будет помогать вам на поле боя.
  - Если получилось 11 или больше – Гильдийцы решат что банда справится и сама.
- Эта группа бойцов не будет стоить ничего банде-союзнику Гильдии Работорговцев, однако обязательно должна попасть в команду банды, даже если команда пред боем должна выбираться случайным образом.

При этом если играется один из сценариев Looters, Smash and Grab, Caravan Heist или Escort Mission и банда в нем является защищающимся (см. Guard Duty ниже), Свита работорговцев должен участвовать в бою обязательно. Сделайте бросок D6 и добавьте текущую Репутацию банды:

- Если результат 10 или меньше – банда рада такой помощи.
- Если результат 11 или больше – банда не рада такому грубому вмешательству в их дела и нужно выполнить Проверку Альянса.Н

### НЕДОСТАТКИ

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

**Slaves for the Pit (Рабы для ямы):** Во время последовательности после битвы, если у банды есть захваченные пленные, любой из них сразу передается Гильдии Работорговцев. Банда может оставить пленных себе или продать их Гильдийцам позже по обычным правилам, однако в этом случае нужно будет сделать Проверку Альянса. Вместо этого и вместо того чтобы позволить банде пленного отбить его обратно с помощью Миссии по спасению, банда может сразу получить выкуп, равный половине стоимости бойца с округлением вверх до 5 кредитов. Но если она так поступит – Альянс будет немедленно расторгнут.

## ГИЛЬДИЯ МОНЕТ

*Путешествия на Некромунде ограничены и те немногие кто имеют возможность свободно перемещаться между ульями и пустошами этого мира, в том числе и Гильдеры, контролируются Гильдией Монет.*

### ПРЕИМУЩЕСТВА

**Tollways (Платные дороги):** Платные дороги. Пока банда находится в Альянсе с Гильдией Монет, при получении награды за сценарий, банда делает на один бросок D6 больше. Например, если банда получает за сценарий D6x10 кредитов, находящаяся в альянсе с Гильдией Монет банда получает 2D6x10 кредитов.

**Toll Collectors (Сборщики налогов):** Пока банда является союзником Гильдии Монет, в последовательности перед битвой банда может попробовать добавить в себе Представителей Гильдии (стр. 33) в виде Сборщиков налогов (стр. 39) на следующую битву .

- Сделайте бросок D6 и добавьте текущую Репутацию банды.
  - Если получилось 11 или меньше - Сборщики налогов будут помогать вам на поле боя.
  - Если получилось 12 или больше – Гильдийцы решат что банда справится и сама.
- Эта группа бойцов не будет стоить ничего банде-союзнику Гильдии Работорговцев, однако обязательно должна попасть в команду банды, даже если команда пред боем должна выбираться случайным образом.Н

При этом если играется один из сценариев Looters, Smash and Grab, Caravan Heist или Escort Mission и банда в нем является защищающимся (см. Guard Duty ниже), Свита работорговцев должен участвовать в бою обязательно. Сделайте бросок D6 и добавьте текущую Репутацию банды:

- Если результат 11 или меньше – банда рада такой помощи.
- Если результат 12 или больше – банда не рада такому грубому вмешательству в их дела и нужно выполнить Проверку Альянса.Н

### НЕДОСТАТКИ

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

**Collecting Tolls (Сбор налогов):** Во время последовательности после боя, если банда получила любое количество кредитов в качестве награды за сценарий, банда должна поделиться частью награды со своим союзником.

Банда должна отдать Гильдии D3x10 кредитов. Если результат получился больше, чем банда заработала за сценарий, банда должна заплатить полную сумму и проверка Альянса считается пройденной автоматически.

Вместо этого банда может решить оставить всю награду себе, но в таком случае нужно прости Проверку Альянса.



ПОЛТОРОКС КВЕСТОРИС
МАСТЕР МОНЕТ
МЕРКАТОР ГЕЛТ

# ГИЛЬДИЯ ЖЕЛЕЗА

*Гильдия Железа заправляет всеми ископаемыми на Некромунде, будь это руда, извлекаемая из Руды или крупная партия оружия и боеприпасов, попавшая в улей.*

## ПРЕИМУЩЕСТВА

**Guns, Guns, Guns (Стволы, стволы, стволы):** Пока банда является союзником Гильдии Железа, редкость стрелкового оружия в торговом посту для нее уменьшается на 2. Кроме этого стоимость оружия в торговом посту уменьшается на D3x10 кредитов до минимума в 5 кредитов. По желанию банда может пройти Проверку Альянса и уменьшить стоимость стрелкового оружия в торговом посту на D3x20 кредитов до минимума в 5 кредитов.



**Wandering Scum (Шляющиеся подонки):** Пока банда является союзником Гильдии Железа, в последовательности перед битвой банда может попробовать добавить к себе D3+2 Подонков из подулья (Hive Scum) (стр. 61 Банд подулья) на следующую битву.

- Сделайте бросок D6 и добавьте текущую Репутацию банды.
  - Если получилось 9 или меньше - Сборщики налогов будут помогать вам на поле боя.
  - Если получилось 10 или больше – Гильдийцы решат что банда справится и сама.
- Эта группа Подонков из подулья не будет стоить ничего банде-союзнику Гильдии Железа, однако обязательно должна попасть в команду банды, даже если команда пред боем должна выбираться случайным образом.

При этом если играется один из сценариев Looters, Smash and Grab, Caravan Heist или Escort Mission и банда в нем является защищающимся (см. Guard Duty ниже), то Гильдийски Подонки из подулья должны участвовать в бою обязательно. Сделайте бросок D6 и добавьте текущую Репутацию банды:

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

## НЕДОСТАТКИ

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

**Militia Surplus (Излишки для милиции):** Во время последовательности после битвы при обновлении ростера банды, любое оружие или экипировка, принадлежавшие умершим бойцам (т.е тех кто получил результат смерть или скончался от Критического ранения) должны быть отданы Гильдии Железа. Банда может отказаться отдавать оружие и экипировку умершего бойца, но тогда ей придется пройти Проверку Альянса.

ТАДБИУС КСРИНАКС, ЖЕЛЕЗНЫЙ БРОКЕР, МЕРКАТОР МУНДА

## ФРЕЙКСТОРН СТРИКС, ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ

Фрейкстон Стрикс – это изгнанник из лома Ван Саар и по меркам своего дома его можно назвать Археотехом. 47 стандартных терранских лет по меркам его дома – глубокая старость и поэтому тело Стрикса скрыто внутри защитного костюма со встроенной системой жизнеобеспечения, а его конечности заменены мощной кибернетикой. Многое в модификациях его тела – его собственные изобретения, являющиеся смесью доступных дому Ван Саар технологий СШК и более обычных для Империума. Стрикс регулярно охотится на своих врагов ради органов, с помощью которых он продлевает себе жизнь и часто сотрудничает с бандами ради доступа к нужной технологии или кредитов.

Джет пак Стрикса (Strixian harness и ornithoptical combat kit или S.H.O.C.K) позволяет ему парить над полем боя, оставаясь вне досягаемости для своих врагов и разя их сверху с помощью превмоклешневой пушки. Но, пожалуй главным оружием Стрикса является страх, который он внушает своим врагам, а некотоыре думают что он и не человек вовсе, а некий механический охотник, которого хозяева их благородного дома спустили с цепи ради каких-то своих целей.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

**Bounty Hunter Охотник за головами:** Как Охотник за головами, Фрейкстон использует правила Dead, Not Alive, Claiming Bounties и “We’ll Get Our Bit…” (см. стр 63 Банд подулья)



## FREIKSTORN STRIX

290 CREDITS

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

| Weapon | Rng S | Rng L | Acc S | Acc L | Str | AP | D | Am | Traits |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Harpoon launcher | 6" | 18" | +2 | - | 5 | -3 | 1 | 5+ | Drag, Impale, Scarce |
| Autopistol | 4" | 12" | +1 | - | 3 | - | 1 | 4+ | Rapid Fire (1), Sidearm |
| Fighting knife | - | E | - | - | S | -1 | 1 | - | Backstab, Melee |

**SKILLS:** Catfall, Clamber, Mighty Leap, Sprint

**WARGEAR:** Armoured bodyglove, flak armour, S.H.O.C.K wing (combines the rules for a drop rig, a grapnel launcher and a grav chute)



СИФАНИЯ ИМПЕРИТАНС
БЛЕДНЫЙ СПУТНИК,
МЕРКАТОР ПАЛИДУС

# ПРЕДСТАВИТЕЛИ ГИЛЬДИЙ

Представителей Гильдии Торговцев можно обнаружить на любом из уровней улья, где они заняты своими делами в интересах Гильдии. В Плохих зонах Представители Гильдии часто объединяются с бандами из различных Домов, как ради собственной безопасности, так и с целью использовать силу, которую представляют собой банды. Также Гильдеры нередко сами нанимаются к бандам на временной основе, мотивируясь как возможностью подзаработать так и возможностью разведать обстановку в интересах своей гильдии.

Каждая группа Представителей Гильдии состоит из трех или четырех Наемников (Hired Guns) – Гильдийского Прокуратора, его помощника и одного или двух сопровождающих его телохранителей. Эти Наемники всегда держатся вместе как одна группа. Т.е. либо в команде банды перед боем должны быть все, либо никто. При этом для правила выбора команды они считаются как один боец. Т.е. в результате в команде банды оказывается на 2-3 бойца больше чем обычно.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

**A Band Apart (Отдельная банда):** Отдельная банда. Представители Гильдии всегда держатся обособленно от банды-союзника. В целом их можно считать отдельной бандой внутри банды союзника.

- Прокуратор Гильдии – это Лидер такой подбанды, Факторум Гильдии – это Чемпион, а Телохранители – рядовые бойцы.
- При активации Прокуратора Гильдии или Факторума Гильдии он может выполнять групповую активацию вместе с остальными Представителями Гильдии (стр. 57 рулбука).
- Ни Прокуратор Гильдии, ни Факторум Гильдии ни Телохранитель не могут участвовать в групповой активации, возглавляемой другим Лидером или Чемпионом.
- Также в соответствии с правилом Личный пример (Leading by Example) (стр. 73 рулбука) Прокуратор Гильдии считается Лидером, а Факторум Гильдии Чемпионом для остальных бойцов Гильдии.
- Если боец из Представителей Гильдии оказывается Вне игры (Out of action) во время битвы, делать для него бросок Последствий ранений (Lasting Injures) не нужно. Считается, что он автоматически выбросил результат 12-26, т.е. Легко отделался.
- Представители Гильдии считаются частью банды-союзника во всех других аспектах (т.е. некоторые из них могут использовать специальную экипировку или навыки в последовательности после боя).

**Bodyguard (Телохранитель) :** Если в Прокуратора Гильдии попали из стрелкового оружия, управляющий игрок может перенаправить попадание и его эффект на Телохранителя в 2” от Прокуратора Гильдии.

**Indentured Fighters (Связанные договором бойцы):** Если Прокуратор Гильдии и Факторум Гильдии оба были убраны из игры по любой причине, любой оставшийся в игре Телохранитель будет вести себя как член провалившей Тест на трусость (Bottle test) банды в не зависимости сколько на самом деле бойцов было убрано из игры.





*‘Мы заблудились и были уже на пороге смерти, но Император защищает. Его лик взирал на нас из глубин разрушенного святилища, призывая нас восстановить его и очистить от всех следов скверны. Это Его земля и мы Его пионеры.’*

*Матиас Коул*
*Проторитель*
*Дом Кавдор*

## СИФОННАЯ ДЕЛЕГАЦИЯ НАВТИКИ

*На Некромунде воду добывают из любого возможного источника, а добычей, очисткой и продажей этой драгоценной жидкости занимается Торговая Гильдия. Мастера Навтики являются официальными представителями Гильдии Воды в плане закупок питьевой воды и путешествуют по улью, одетые в покрытый трубками обвес с емкостями для воды и имеют при себе эзотерическое устройство для обезвоживания. Благодаря концентрированной чистой воде и очищающими химикатам, глаза Мастера Навтики горят наркотиков наркотическим блеском, а мышцы дергаются под лесом трубок, соединенных с различными емкостями и бутылками.*

*Несмотря на то, что Сборщики воды часто прибегают в к помощи банд в целях защиты (а также источника запаса пригодной для переработки жидкости), они редко отправляются в путь без собственных помощников. Это Сифониты, вооруженные острыми обескровливающими шестами для сцеживания жидкости из своих жертв и гиганты Сабнавты в бронированных костюмах ныряльщиков. Сифониты следят за добычей и очисткой воды и читают гильдийские литании благословения воды именем Бога-Императора, упоминая термин «Виденное древними» когда говорят о вещах, которые как они считают мог видеть сам Император. Сабнавты – это ныряльщики, отвечающие за работу цистерн и резервуаров в Улье Примус, а по совместительству – тяжело бронированные телохранители Мастера Навтики.*

| | M | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Cl | Wil | Int |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Master Nautican (Guild Procurator) | 4" | 4+ | 4+ | 3 | 3 | 2 | 4+ | 1 | 7+ | 7+ | 6+ | 6+ |
| Syphonite (Guild Factotum) | 4" | 5+ | 4+ | 2 | 3 | 1 | 4+ | 1 | 8+ | 8+ | 6+ | 6+ |
| Subnautican (Bodyguard) | 4" | 3+ | 5+ | 5 | 5 | 3 | 4+ | 2 | 8+ | 6+ | 7+ | 7+ |

### ЭКИПИРОВКА

Master Nautican вооружен needlepistol и stiletto knife и экипирован mesh armour, bio-booster и stimm-slug stash.

Syphonite вооружены needle rifle и stiletto knife и экипированы mesh armour и cult icon.

Subnautican вооружен Open Fists (то же что и у Goliath‘ Zerker – см стр. 98 Банд подулья). Subnautican экипирован hazard suit и armoured undersuit.

### НАВЫКИ

У Мастера Навтики есть Step Aside и Overseer. Навык Overseer можно применять только на остальных членов Сифонной делегации навтики

У Syphonite есть навык Dodge.

У Subnautican есть навык Berserker..

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В дополнение к правилам Представителей Гильдии (стр. 33), у Сифонной делегации навтики есть специальное правило:

**Water Harvest (Сбор воды):** Если Мастер Навтики на конец игры не оказался Вне игры, при бросках на захват пленных к результату прибавляется +1. Также к результату прибавляется +1 за каждого из остальных членов Сифонной делегации навтики, которые не оказались Вне игры. Если вражеский боец Захвачен, его можно сразу продать Гильдерам не давая шанса его товарищам спасти его с помощью Миссии по спасению. Контролирующий захваченного бойца игрок может выкупить его за полную стоимость, но только сразу.



## КОНКЛАВ ПИРОМАНЬЯКОВ

*Лорд Пирокан движется по поджулью подобно мерцающему пламени или светящемуся шару. Гильдия Прометиума контролирует в улье энергию во всех ее проявления и горе тому, кто рискнет похитить прометиум. Лорды Пирокан одновременно и торговцы и убийцы, которые продают поселениям жидкое топливо или доступ к трубам теплопровода, а также казнят пламенем и электричеством тех кто взял больше чем было оговорено. Обладая огромным запасом прометиума на руках, Лорды Пирокан предпочитают использовать огнеметное оружие, куда более мощное, чем обычно используют в улье не только ради эффективности, но и в целях устрашения. Эти властные личности зачастую передвигаются на палантинах с реактивной тягой и извергающих ревущее пламя, так что они сами никогда не ставят ногу на землю подулья и демонстрируют, что могут переводить прометиум ради собственного комфорта и безопасности.*

*Лорда Пирокан сопровождают Пиромагир и  Циндеры. Первые являются носителями вечного огня, который они носят в огромных плошках с прометиумом  на своей спине. Это пламя символизирует тепло и свет – дары, который лорд несет обездоленным. Синдеры – это хирургически аугментированные телохранители, заливающих путь Лорда Пирокана пламенем и предвещающие его появление или карающие его врагов.*

| | M | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Cl | Wil | Int |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Pyrocaen Lord (Guild Procurator) | 4" | 3+ | 4+ | 3 | 3 | 2 | 4+ | 1 | 7+ | 7+ | 7+ | 6+ |
| Pyromagir (Guild Factotum) | 4" | 4+ | 5+ | 3 | 3 | 1 | 4+ | 1 | 7+ | 8+ | 7+ | 7+ |
| Cynder (Bodyguard) | 4" | 4+ | 5+ | 3 | 3 | 1 | 4+ | 1 | 8+ | 8+ | 7+ | 7+ |

### ЭКИПИРОВКА

Pyrocaen Lord вооружен shock stave и laspistol и экипированы refractor field.

Pyromagiris вооружены flamer и stubgun и экипированы refractor field и cult icon.

Cynderis вооружены либо laspistol и axe или laspistol и maul(club). Оба Cynders должны быть вооружены одинаково.

Все трое экипированы photon flash grenades.

### НАВЫКИ

Pyrocaen Lord обладает навыками Evade и Overseer. Навык Overseer можно применять только на остальных членов Коналава Пиромальяков

Pyromagir обладает навыком Nerves of Steel.

Оба Cynders обладают навыком Spring Up.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В дополнение к правилам Представителей Гильдии (стр. 33), у Коналава Пиромальяков есть специальное правило:

**Light In Dark Places (Свет во тьме):** Во время последовательности перед боем после выбора команды, но перед расстановкой, игрок, использующий Конклав Пироманьяков может объявить что битва будет проходить в условиях Кромешной тьмы (Pitch black). Кроме этого в конце любой Завершающей фазы он может решить что правило больше не действует. И наконец если любой из членов Конклава Пироманьяков убирается из игры, перед тем как убрать бойца с поля отработайте взрыв photon flash grenade на том месте где он находился.



## ПАРТИЯ СБОРЩИКОВ ТРУПОВ

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

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

| | M | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Cl | Wil | Int |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Pale Consort (Guild Procurator) | 4" | 5+ | 4+ | 3 | 3 | 1 | 4+ | 1 | 7+ | 8+ | 7+ | 6+ |
| Bone Scrivener (Guild Factotum) | 4" | 5+ | 4+ | 3 | 3 | 1 | 5+ | 1 | 7+ | 8+ | 8+ | 7+ |
| Corpse Grinders (Bodyguard) | 4" | 3+ | 5+ | 4 | 3 | 2 | 4+ | 2 | 8+ | 7+ | 8+ | 8+ |



## ЭКИПИРОВКА

Pale Consort вооружен laspistol и fighting knife и экипирован medi skull, respirator и mesh armour.

Bone Scrivener вооружен stiletto knife и экипирован gun skull ,respirator и cult icon.

Оба Corpse Grinders вооружены chainglaive и экипированы flakarmour.

## НАВЫКИ

Pale Consort имеет навыки Fearsome и Overseer. Навык Overseer можно применять только на остальных членов Партии сборщиков трупов.

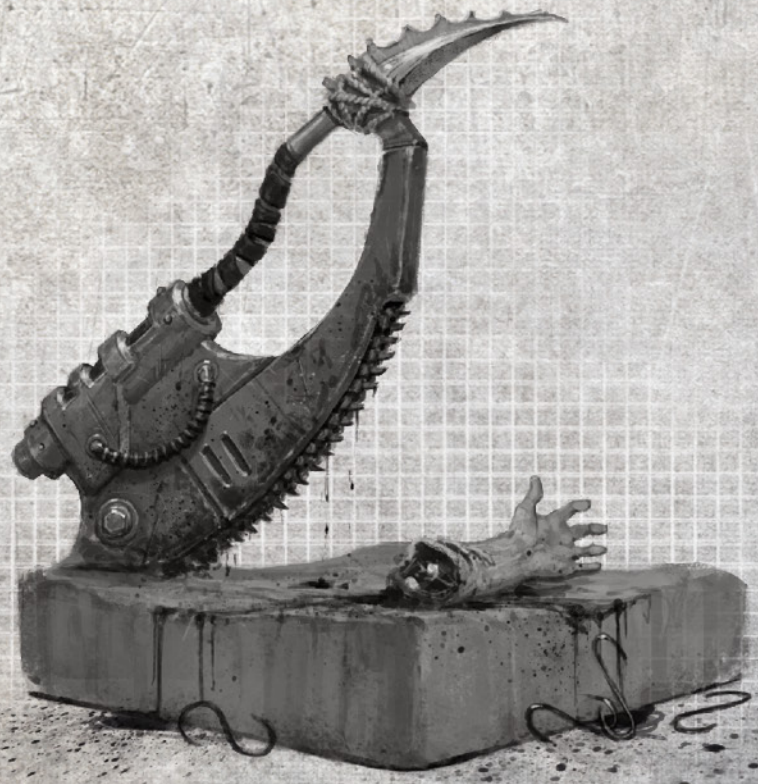
Bone Scrivener имеет навык Fearsome.

Оба Corpse Grinders имеют навык Crushing Blow.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

In addition to the Guild Representatives rules **on page 33**, the CorpseHHH Harvesting Party is subject to the following special rule:

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





*‘Спрятать вы здесь можете что угодно. При таком обилии потайных мест, шахт вентиляции и потайных ниш это не сложно. Найти снова – вот что сложно!*

*Брендо ‘Оптик ’О ГрузовОРазведчик куполов*

## СВИТА РАБОТОРГОВЦЕВ

*Рабство на Некромунде – обычное дело и не кажется чем-то странным для местных жителей. Потому как на какое сопереживание могут рассчитывать живущие в цепях со стороны тех, кто с рождения всю жизнь работает на службе у Клановых домов? Лорды цепей и их Колодочные являются мастерами боя и водят караваны рабов для Торговой Гильдии и подавляют не только тела людей, но и их волю. Самые влиятельные Лорды Цепей торгуют целыми куполами, поселениями и фабриками рабов, решая по мановению руки судьбы тысяч людей. При этом они обычно перегоняют свой товар самостоятельно, ведя на рынок целые караваны сгорбленных мужчин и женщин. Лорды Цепей зачастую огромны и ведут праздный образ жизни. И даже их собственный комфорт обеспечивает свита слуг, в то время как Колодочные изъявляют их волю. Увешанные цепями и побрякушками Лорды Цепей – грозные противники, чье богатство позволяет им экипироваться скрытым оружием и дьявольской аугментацией.*

*Конечно, Лорду Цепей редко приходится защищать самого себя. Основной боевой силой Лорда Цепей являются бойцы для бойцовских ям, обычно сильно аугментированные на потеху толпы на арене. Эти бойцы обычно находятся в максимально агрессивном психическом состоянии и лояльны к своему хозяину и как гончие на поводке готовы по первому слову или жесту вступить в бой. Другие рабы также прислуживают Лорду Цепей и даже некоторые из захваченных бандитов могут оказаться в его свите с усмирительным ошейником на шее.*

| | M | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Cl | Wil | Int |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Chain Lord (Guild Procurator) | 4" | 3+ | 6+ | 4 | 4 | 2 | 4+ | 2 | 7+ | 6+ | 7+ | 9+ |
| Shakleman (Guild Factotum) | 4" | 4+ | 5+ | 3 | 3 | 2 | 4+ | 1 | 8+ | 7+ | 7+ | 8+ |
| Pit Fighter (Bodyguard) | 5" | 4+ | 6+ | 3 | 3 | 1 | 4+ | 2 | 8+ | 7+ | 8+ | 10+ |

### ЭКИПИРОВКА

Chain Lord вооружен либо chainglaive либо shock whip и chain axe и экипирован light carapace armour, bio-booster и stimm-slug stash.

Shakleman вооружен shock stave и harpoon launcher и экипирован flakar mour и cult icon.

Pit Fighter вооружен chainglaive. Оба Pit Fighter экипированы flak armour и stimm-slug stash.



### НАВЫКИ

Chain Lord имеет навык Overseer. Навык Overseer можно применять только на остальных членов Свиты работорговцев.

Shakleman имеет навык Disarm.

Оба Pit Fighter имеют навык Rain of Blow.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В дополнение к правилам Представителей Гильдии (стр. 33), у Свиты работорговцев есть специальное правило:

**A Promising Fighter (Подающий надежды боец):** Во время шага Wrap-Up последовательности после битвы сделайте бросок D6 за одного случайно выбранного бойца или джува банды, вместе с которой сражалась Свита работорговцев и который вывел Вне игры вражеского бойца или в ближнем бою или с помощью действия Куп де Грас (Cood de Grace). Если результат 1 – Лорд Цепей впечатлен увиденным и забирает бойца делать карьеру в бойцовских ямах. Боец и все его оружие и экипировка сразу удаляются из ростера банды. При результате 6 Лорд Цепей награждает бойца за увлекательное зрелище. Банда сразу получает D3x10 кредитов в Стеш. В остальных случаях ничего не происходит.

## СБОРЩИКИ НАЛОГОВ

*Каждая дорога, проход, тоннель или врата на Некромунде принадлежат Имперскому дому. Это артерии торговли и власти дома, которые соответственно тщательно охраняются. Гильдия Монет собирает налоги и контролирует эти пути от имени Лорда Хелмавра и являются стражами путей и тоннелей, связывающих уровни улья или целые кластеры через пустошь. Обряженные в блестящие плащи ключников в сопровождении татуированных паролями рабов и увешанные токенами своих долгих странствий, каждый Мастер Монет является хранителем путей. Большинство из них следит за приходящими и уходящими старателями, рабочими командами Клановых домов и экспедициями в пустоши и собирает с них налоги, некоторые из них путешествуют по Плохим зонам, поддерживая проложенные через них маршруты. Мастера монет регулярно нанимают банды для экспедиций в подулей, а потом продают то, что удается там найти. А если им удается проложить новый путь через Плохие зоны – они сами и начинают собирать налог за проход через него.*

*Мастера монет почти всегда сопровождают Скряги, пересчитывающие и проверяющие на предмет подделки, полученные их хозяином монеты, перед тем как поместить их в бронированный торговый сундук. Эти торговые сундуки переносят за Мастером монет Подхалимы – помилованные клятвопреступники. У некоторых Подхалимов даже вытатуирована или вырезаны на коже ценные знания и они служат живым документом, который использует их хозяин. А если нужно кожу с них сдирают и отдают лидеру экспедиции.*

| | M | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Cl | Wil | Int |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Master of Coin (Guild Procurator) | 5" | 4+ | 4+ | 3 | 3 | 2 | 3+ | 1 | 6+ | 5+ | 7+ | 5+ |
| Skinflint (Guild Factotum) | 5" | 4+ | 4+ | 3 | 3 | 1 | 4+ | 1 | 7+ | 6+ | 7+ | 6+ |
| Groveller (Bodyguard) | 5" | 5+ | 4+ | 3 | 3 | 1 | 4+ | 1 | 8+ | 6+ | 8+ | 7+ |

### ЭКИПИРОВКА

Master of Coin вооружен laspistol и power knife и экипирован displacer field и gun skull.

Skinflint вооружен plasma pistol и fighting knife и экипирован mesh armour и cult icon.

Groveller вооружен long rifle и fighting knife или shotgun (with solid and scatter ammunition) и fighting knife. Каждый из Groveller может быть вооружен по-разному.

### НАВЫКИ

У Master of Coin есть навыки Escape Artist и Overseer. Навык Overseer можно применять только на остальных членов Сборщиков налогов.

Skinflint имеет навык Lie Low.

Оба Grovellers имеют навык Lie Low.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В дополнение к правилам Представителей Гильдии (стр. 33), у Сборщиков налогов есть специальное правило:

**Highways and Byways (Магистрали и шоссе):** Если банда, на стороне которой выступают Сборщики налогов защищается по условиям сценария, сборщики могут попытаться перехватить инициативу. После шага 2, но перед шагом 3 последовательности перед битвой пройдите тест на Лидерство за Мастера Монет. Если проверка провалена, битва происходит по обычным правилам. Второй игрок является атакующим и выбирает сценарий. Зато если проверка пройдена, Мастер Монет выводит банду на удачную позицию для устройства засады. В таком случае банда Мастера монет выбирает либо сценарий Ambush или Trap и выступает атакующей.

Это правило никак не влияет на поставленную на кон территорию или другие последствия битвы в кампании.





## ТЕНИ КАТАЛЛУСА

Арбилеста Раен Каталлус и Арамиста Даи Каталлус – близнецы из дома Каталлус. Когда разлад внутри Дома вылился в сотни трупов и изгнанников, сестры оказались по разные стороны конфликта. Посланная своими родителями с целью убить брата Арамиста, Арбилеста перешла на его сторону и вдвоем они отразили полчище ассассинов Дома. Конечно, уйти от внимания знати не так просто, особенно во время гражданской войны и поэтому близнецов объявили Трансгратиа де Сангвин – Кровными предателями. Каждый новый асасин, втречающийся им на пути заканчивал жизнь на острие клинка Арамиста или как еще одна насечка на стволе Арбилесты. В подражание своим покинутым родителям, парочка носит Карнавальные Зеркальные Маски Каталлус, скрывающие их лица от отца и матери. Со временем разлад внутри дома Каталлус утих и вместо рек крови вернулась нормальная жизнь. Лишившись прикрытия хаоса, в котором им было легко затеряться, парочка ушла из шпилей улья и спустилась вниз, где легко можно найти применение их смертоносным талантам.

Орудуя в не знающих закона пустошах подулья парочка быстро заработала репутацию эффективных и безжалостных Охотников за головами. Навык дуэлиста Арамиста и снайпесркий талант Арбилесты, оточенный сбиванекм команд ремонтников улья с балконов ради дани позволяет им назначать высокую цену за свои услуги, а технолгии изх шпиля дают преимущество над врагами. Их мастерски выполненное оружие в совокупности с масками, которые они носят до сих пор и которые оснащены миниатюрным респиратором и фотоусилителями, превращающими мрак подулья в четкую картинку сделали их одними из самых страшных хищников Плохих зон. Со временем их стали называть Тенями Каталлуса. Арамиста возникает из тени чтобы поразить противника клинками, а Арбилеста остается в укрытии и следит чтобы противник брата просто не успел добежать на расстояние поражения мечом.

## ARBELESTA RAEN CATALLUS

**250 CREDITS**

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

| Weapon | Rng S | Rng L | Acc S | Acc L | Str | AP | D | Am | Traits |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Needle long rifle | 24" | 48" | - | +1 | - | -2 | - | 6+ | Scarce, Silent, Toxin |
| Needle pistol | 4" | 9" | +2 | - | - | -1 | - | 6+ | Scarce, Sidearm, Silent, Toxin |

**SKILLS:** Infiltrate, Precision Shot, Trick Shot

**WARGEAR:** Chem-synth, mesh armour, photo goggles, respirator, infra-sight (needle long rifle)

## СПЕЦ ПРАВИЛА – АРАМИСТА

**Unique Partnership Уникальное партнерство:** Арамиста Даи Каталлус может быть нанят вместе с Арбилестой Раен Каталлус, что позволяет бандам нанимать сразу двух охотников вместо одного.

**Bounty Hunter Охотник за головами:** Как Охотник за головами, Арамиста использует правила Dead, Not Alive, Claiming Bounties и “We’ll Get Our Bit…” (см. стр 63 Банд подулья)

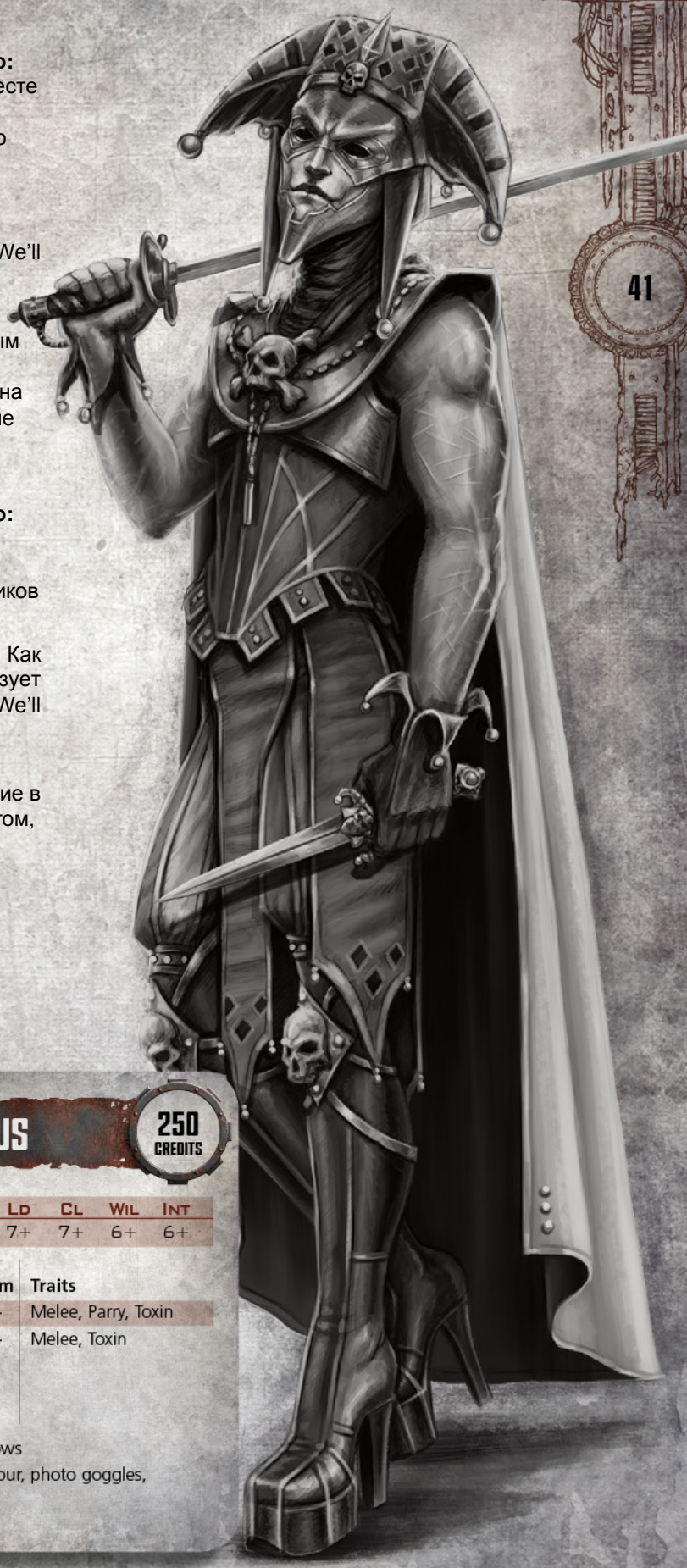
**Bodyguard Телохранитель:** Если Арбилеста Раен Каталлус получает попадание стрелковым оружием, контролирующий игрок может перенаправить попадание и все его эффекты на Арамиста Даи Каталлуса, если он находится не дальше 2” от Арбилесты.

## СПЕЦ ПРАВИЛА – АРБИЛЕСТА

**Unique Partnership Уникальное партнерство:** Арбилеста Раен Каталлус может быть нанята вместе с Арамистом Даи Каталлусос, что позволяет бандам нанимать сразу двух охотников вместо одного.

**Bounty Hunter Охотник за головами:** Как Охотник за головами, Арбилеста использует правила Dead, Not Alive, Claiming Bounties и “We’ll Get Our Bit…” (см. стр 63 Банд подулья)

**Slotted Потрошение:** Потрошение. Если Арамиста Даи Каталлус получил удар и ранение в результате действия Бой (Fight)(Базовое) врагом, который находится в арке видимости и в пределах линии видимости Арбилесты Раен Каталлус и она не Лежит (Prone), Арбилеста может сразу выполнить действие Стрельба (Shoot) (Базовое), целью которого будет нанесший рану боец. Для этого Арбилесте не нужно иметь маркер Готовности и после этого дейвтвия оне теряет маркер Готовности.



## ARAMISTA DAE CATALLUS

250 CREDITS

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

| | Rng | | Acc | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Weapon | S | L | S | L | Str | AP | D | Am | Traits |
| Stiletto sword | - | E | - | - | - | -1 | - | - | Melee, Parry, Toxin |
| Stiletto knife | - | E | - | +1 | - | - | - | - | Melee, Toxin |

**SKILLS:** Counter-attack, Impetuous, Rain of Blows

**WARGEAR:** Chem-synth, displacer field, mesh armour, photo goggles, respirator

# ТОРГОВЫЙ ПОСТ ПЛОХИХ ЗОН

Смекалистые бандиты знают, что в Плохих зонах крепкая веревка или крыса-ищейка могут быть полезнее, чем пистолет на бедре. В этом разделе перечислены дополнительное оружие и экипировка, которыми может разжиться банда игроков. Эти вещи можно купить в Торговом посту в последовательности после битвы или при создании банды для Скирмиш режима, если игроки договорятся между собой использовать все или часть из далее перечисленных предметов.

## СПЕЦИАЛЬНАЯ АММУНИЦИЯ

### АММУНИЦИЯ ДЛЯ АВТОМАТИЧЕСКОГО ОРУЖИЯ

Следующие типы амуниции можно докупить для использования с автоганами и автопистолетами (как обычными, так и восстановленными), с тяжелым стаббером или любым комби-оружием в котором есть компонент авто-оружия.

| Item | Price | Rarity |
|---|---|---|
| Plantbuster rounds | 15 credits | Rare (9) |
| Phosphor rounds | 10 credits | Rare (8) |
| Rad rounds | 20 credits | Rare (9) |

### АММУНИЦИЯ ДЛЯ ШОТГАНА

Перечисленные ниже типы амуниции можно использовать вместе с shotgun, combat hotgun или sawn-off shotgun.

| Item | Price | Rarity |
|---|---|---|
| Plantbuster shells | 15 credits | Rare (9) |
| Phosphor shells | 10 credits | Rare (8) |
| Rad shells | 25 credits | Rare (9) |

**Plantbuster Ammunition (Амуниция против растений):** Пропитанные дефолиант соединениями, которые зачастую выковыривают из дефолиантных гранат боеприпасы позволяют эффективнее использовать автоган против Хищных животных. В качестве бонуса эти припасы хорошо работают против Зомби мозгового листа.

**Phosphor Ammunition (Фосфорицирующие припасы):** На несение фосфорицирующего покрытия на пули – обычная практика в подулье, где зачастую сложно понять, куда полетит ваша пуля. Фосфорицирующие пули помечают все во что попали светящимися точками.

**Rad Ammunition (Радиактивные припасы):** Изготовление радиактивных патронов лишь чуть менее безумная затея чем плазменные гранаты. Сильно фонящие патроны могут наносить врагу ужасные раны, но и для самого стрелка они опасны в не сильно меньшей степени, которого защищает только оцинкованная обойма.

### АММУНИЦИЯ ДЛЯ БОЛТОВОГО ОРУЖИЯ

Следующие типы амуниции можно купить для boltgun, boltpistol, heavy bolter или любого комби оружия с болт компонентом.

| Item | Price | Rarity |
|---|---|---|
| Gunk bolts | 15 credits | Common |

**Gunk Bolts (Обмазанные болты.):** Достать старые гильзы от болтов гораздо проще, чем новые болты. Кроме пресс папье и стопок для Дикой змеи их используют для изготовления Обмазывающих болтов. Бьют они конечно слабее, зато при попадании обмазывают.

### GRENADE LAUNCHER

Следующие типы амуниции можно купить для grenade launcher. Отмеченные звездочкой варианты амуниции можно использовать с комби оружием, имеющим в виде компонента гранатомет. Но в таком случае они получают трейт Single Shot.

| Item | Price | Rarity |
|---|---|---|
| Anti-plant grenades* | 40 credits | Rare (7) |
| Flares* | 30 credits | Common |
| Plasma grenades | 100 credits | Rare (12) |

### ПРИМЕЧАНИЕ ДИЗАЙНЕРА: ГРАНАТЫ И ГРАНАТОМЕТЫ

На первый взгляд может показаться что гранаты, заряжаемые в гранатомет вполне можно и кидать рукой, но на самом деле это разные типы экипировки. Например, фаера (flares) для гранатомета найти сложнее, потому что они должны быть аккуратнее изготовлены и иметь более стабильную смесь. Большинство боеприпасов для гранатомета тырится со складов Энфорсеров Кластера Паланит и имеют на себе знак паука Имперского дома. Точно также не любую плазменную гранату можно выстрелить из гранатомета – попытка засунуть в капсулу и так нестабильный источник плазмы и запустить ее с помощью детонации – не очень хорошая идея.

# ЭКИПИРОВКА

## ГРАНАТЫ

| Item | Price | Rarity |
|---|---|---|
| Anti-plant grenades | 30 credits | Rare (7) |
| Flares | 20 credits | Common |
| Gunk bombs | 40 credits | Common |
| Plasma grenades | 90 credits | Rare (10) |

**Anti-plant Grenades(Гранаты против растений):** Такие гранаты содержат в себе мощный дефолиант, разработанный для того чтобы лишать противника укрытия в виде листвы. При взрыве он образует газовое облако, которое, несмотря на устрашающий вид, в целом для человека не опасно, зато с растениями расправляется в момент. И хотя бандам в подулье редко приходится прятаться св зарослях, иногда им все же приходится сталкиваться с растениями-людоедами и в таких случаях гранаты против растений оказываются весьма кстати.

**Flares(Фаера):** В подулье часто можно встретить полностью неосвещенные области, не говоря уже о Плохих зонах, где линии электросети или повреждены или вообще отсутствуют. Поэтому возможность осветить большую площадь бывает весьма полезна и для этого банды использует фаера. Они варьируются от магниевых палочек с мануфакторумов, пропитанных прометиумом до фосфорных патронов из Паланита, горящих даже под водой и служащих той же цели – осветить то что обычно скрыто во тьме.

**Gunk Bombs (Бомбы с липкой дрянью):** В Подулье можно найти мириады видов грязи, слизней и отходов, большинство из которых крайне ядовиты и невероятно неприятны, когда в них вступаешь. Все эти субстанции обычно называют емким словом ‘Gunk’ (Липкая дрянь) и иногда бандиты делать из них импровизированное оружие. Используя оболочки от старых гранат или банки от трупного крахмала или даже черепа мелких зверушек бандиты изготовляют гранаты в которых небольшое количество взрывчатки смешивается с щедрой порцией липкой дряни, которая при взрыве разлетается вокруг и прилипает ко всему на  чем оказалась.

**Plasma Grenades(Плазменные гранаты):** Имперским плазменным гранатам не хватает утонченности своих аналогов ксено происхождения. Обычно они представляют собой плазменную катушку старого плазмагана, обмотанную проволокой и установленную на перегрев. Если не считать опасности использования плазмы в остальном эта взрывчатка проявляется себя более чем отлично, так как белый горячий шар плазмы испаряет все чего касается и не оставляет после себя ничего кроме оплавленных кусков стали и обугленных трупов.

## ПЕРСОНАЛЬНАЯ ЭКИПИРОВКА

| Item | Price | Rarity |
|---|---|---|
| Archaeotech device | 120 credits | Rare (13) |
| Blind Snake pouch | 60 credits | Rare (12) |
| Guilder cartograph | 70 credits | Rare (11) |
| Mung vase | 2D6x10 credits | Rare (12) |
| Necromunda giant rat | 50 credits | Common |
| Industrial respirator | 30 credits | Rare (7) |
| Isotropic fuel rod | 60 credits | Rare (10) |
| Radcounter | 50 credits | Rare (9) |
| Ratskin map | 100 credits | Rare (9) |
| Second Best | 15 credits | Common |
| Suspensor harness | 40 credits | Rare (9) |
| Wild Snake | 30 credits | Common |



‘БОМБИСТ ДЖЕН
ДЕД АЙ
ДОМ ЭШЕР



## МОРТАНА ШРАУД, САНКЦИОНИРОВАННЫЙ ПСАЙКЕР

Дочь Гильдера – Мортана Шрауд была продана в Псайканариум Хелмавра вскоре после того как она стала подростком и ее семья обнаружила ее необычные псайкерские «тиаланты». Семья получила за нее хорошую награду. Классифици рованная как псайкер уровня «Лямбда» она представляла небольшой интерес для Адептус Астра Телепатика и поэтому ее стражники из Псайканариума занялись усилением ее силы и послушания. Ей имплантировали нейро-регулятор – ошейник сделанный из костей и черепов мертвых псайкеров. Мортана обнаружила что у нее появилось несколько новых способностей, начиная извержением огня и заканчивая способностью укрывать себя покровом сверхперегретого воздуха. К сожадлению для Шрауд, нейро-регулятор резонирует с психическими частотами, используемыми охраной и может причинить боль или даже смерть если она откажетс подчиняться. Когда черепа ошейника начинают клацать зубами, Мортана понимает, что ее хозяева недовольны и она должна немедленно исправиться, если не хочет встретиться с последствиями неповиднвоения.

Несмотря на психическую цепи у себя на шее, Мортана получает от своекй работы истинное удовольствие. Ей нравится наблюдать с каким ужасом смотрят на нее жители улья, нервные взгляды Охотников Хелмавра и вынужденных сотрудничать с ней Энфорсеров. Но больше всего Мортана любит испепелять всяческие вещи, видя в искаженных криком лицах врагов своих родителей. Некоторео беспокойство ввызывает лишь то что в последнее время Мортана начала переговариваться с черепами насвоем нейро-регуляторе – мертые псайкеры нашептывают ей обещания свободы, если только она будет их слушать…

## MORTANNA SHROUD, SANCTIONED PSYKER

330 CREDITS

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

| Weapon | Rng S | Rng L | Acc S | Acc L | Str | AP | D | Am | Traits |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Laspistol | 8" | 12" | +1 | - | 3 | - | 1 | 2+ | Plentiful, Sidearm |

**SKILLS:** Escape Artist, Sanctioned Psyker
**WARGEAR:** Flak armour, refractor field
**SPECIAL RULES:** Claiming Bounties; Dead, Not Alive; Fearsome; "We'll Get Our Bit..."

### WYRD POWERS

**PYROMANCY:** Scouring (Basic)
**TELEKINESIS:** Assail (Basic)
**BIOMANCY:** Hammerhand (Basic), Continuous Effect

## ВИРД СИЛЫ
### ПИРОМАНСИЯ (PYROMANCY)

**Поджигание (Scouring) (Базовое) :** Сверкающий сноп огня вырывается из глаз или вытянутых рук Мортаны и охватывает врагов. Пока эта сила поддерживается, Мортана считается вооруженной оружием со следующим профилем:

| | Range | | Accuracy | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | S | L | S | L | Str | AP | D | Am | Traits |
| Scouring | - | T | - | - | 2 | - | 1 | - | Blaze, Template |

### ТЕЛЕКИНЕЗ (TELEKINESIS)

**Удар (Assail) (Базовое):** Мортана использует совю силу чтобы отталкивать со своего пути врагов и предметы. Сразу же выполните стрелковую атаку против бойца в 12” и до которого есть линия видимости. Если атака попала, сдвиньте цель на D3” в любую сторону. Если он Стоял – он становится Лежащим (Prone) и Запиненым (Pinned) после перемещения. Если он оказывается в контакте со Стоящим бойцом или любым террейном, он останавливается и получает удар Strength 3, Damage 1. Если столкновение произошлдо с другим бойцом, тот боец также полдучает удар Strength 3, Damage 1 и становится Лежащим (Prone) и Запиненым (Pinned).

### БИОМАНСИЯ (BIOMANCY)

**Рука молот (Hammerhand) (Базовое), Продолжительный эффект :** Фокусируя чистую силу варпа, Мортата аккумулирует свою силу и высвобождает ее в один дробящий кости удар. Пока эта Вирд сила поддерживается, Мортана считается вооруженной следующим оружием.

| | Range | | Accuracy | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | S | L | S | L | Str | AP | D | Am | Traits |
| Hammerhand | - | E | - | - | S+2 | -1 | 2 | - | Melee, Pulverise |

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

**Bounty Hunter Охотник за головами:** Как Охотник за головами, Мортана использует правила Dead, Not Alive, Claiming Bounties и “We’ll Get Our Bit…” (см. стр 63 Банд подулья)

**Psychic Chains Психические оковы:** Если Мортата выведена Вне игры, перед тем как ее модель убирается с поля, все вражескпиеп бойцы в 6” от нее получают автоматичепское попадание Strength 1 как будто это удар оружием с трейтом Seismic.





*++ На мониторах фиксируется присутствие извращенной растительности недалеко от Бареледен Фолз. Очистители воздуха не справляются с наводнившими воздух спорами. Сканирование показало, что около 13% населения Бареледен уже заражено спорами. Рекомендуется очистить огнем Бареледен вместе с его жителями. ++*

*Отрывок из рапорта Магоса Биологус Велтранкса о биологичеких образцах, обнаруженных в Улье Примус*

# ПОЛЕ БОЯ В ПЛОХИХ ЗОНАХ

Как будто недостаточно уклоняться от огня вражеской банды или подосланных торговцами убийц, так еще и само окружение иногда пытается вас убить! Чаще всего если в бою встречаются две банды - это происходит при тусклом свете в затхлом воздухе и среди ржавых переходов. Однако это лишь чаще всего встречаемое окружение. Если углубиться дальше в пустошь между поселениями, банды окажутся в таком окружении, куда не забредает никто кроме самых отчаянных. Такие Плохие зоны, как их называют, состоят из обрушенных куполов, опутаны грибными джунглями, залиты морем отходов и т.д. И конечно среди всех этих опасностей можно найти и достаточно полезные вещи или даже археотек.

Если игроки согласны – они могут сражаться в условиях Плохих зон, добавив в игру больше сложностей и веселья. Плохие зоны совместимы с большинством сценариев и либо добавляют в игру «незаметные» эффекты окружения, либо дают указания насчет расстановки террейна. Плохие зоны дают игрокам большой простор для моделирования, и вы можете или конвертировать элементы террейна или воссоздавать целые области глубин подулья.

В сценариях для Зоны Морталис игроки могут использовать специальные тайлы Плохой зоны Delta-7 для отображения некоторых из опасностей. А в разделе Террейн Плохих зон вы сможете найти правила для большинства подходящих элементов террейна от Citadel.

## ГЕНЕРАЦИЯ ОКРУЖЕНИЯ

Если игроки решили отыгрывать сценарий в условиях Плохих зон, первым шагом будет генерация окружения. Это делается после выбора сценария, но до расстановки террейна на поле боя или в случае Зоны Морталис до размещения тайлов. Сделайте бросок D6 для определения окружения.

## ОКРУЖЕНИЕ ПЛОХИХ ЗОН

| D6 | Environment |
|---|---|
| 1 | Ancient Manufactorum |
| 2 | Stygian Depths |
| 3 | Sump Sea |
| 4 | Dome Jungle |
| 5 | Warp-tainted |
| 6 | Unstable Dome |



## ANCIENT MANUFACTORUM (ДРЕВНИЙ МАНУФАКТОРУМ)

*Целый лес ржавых выхлопных труб возвышается над лабиринтом заброшенных древних машин, и откуда-то из его глубин доносится рокот работящей в холостую кузни.*

### ЭФФЕКТЫ

При расстановке поля боя постарайтесь выставить по крайней мере шесть кусков Индустриального террейна как описано в разделе Террейн Террейна Плохих зон (стр. 66)

На все время битвы эффекты от Индустриального террейна (см. Террейн Плохих зон) срабатывают на 4+ вместо 6+.

При определении награды за сценарий, игроки делают бросок дважды и выбирают лучший результат. Если сценарий изначально не дает кредитов - победитель получает D6x10 кредитов.

## STYGIAN DEPTHS (СТИГИЙСКИЕ ГЛУБИНЫ)

*Дно улья пересекают глубокие трещины, представляющие собой огромные провалы между куполами, пересеченные целой паутиной мостков и переходов.*

### ЭФФЕКТЫ

При игре в Зоне Морталис, сбросьте это окружение и выберите другое. При расстановке поля боя, постарайтесь использовать как можно больше переходов и возвышенных платформ так чтобы по верху можно было перейти с одной стороны поля боя на другую.

Уровень земли представляет собой пропасть и бойцы должны все время оставаться на верхних уровнях (т.е. над пропастью). Если боец падает в пропасть, сделайте за него проверку на Инициативу. Если она провалена - он становится Вне игры. Если прошел - он отправляется в Подкрепление (стр. 119 рулбука) и вернется на поле боя в следующем раунде.

## SUMP SEA (МОРЕ ОТХОДОВ)

*Бурлящие болота токсичной жижи, в которую стекают сверху новые отходы иногда заливают целые уровни и образуют океан отходов через которые бойцам приходится перебираться на лодках или по мосткам.*

### ЭФФЕКТЫ

При игре в Зоне Морталис, сбросьте это окружение и выберите другое. При расстановке поля боя, постарайтесь использовать как можно больше мостков и поднятых над уровнем земли платформ так чтобы по верху можно было перебраться с одной стороны поля боя на другую.

Уровень земли представляет собой Море отходов и бойцы должны оставаться на верхних уровнях, а если опускаются на уровень земли, то должны стоять на элементах террейна. Если боец падает в Море отходов, поставьте его туда, куда он упал. Падение в Море отходов не наносит повреждений.

Боец в Море отходов не может выполнять никаких действий при активации. Когда боец в Море отходов активируется, пройдите для него тест на Силу. Если он его провалил - он становится Вне игры. Если прошел - он может проплыть расстояние равное своей характеристике Движение. Если он доплыл до лесенки или элемента террейна, он может туда выползти и теперь в безопасности. Поместите бойца на границу террейна, ближайшую к Морю отходов.

*"Это самый прекрасный образчик археотека по эту сторону Экваториального отстойника. Гарантированно то о чем вы мечтали. Какой-то треск? Нет, что вы! Так все и было задумано. Минуточку. Мне нужно кое-что проверить под столом.*

*Гранул Трехпалый.*
*Старьевщик*



*'Прометиевые трубы – хорошая пожива. Плазменный трубопровод – смерть. Знайте разницу.*

*Крассус Кроу, Воины помойки, Дом Орлок. Напутсткие для новичков перед походом в плохие зоны.*

## DOME JUNGLE (КУПОЛ С ДЖУНГЛЯМИ)

*Местная флора и грибы захватили купол и в результате разрушенное жилище полностью заросло ползучими лозами и Хищными растениями.*

### ЭФФЕКТЫ

При расстановке поля боя, постарайтесь расставить не меньше шести областей с Хищными растенями, как описано в разделе Хищные растения Террейна Плохих зон.

На все время битвы Сила Хищных растений увеличивается на 1, а дальность атаки на 3“ (см. Террейн Плохих зон). Кроме этого если игроки используют правила уничтожения Хищных растений, то все раненые растения вылечивают 1 Damage в Завершающей фазе.

Густые заросли и парящие споры ограничивают видимость. Стрелковые атаки на Дальней дистанции получают дополнительный штраф к попаданию -1 в дополнение к любым другим модификаторам.

## WARP-TAINTED (ПОРЧА ВАРПА)

*Когда-то здесь произошло нечто ужасное и грань между реальностью и Варпом истончилась настолько что губительные энергии все еще проникают в улей извне.*

### ЭФФЕКТЫ

Когда боец проваливает проверку Силы воли (Willpower) или Храбрости (Cool), он получает маркер безумия (и становится безумным как описано на стр. 51 рулбука) в дополнеие к любым другим последствиями проверки.

Когда боец делает бросок по таблице Последствий ранений (Lasting Injuries) после того как его вывели Вне игры когда он был Вовлечен (Engaged) или в результате действия Куп де Грас (Coup de Grace), сделайте два броска и выберите больший результат.

Боец, отправивший противника Вне игры оружием ближнего боя или действием Куп де Гра (Coup De Grace ) получает 1 дополнительное очко опыта в добавок к обычному опыту за вывод противника Вне игры.

## UNSTABLE DOME (НЕСТАБИЛЬНЫЙ КУПОЛ)

*Древний военный конфликт, землятресение или просто гнет веков сделали купол нестабильным и он может разрушиться от малейшего прикосновения.*

### ЭФФЕКТЫ

Когда шаблон Взрыва положен, но перед отработкой его эффекта. сделайте бросок D6. На 5 и 6 положите еще один шаблон того же размера в контакте с первым в точке определенной дайсом Разлета. Теперь отработайте эффект атаки против бойцов под обоими маркерами Взрыва.

Бойцы, которые Ложатся (Prone) на возвышенной платформе или другом возвышенном элементе террейна должны делать тест на Инициативу чтобы не упасть, даже если находятся дальше 1/2” от края.

Двери и другие структуры, имеющие характеристики Toughness и Wounds

уменьшают свою Toughness на 2 единицы до минимума 1.

## АПОЛЛУС КЕЙДЖ, ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ

Охотники за головами по-разному приходят в свою профессию. Некоторые бросают прошлую жизнь ради кредитов и возможности крушить черепа, другие благодаря изгнанию, долгам или мести. Но есть и люди наподобие Аполлуса Кейджа, который был рожден для этого занятия. Поднявшийся с самого дна Дома Орлок, Аполлус был старателем Помойных Псов с талантом к насилию. Молодой орлок сделал себе имя, когда в одиночку разогнал на Спайдер поинт в Кластере Палантин напавших на караван скави. Причем голыми руками. Если бы Аполлус мог подчиняться приказам, он бы сделал неплохую карьеру в Доме Орлок. Но нет. После неудачного посягательство на лидерство в банде Помойных Псов против лидера Роки, Аполлус решил податься во фрилансеры

Аполлус Кейдж – крепкий орешек, который держит удар и продолжает бой. Многие готовы были поклясться что пришили его, когда внезапно обнаруживали что его громадный болтер прижат к их виску. Это сделало его популярным среди Гильдийцев, особенно когда нужно устранить кого-то слишком буйного в Плохих зонах. Аполлуса так просто не испугаешь, и он часто берется за работу, от которой отказываются другие. При этом несмотря на получаемые за работу на Гильдию деньги и сопутствующее веселье, Аполлус все еще зол на Помойных Псов и Дом Орлок. И эту злобу ему не унять до тех пор пока он снова не попробует сразиться с лидером банды.



### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

**Bounty Hunter Охотник за головами:** Как Охотник за головами, Аполлус использует правила Dead, Not Alive, Claiming Bounties и “We’ll Get Our Bit…” (см. стр 63 Банд подулья)

## APOLLUS KAGE, BOUNTY HUNTER

305 CREDITS

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

| Weapon | Rng S | Rng L | Acc S | Acc L | Str | AP | D | Am | Traits |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Boltgun | 12" | 24" | +1 | - | 4 | -1 | 2 | 4+ | Rapid Fire (1) |
| Shotgun | | | | | | | | | |
| - solid ammo | 8" | 16" | +1 | - | 4 | - | 2 | 4+ | Knockback |
| - scatter ammo | 4" | 8" | +2 | - | 2 | - | 1 | 4+ | Scattershot |
| - executioner ammo | 4" | 16" | -1 | +1 | 4 | -2 | 2 | 6+ | Knockback, Limited |
| Fighting knife | - | E | - | - | S | -1 | 1 | - | Backstab, Melee |

**SKILLS:** Hip Shooting, True Grit

**WARGEAR:** Frag grenades, mesh armour, photo goggles, respirator

## ГЕНЕРАЦИЯ СОБЫТИЙ

Как только вы сгенерировали Окружение, можно расставлять поле боя, следуя указаниям в описании Окружения. Оба игрока должны ознакомиться с особенностями Окружения, так как оно влияет на все поле боя и может существенно изменить характер боя, перемещение и взаимодействие с террейном.

Еще один компонент Плохих зон – это события. Это эффекты, которые будут длиться один или более ходов и добавляют на поле боя дополнительные опасности.

В начале первого раунда сгенерируйте случайное событие с помощью броска D66 по приведенной дальше таблице или с помощью карт Событий Плохих зон. Обратите внимание ч то у некоторых событий есть вторичные эффекты, зависящие от Окружения. В завершающей фазе игроки делают бросок D6 и проверяют триггер завершения события. Если выпало столько же или больше – событие убирается и в игру сразу вводится новое.

Если игроки используют для генерации Событий дайсы и Событие выпадает два раза подряд – новым событием становится Shutdown (если на первом дайсе D66 выпало нечетное число) и Hive Quake если четное. Если событие продолжалось три раунда – делать бросок не нужно. Оно заканчивается автоматически и заменяется новым. При окончании события с поля боя убираются все его эффекты в виде сгенерированных маркеров, элементов террейна или существ.

## ТАБЛИЦА СОБЫТИЙ ПЛОХИХ ЗОН

| D66 | Event |
|---|---|
| **Нечет–Повторите событие** Shutdown | |
| **11-12** | Critter Swarm |
| **13-14** | Howling Winds |
| **15-16** | Choking Clouds |
| **21-22** | Toxic Downpour |
| **23-24** | Spore Clouds |
| **25-26** | Brainleaf Outbreak |
| **31-32** | Bad Air |
| **33-34** | Sludge Jellies |
| **35-36** | Giant Rats |
| **41-42** | Lair of the Beast |
| **43-44** | Things in the Dark |
| **45-46** | Gunk Tank |
| **51-52** | Labyrinth |
| **53-54** | Old Cache |
| **55-56** | Static Storm |
| **61-62** | I’ve got a Bad Feeling about this… |
| **63-64** | Witch’s Lair |
| **65-66** | MutiefTribe |
| **Чет Повторите событие** DomefCollapse | |

### ПРИМЕЧАНИЕ ДИЗАЙНЕРА: НЕВЕРОЯТНОЕ СПАСЕНИЕ

Глубокие расщелины, моря отходов и обрушенные купола могут быть смертельными опасностями для бойцов. В Скирмиш играх можно представить что комбатанты, которые разбились насмерть или погрузились в токсичные пучины просто мертвы – еще одна жертва подулья. А вот в кампании будет довольно печально если новый лидер вместе со своим дорогим стволом свалится в пропасть и его придется вычеркивать из ростера банды. По умолчанию, если сами игроки не договорились об обратном, любой такой случай вывода бойцов Вне игры приводит к одному броску по таблице Последствий ранений (Lasting injuries). Мы можем предположить что их спасли буквально в последнюю минуту из отходов или они упали не в пропасть, а просто на уровень ниже.



## SHUTDOWN (ПЕРЕБОИ СО СВЕТОМ)

*Возможно благодаря начавшемуся бою древние предохранители сработали и весь купол лишился энергии - двери закрылись, свет выключился и все машины остановились.*

### ЭФФЕКТЫ

На поле боя работает правило Кромешная тьма (Pitch Black). См. стр 120 рулбука.

Все элементы террейна становятся инертными и не генерируют никаких дополнительных эффектов кроме тех что указаны в базовых правилах (т.е. считаются непроходимыми, блокируют линию видимости и на них можно залезть).

Все двери теперь невозможно открыть обычным образом (стр. 52 рулбука), но можно открыть силой.

**Дополнительные Эффекты:** У этого события нет дополнительных эффектов.

**Заканчивается на 4+.**

## CRITTER SWARM (РОЙ ПАРАЗИТОВ)

*Целый рой паразитов подулья -крыс, тараканов, пауков и им подобных вырвался из вентиляции и решеток в полу и образовал под ногами огрызающийся живой ковер.*

### ЭФФЕКТЫ

В Завершающей фазе каждого раунда, каждый из игроков делает бросок D6 за каждого своего бойца.

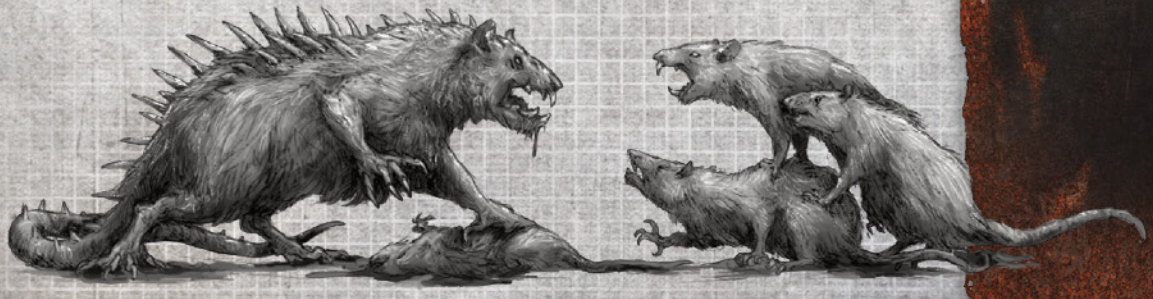
При результате 1 на бойца нападает рой паразитов и он должен пройти тест Силы. Если тест провален - боец падает с ног (Prone). Если боец уже лежал и проваливает тест Силы, он делает спас бросок или получает Легкое ранение (Flesh Wound). А если боец уже был Тяжело ранен (Seriously Injured ) - он становится Вне игры (Out of Action)

**Дополнительные Эффекты:**Если Окружение - Купол с Джунглями - бойцов атакуют при результате 1 и 2.

Если окружение - Порча Вапра, атакованый Роем паразитов боец должен сделать проверку Силы воли (Willpower) или получает маркер безумия.

Если окружение - Древний мануфакторум - при активации элемента Индустриального террейна или если он уже активирован, Рой паразитов атакует всех бойцов в 1” от этого элемента террейна.

**Заканчивается на 5+.**



*‘Он услышал историю о заброшенном, но практически нетронутом мануфакторуме. Мысли о богатстве заставили покинуть убежище. Гаковы бандиты Делак хорошо его надули.’*

*Блейдфист*
*Гирдер Гриндерс*
*Дом Голиаф*



*'Истребители растений и фосфорные гранаты для местной растительности. Респираторы и спусковые тросы чтобы перебираться через опасные участки. А ферромон мозгового листа подманит кого надо и все будет выглядеть как просто инцидент.*

*Игла Сталкеры Барелдена Дом Делак*

## HOWLING WINDS (ПРОНИЗЫВАЮЩИЙ ВЕТЕР)

*Внутри купола установлен огромный вентилятор, обдувающий находящихся внутри настолько сильно что бойцам приходится прилагать усилия чтобы оставаться на ногах и видеть свои цели.*

### ЭФФЕКТЫ

Выстрелы на дальней дистанции получают дополнительный штраф -1, а шаблоны взрыва скатерятся всегда. даже если попадание было точным.

Выстрелы из оружия с трейтами Gas или Smoke не срабатывают на 4+. Бросок делается после выстрела, но перед отработкой эффекта.

Бойцы, которые Ложатся (Prone) в 1/2" от края платформы должны перебрасывать удачную проверку инициативы при проверке на падение.

**Дополнительные Эффекты:** Если окружение - Стигийские глубины - выстрелы на Дальней дистанции получают штраф -2, а оружие с трейтами Gas или Smoke не срабатывают на 3+.

Если окружение - Купол с Джунглями - растения могут атаковать с дополнительных 6", вместо обычных дополнительных 3".

Если окружение - Нестабильный купол - вместо одного дополнительного шаблона Взрыва кладется два.

**Заканчивается на 5+.**

## CHOKING CLOUDS (УДУШАЮЩЕЕ ОБЛАКО)

*Пепел из пустоши или токсичный туман со дна улья залил собой поле боя, затрудняя видимость и покрывая бойцов слоем грязной пыли.*

### ЭФФЕКТЫ

Стрелковые атаки на Блиджней дистанции делаются со штрафом -1, а на длинной со штрафом -2. Шаблоны взрыва скатерятся всегда. даже если попадание было точным.

Шальные выстрелы (Stray Shots) могут задеть бойца в 2" от линии между стрелком и целью вместо обычных 1".

**Дополнительные Эффекты:** Если окружение - Стигийские глубины - бойцы на верхних уровнях террейна игнорирую эффект Удушающего облака кроме случаев когда они стреляют по нижним уровням.

Если окружение - Моря отходов - бойцы на уровне моря игнорируют эффект Удушающего облака кроме случаев когда они стреляют по верхним уровням.

Если окружение - Древний Мануфакторум - при активации элемента индустриального террейна и до конца раунда область в 3" от этого элемента террейна и на нем освобождается от эффекта Удушающего облака.

**Заканчивается на 5+.**

## TOXIC DOWNPOUR (ТОКСИЧНЫЕ ОСАДКИ)

*Грязная жидкость изливается откуда-то сверху, возможно из како-го то перерабатывающего отходы сооружения или переполненного сливами отстойника.*

### ЭФФЕКТЫ

Сверху льется токсичная жидкость. Сделайте бросок D6 чтобы определить ее тип:

**1-2 Chem Rain (Кислотный дождь.)** – Спас броски бойцов ухудшаются на 1 на все время действия этого эффекта (на силовые поля (Field Armours) это не действует).

**3-4 IrradiatedCoolant(Охладитель из реактора)** – Toughness бойцов снижается на 1 при проверке на Toughness во время бросков на пробитие (Wound rolls). Для правила Кромешная тьма (Pitch Black ) бойцы считаются Раскрытыми (Revealed).

**5-6 WasteRun-off (Промышленные стоки)** - Бойцы с маркером Blaze добавляют 2 к результату если попытаются потушить пламя. В остальном дождь не опасен, но неприятен.

**Дополнительные Эффекты:** Если окружение - Порча Вапра, проверки Силы воли (Willpower) делаются со штрафом +2.

Если окружение - Море отходов - уровень затопления поднимается после активации этого эффекта. Весь террейн на уровне моря убирается и находившиеся там бойцы оказываются в море.

Если окружение - Купол с Джунглями - в Завершающей фазе (до того как закончится это событие) все Хищные растения полностью вылечивают полученные повреждения.

**Заканчивается на 3+.**

## SPORE CLOUDS (ОБЛАКА СПОР)

*Вирусные споры заполнили купол. Ветер разносит их по улью и в результате просто дышать воздухом становится опасно без риска стать их новым носителем.*

### ЭФФЕКТЫ

После того как боец закончил активацию, управляющий игрок делает бросок D6. На 1 его атакуют споры. Для определения результата сделайте бросок D6:

**1-2** Поместите choke grenade центром на бойца и отработайте результат.
**3-4** Поместите scare grenade центром на бойца и отработайте результат.
**5-6** Поместите smoke grenade центром на бойца и отработайте результат.

**Дополнительные Эффекты:** Если окружение - Купол с Джунглями - используйте шаблоны 5" вместо 3”, а радиус действия дымовой гранаты считайте большим на 2”.

Если окружение - Древний Мануфакторум - при активации куска индустриального террейна сделайте бросок D6. При результате 1 - все бойцы в 1” от этого куска террейна и на нем попадают под воздействие случайного эффекта как описано выше.

Если окружение - Стигийские глубины - эффекты гранат не используют шаблны и действуют только на самого бойца, который потревожил споры, а радиус дымовой гранаты уменьшается до 1.5" вместо 2.5".

**Заканчивается на 4+.**



*‘Все кто сюда приходят, думают, что обязательно найдут что-то особенное. Немногие уходят невредимыми. И уж совсем редко кто-то вообщ9е что-то зарабатывает.*

*Салазар*
*Владелец салуна*
*Дорога вникуда*

## BRAINLEAF OUTBREAK (ЭПИДЕМИЯ МОЗГОВОГО ЛИСТА)

*Внутри купола произрастает Мозговой лист и его лозы ищут жертв, которых можно поработить.*

### ЭФФЕКТЫ

При выполнении теста на Восстановление (Recovery) в Завершающей фазе для Тяжело раненного бойца (Seriously Injured) (стр. 73 рулбука) если выпал результат Тяжелое ранение или Вне игры - боец становится Зомби мозгового листа (см. ниже). В конце игры побывавший Зомби мозгового листа боец автоматически отправляется на Восстановление (Recovery) без дополнительных эффектов.

**Дополнительные Эффекты:** Если окружение - Купол с Джунглями - в дополнение к риску стать Зомби мозгового листа для тяжело раненных бойцов, любой боец, оказавшийся Вне игры не убирается с поля боя, а становится Зомби мозгового листа.

Если окружение - Нестабильный купол - после использовании оружия с трейтом Blast, но после того ка убрать маркер Взрыва со стола сделайте бросок D6. На 4+ стрелявший из Blast оружия боец размещает трех Зомби мозгового листа в контакте с маркером взрыва.

Если окружение - Древний Мануфакторум - бойцы, использующие люки и вентиляцию могут стать Зомби мозгового листа. Если боец использует люк, вентиляцию или другой лаз, сделайте бросок D6. На 5+ боец выставляется обычным образом, однако теперь он Зомби мозгового листа.

**Заканчивается на 4+.**

## ЗОМБИ МОЗГОВОГО ЛИСТА В АРБИТРАТОРСКИХ СЦЕНАРИЯХ

Множество странных и невероятных вещей можно найти в глубинах подулья, начиная от рабов мозгового листа и жертв вируса из отстойника и заканчивая сошедшими с ума от паучьего яда и пепельными зомби. Всех эти тварей Арбитратор может отображать как зомби.

### ЗОМБИ МОЗГОВОГО ЛИСТА (BRAINLEAF ZOMBIES)

| M | WS | BS | S | T | W | I | A | LD | CL | WIL | INT |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2D6" | 5+ | 6+ | 3 | 3 | 1 | 6+ | 1 | 12+ | 4+ | 6+ | 12+ |

**Оружие:** Clubs (или пистолеты используемые как дубинка) или кулаки и зубы (считаются невооруженной атакой).

Зомби мозгового листа не может быть запинен (Pinned), автоматически проходит тест Храбрости (Cool) и игнорирует все результаты бросков на Ранения (Injury) кроме Вне игры (Out of action). Зомби мозгового листа, которого вывели Вне игры не покидает поле боя и вместо этого считается получившим Тяжелое ранение. В фазу Восстановления, Тяжело раненый зомби мозгового листа встает и излечивает все свои раны, но больше ничего не делает. Единственный способ убрать Зомби мозгового листа с поля – это выполнить действие Куп де Гра (Coup De Grace), когда он лежит Тяжело раненым.

Зомби мозгового листа в состоянии Горения (Blaze) не становятся Сломанными автоматически и не могут путаться потушить огонь. Каждую активацию зомби могут делать только одно действие и перемещаться на 2D6” с помощью действии Движение. Однако каждый раз, когда они входят в базовый контакт с противником, они считаются выполнявшими действие Чардж (Charge) и сразу атакуют.

Враги, которых Зомби мозгового листа вывели Вне игры заменяются на новых Зомби мозгового листа в Завершающей фазе.

## BAD AIR (ПЛОХОЙ ВОЗДУХ)

*Огромные машины, регулирующие воздух в улье в данном области сломались и воздух стал застоявшимся и спертым как в запечатанном на много веком склепе.*

### ЭФФЕКТЫ

Бойцы не могут выполнять два действия Движение за ход, если не экипированы респиратором.

Оружие с трейтом Blaze снижает свою Силу на 1 до минимума 1 и бойцы в которых попали таким оружием не могут получить статус Горит (Blaze).

**Дополнительные Эффекты:** Если окружение - Стигийские глубины - бойцы на уровне бездны или находящиеся ближе 1⁄2" от края платформы игнорируют эффект Плохого воздуха.

Если окружение - Купол с Джунглями - растения становятся менее агрессивными и могут атаковать только с расстояния в 1”.

Если окружение - Древний Мануфакторум - при активации куска Индустриального террейна, он сам и зона в 3" от него очищаются от действия Плохого воздуха до конца раунда.

**Заканчивается на 4+.**

## SLUDGE JELLIES (ГРЯЗЕВЫЕ СЛИЗНИ)

*В вентиляции, дренажных системах и стоках на поле боя прячутся хищные слизни, только и ждущие чтобы схватить зазевавшегося бойца.*

### ЭФФЕКТЫ

Любые мокрые элементы террейна, такие как бассейны, лужи или разлитые токсичные отходы могут таить в себе Грязевых слизней. Внутри вентиляции и люков тоже могут таиться эти паразиты. Когда боец завершает Движение в 1" от мокрого террейна или использует вентиляционный ход или люк, сделайте бросок D6. При результате 1 его атакует Грязевой слизень.

Атакованный слизнем боец должен пройти тест на Toughness. Если прошел - он может продолжить движение или пользование люком или вентиляционным лазом как обычно. Если провалил - его парализовало и вскоре его переварит Грязевой слизень.

Если ему не поможет другой боец (стр. 73 рулбука) до следующей Завершающей фазы, парализованный боец становится Вне игры. Если ему помогают - он становится Тяжело раненым.

**Дополнительные Эффекты:** Если окружение - Море отходов - море переполнено слизнями и как только туда падает боец - его атакуют автоматически.

Если окружение - Купол с Джунглями - Хищные растения считаются жидким террейном для правила нападения Грязевых слизней.

Если окружение - Порча Вапра - атакованный Слизнями боец после проверки Toughness должен еще пройти и проверку Силы воли (Willpower) или получает маркер безумия.

**Заканчивается на 4+.**



*‘НЕ ОТКРЫВАТЬ! ПОЛЗУЧАЯ ЛОЗА ВНУТРИ! УБИРАЙТЕСЬ ДОМОЙ!’*

*Граффити в Плохой зоне*

*'Гильдеры не проявляют свои эмоции как нормальные люди. Они просто уходят. А потом ты обнаруживаешь, что твой дом сгорел, а у твоих конкурентов удвоился запас прометиума..'*

*Хелза Стикблейд*
*Тоннельные старухи*
*Дом Эшер*

## GIANT RATS (ГИГАНТСКИЕ КРЫСЫ)

*В куполе устроили свое гнездо гигантские крысы Некромунды и они будут атаковать каждого нарушителя их спокойствия.*

### ЭФФЕКТЫ

Когда срабатывает это событие, игроки, начиная с имеющего Приоритет игрока размещают на поле D3+3 Гигантских крыс (см. стр 93). Этих крыс можно выставлять где угодно не ближе 1" от других бойцов и вне зоны расстановки игроков.

В Завершающей фазе (Перед проверкой на отмену этого события) каждая гигантская крыса выполняет чардж любого бойца в 8" от нее. В противном случае она пробегает 2D6" в направлении определяемом дайсом Разброса, останавливаясь в контакте с непроходимым террейном, но в остальных случаях движется по любому террейну вверх и вниз без ограничений. Как только все гигантские крысы подвигались - игроки добавляют еще D3 гигантских крысы на поле боя как было написано выше.

Использующие Bomb Delivery Rats бойцы Кавдор получают штраф -3 к бросу на Интеллект, когда пытаются задать направление движение крысе с привязанной бомбой, если в 12" от нее есть Гигантская крыса.

Если на момент активации владельца экзотического зверя в 6" от него находится гигантская крыса - зверь должен постараться зачарджить крысу.

**Дополнительные Эффекты:** Если окружение - Нестабильный купол - сделайте бросок D6 после использования оружия с трейтом Blast. На 4+ использовавший Blast оружие боец размещает D3 гигантских крысы в контакте с шаблоном взрыва.

Если окружение - Древний Мануфакторум - при активации куска Индустриального террейна, игроки размещают D3 гигантских крысы в контакте с этим куском террейна по очереди как было описано выше.

Если окружение - Море отходов - при падении бойца в море игроки размещают D3 гигантских крысы в море не ближе 6" от него по очереди как было описано выше. Гигантские крысы двигаются по морю отходов без ограничений.

**Заканчивается на 5+.**



## LAIR OF THE BEAST (ЛОГОВО ЗВЕРЯ)

*Внутри купола устроил свое логово гигантский зверь, который дремлет под полем боя, а его щупальца даже во сне нащупывают подходящую для еды добычу.*

### ЭФФЕКТЫ

После того как обе команды расставились, но перед активацией бойцов, выставьте на поле боя три маркера Логова зверя (стр. 121 рулбука). Игроки выставляют их по очереди, наиная с игрока, у кого приоритет. Маркеры Логова зверя нужно выставлять не ближе 12" друг от друга или расставленных бойцов и нельзя выставлять в зоне расстановки.

Если маркер Логова зверя уничтожен, уничтоживший его игрок выставляет на поле боя новый маркер Логова зверя по тем же правилам.

**Дополнительные Эффекты:** Если окружение - Древний Мануфакторум - если кусок Индустриального Террейна активируется или активирован, любой из люков считается маркером Логова зверя до конца раунда.

Если окружение - Стигийские глубины - маркеры Логова зверя можно размещать и в бездне и тогда зверь будет атаковать тех кто проходит над ним. Проходящие над маркером Логова зверя бойцы считаются оказавшимися в 6" от маркера не учитывая реальную дистанцию, если они на самом деле не находятся ближе.

Если окружение - Нестабильный купол - после выполнения атаки оружием с трейтом Blast сделайте бросок D6. На 5+ разместите маркер Логова зверя одного из шаблонов взрыва, относящихся к этой атаке.

**Заканчивается на 5+.**

## THINGS IN THE DARK (НЕЧТО ВО ТЬМЕ)

*Тьма и тени царят в подулье и здесь они особенно густые. А во тьме таятся страшные создания, охотящиеся на тех кто проходит мимо.*

### ЭФФЕКТЫ

Пока это событие действует, используйте правило Ужас во тьме со страницы 139 рулбука.

Стрелковые атаки на Дальней дистанции получают -й к попаданию в дополнение к остальным модификаторам за исключением бойцов, экипированных photo goggles или thermal sight.

**Дополнительные Эффекты:** Если окружение - Купол с Джунглями - при прохождении теста на Ужас во тьме, бойцы будут атакованы если если только они не находятся в 8" от двух других бойцов, а не от одного.

Если окружение - Порча Вапра - при броске по таблице Ужас во тьме, боец делает два броска D6 и выбирает меньший.

Если окружение - Море отходов - бойцы в море при активации должны делать бросок по таблице Ужас во тьме.

**Заканчивается на 5+.**

*'Представители Гильдии – глупцы, раз полагались на такие экзотические технологии. Они только привлекали к себе лишнее внимание. Не удивительно, что нам не удалось спасти их или хотя бы оставшееся от них оборудование. Нельзя нас в этом упрекать.*

*Джульен Барнола,*
*Искрящие щиты*
*Дом Ван Саар*
*Из обяснения Гильдийским союзникам о потере их представителей.*

*'Через тридцать шагов после треснувшей домны поверните направо. Поднимитесь по лестнице над магистралью. И отсчитайте третий вентиляционный выход.*

*Указание как найти ящик с лутом в Плохих зонах*

## GUNK TANK (ЕМКОСТЬ С ЛИПКОЙ ДРЯНЬЮ)

*Густая грязь и отходы стекают в купол с верхних уровней улья и иногда проливаются на бойцов в виде мерзкой дряни.*

### ЭФФЕКТЫ

В фазе определения Приоритета перед броском на Приоритет каждый игрок делает бросок D6 за каждого своего бойца. При результате 1 боец Обмазан (Gunked).

Характеристика Движение Обмазанного бойца уменьшается на 1 (до минимума 1) и он не прибавляет D3" движения пир выполнении действия Чардж. Кроме этого его характеристика Инициативы уменьшается на 1 (т.е. инициатива 3+ становится 4+ и т.д.)

Обмазанные бойцы легче загораются (на 2+, а не на 4+ как обычно) при попадании оружия с трейтом Blaze.

**Дополнительные Эффекты:** Если окружение - Древний Мануфакторум - при активации куска Индустриального террейна все бойцы в 1" от этого куска террейна должны быть протестированы как описано выше иначе они тоже Обмазаны.

Если окружение - Море отходов - упавшие в море бойцы автоматически Обмазаны.

Если окружение - Нестабильный купол - бойцы которых коснулся шаблон Взрыва должны быть протестированы как описано выше или становятся Обмазаны.

**Заканчивается на 3+.**

## LABYRINTH (ЛАБИРИНТ)

*Даже в обычных областях подулей подобен лабиритну. Здесь же он особенно запутан и бойцы легко могут оказаться отрезанными от своих союзников.*

### ЭФФЕКТЫ

Если при активации бойца у него нет линии видимости до другого бойца (друга или врага), он должен пройти тест на Интеллект.

Проваливший проверку боец становится заблудившимся и противник размещает его в любом месте на поле боя в 12" от текущей позиции. Его нельзя разместить на непроходимом террейне или ближе 1" от другого бойца.

**Дополнительные Эффекты:** Если окружение - Порча Вапра - заблудившийся боец получает маркер безумия.

Если окружение - Купол с Джунглями - потерявшийся боец не дальше 6" от Хищного растения может быть размещен где угодно на поле боя, но тоже ближе 6" от Хищного растения.

Если окружение - Стигийские глубины - провалившиеся в пропасть бойцы не становятся Вне игры а становятся потерянными.

**Заканчивается на 4+.**

## OLD CACHE (СТАРЫЙ СХРОН)

*Забытая оружейная военных, заброшенный склад поселения или утерянный бандитский клад дожидаются в подулье тех, кто сможет их отыскать.*

### ЭФФЕКТЫ

Бойцы могут выполнять действие Порыться в отбросах (Scavenge) (Двойное) чтобы попытаться найти ценный лут. Сделайте бросок D6 и прибавьте 1 за каждого дружественного бойца ближе 6". На 6+ поместите ящик с лутом в базовом контакте с бойцом.

На протяжении всего боя бойцы могут перебрасывать Проверку боеприпасов (Ammo checks).

Гранаты не заканчиваются автоматически до конца игры когда у них заканчиваются боеприпасы после провала Проверки на боеприпасы (Ammo check) и их можно перезарядить как обычное оружие.

**Дополнительные Эффекты:** Если окружение - Древний Мануфакторум - бойцы находят ящик с лутом на 4+ вместо 6+.

Если окружение - Порча Вапра - выполняющие действие Порыться в отбросах (Scavenge) бойцы и провалившие тест должны также пройти проверку Силы воли (Willpower) или получают маркер безумия.

Если окружение - Нестабильный купол - атака гарантой промахивается (misfires) если на дайсе Разлета (Scatter dice) выпадает Попадание (Hit) вне зависимости от результата на D6.

**Заканчивается на 3+.**

## STATIC STORM (ВСПЫШКА СТАТИКИ)

*Огромные сверхпроводники питают целые уровни улья и во время своей работы периодически испускают в подулей вспышки статики, сопровождающиеся голубыми молниями.*

### ЭФФЕКТЫ

Энергетическое оружие (плазма, мельта, лаз оружие) получает трейт Unstable если такого трейта у него не было. Если у оружия уже был такой трейт - оно автоматически перегружается (overloads) если на дайсе Огневой мощи (Firepower dice) выпадает значок Проверки боеприпасов (Ammo).

Когда боец входит в базовый контакт с другим бойцом, оба бойца получают удар Strength 1 Damage 1. Отработайте результат этих ударов до всех остальных действий, включая атаку, являющуюся частью действия Чардж.

Если сценарий использует правила Кромешная тьма (Pitch Black), любой боец, который двигался во время своей активации получает маркер Раскрыт (Revealed).

**Дополнительные Эффекты:** Если окружение - Древний Мануфакторум - при активации куска Индустриального террейна или если он активирован - все бойцы в 1" от этого террейна получают удар Strength 1 Damage 1.

Если окружение - Купол с Джунглями - любая атака, которую Хищное растение совершает против бойца наносит дополнительно D3 ударов Strength 1 Damage 1 по бойцу в дополнение к любым другим эффектам.

Если окружение - Стигийские глубины - при входе в базовый контакт бойца получают D3 ударов статики вместо одного.

**Заканчивается на 3+.**



*'Обычная ретскинская карта. Нет, нарисованная Ретскинами, идиот!'*

*Гюнтер Поларт, торговец из подулья*



*'Следите за этими мелкими тварями. Они не разбегутся просто когда заговорят пушки так что если они и правда побегут, вам лучше бежать за ними.'*

*Мастер по ребрам*
*Сломанные молоты*
*Дом Голиаф*

## I'VE GOT A BAD FEELING ABOUT THIS... (У МЕНЯ ПЛОХИЕ ПРЕДЧУВСТВИЯ...)

*Грохот машинерии стих и даже местная живность затаилась в своих норах словно весь улей затаил дыхание в предчувствии чего-то ужасного.*

### ЭФФЕКТЫ

Бойцы получают штраф +2 к тесту Мужества (Nerve tests) каждый раз когда он потребуется.

Наемники и хенгер-оны ставшие Сломленными (Broken) убираются с поля боя автоматически и становятся Вне игры (Out of Action). Делать бросок по таблице Последствий ранений (Lasting Injuries) при этом не нужно.

**Дополнительные Эффекты:** Если окружение - Порча Варпа - провалившие тест Мужества (Nerve test) получают маркер безумия в дополнение к любым другим результатам.

Если окружение - Купол с Джунглями - начинающие или заканчивающие свою активацию бойцы в 3" от Хищных растерий должны пройти тест Мужества (Nerve test).

Если окружение - Стигийские глубины - провалившие тест Мужества (Nerve test) бойцы в 1⁄2" от края платформы или уровня могут спрыгнуть вниз. Сделайте проверку Силы воли (Willpower) для такого бойца. Если тест провален - он прыгает в пропасть.

**Заканчивается на 5+.**

## WITCH'S LAIR ( ЛОГОВО ВЕДЬМАКА)

*В этой местности живет Вирд и он совсем не будет рад потревожившим его бандитам, принесшим с собой насилие и возможность раскрытия его убежища.*

### ЭФФЕКТЫ

В Завершающей фазе каждый игрок выбирает случайным образом одного из бойцов, который Стоит. Этот боец становится целью атаки Вирда.

Сделайте проверку Силы воли (Willpower) для выбранного бойца. Если проверка провалена - он автоматически атакует ближайшего бойца. Если боец уже Вовлечен (Engaged) - выберите случайным образом одну из его рукопашных единиц оружия. Если он Активен - выберите случайным образом одну единицу его стрелкового оружия.

**Дополнительные Эффекты:** Если окружение - Порча Варпа - выберите для атаки Вирда двух бойцов вместо одного. Отрабатывайте атаки в том порядке в котором бойцы выбраны.

Если окружение - Море отходов - атакованные Вирдом бойцы пытаются не атаковать, а спрыгнуть в море. Если они не могут спрыгнуть - они должны подойти как можно ближе к месту где это можно сделать.

Если окружение - Стигийские глубины - атакованные Вирдом бойцы пытаются не атаковать, а спрыгнуть в пропасть. Если они не могут спрыгнуть - они должны подойти как можно ближе к месту где это можно сделать.

**Заканчивается на 4+.**

## MUTIE TRIBE (ПЛЕМЯ МУТАНТОВ)

*Дикое племя Мутантов застолбило за собой этот участок подулья и оберегает его от чужаков и вообще не хочет иметь дело с тем что творится за пределами их купола.*

### ЭФФЕКТЫ

В фазу Приоритета каждого раунда, каждый игрок делает бросок D6 за каждого своего Стоящего и Активного бойца. Если выпало 1 - на бойца нападают Мутанты, вооруженные луком (см. ниже). Выполните против этих бойцов стрелковую атаку. Атака считается выполненной с Дальней дистанции с BS 5+. Бойцы не получают защиты от укрытий против атак Мутантов.

| | Rng | | Acc | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Weapon** | **S** | **L** | **S** | **L** | **Str** | **AP** | **D** | **Am** | **Traits** |
| Mutie bow | 9" | 18" | - | -1 | 2 | +1 | 1 | - | - |

Когда бойца атакуют Мутанты, он может решить сбросить свой маркер Готовности на этот раунд и сделать бросок куба Огневой мощи (Firepower dice) для одного из своих единиц оружия (при выпадении Проверки на боеприпасы нужно сделать такую проверку). Если он так делает - он игнорирует атаку Мутантов, а вместе с ним все другие бойцы в 6" от него.

**Дополнительные Эффекты:**Если окружение - Купол с Джунглями - бойцов атакуют при результате 1 или 2.

Если окружение - Порча Варпа - первый атакованный боец атакуется не Мутантом, а Вирдом. Сделайте для этого бойца Проверку Силы воли (Willpower). Если он проваливает проверку, он получает удар Strength 5 Damage 2. Если он прошел проверку - он получает вместо удара маркер безумия.

Если окружение - Древний Мануфакторум - мутанты атакуют вместо лука с помощью восстановленного автогана (стр. 124 Банд подулья).

**Заканчивается на 5+.**

## DOME COLLAPSE (ОБРУШЕНИЕ КУПОЛА)

*Улей так давит на своим весом, что купола в его основании складываются, водоемы с отходами пересыхат, порталы открываются или закрываются и целые уровни обрушиваются на более глубокие области под ними.*

### ЭФФЕКТЫ

Любой боец на поле боя становится Запиненым (Pinned). Не забывайте что бойцы в 1⁄2" от края уровня или платформы могут упасть.

Это событие мгновенное заканчивается и нужно сгенерировать новое. Его эффект наступает мгновенно.

**Дополнительные Эффекты:**У этого события нет дополнительных эффектов.

**Заканчивается мгновенно.**

*"Ядовитая лоза – отличный источник ядов. Конечно, только для тех, кто умеет его добывать. На такую работу лучше посылать побольше тел. Смертей тут не избежишь."*

*Ядовитое дыхание*
*Братство тени*
*Дом Делак*



## ФАЭТОС 23-2, ОГРАНИЧЕНЫЙ ВИРД ПСАЙКАНАРУМА

Фаэтос, Имперское обозначение 23-2 был вирдом мутантом, найденным в глубинах Большой дыры. Во время его транспортировки на литейные заводы Пограничных Лордов он проявил спонтанные психонические способности, поджарив мозги дюжине других заключенных и трем охранникам. Это должно было закончиться пулей в голову, но на счастье Фаэтоса его заметил представитель Гильдии Рабов. Он надел на бормочущего вирда ограничивающий нуль-ошейник и поместил в стасис капсулу. А потом продал в Псайканарум в Улье Примус. После нескольких очищающих хирургических процедур, Фаэтос был приведен в «норму» и его начали обучать.

Оснащенный хирургически присоединенным респиратором и ингибитором движения, Фаэтом постоянно подвергается воздействию подавляющей разум химии, которая удерживает его в послушном состоянии. Хозяева Фаэтоса из Псайканариума могут управлять его настроением с помощью этой химии и направлять его телепатические способности на врагов Лорда Хелмавра. Перед тем как Псайканариум отправляет его на задание, вирда подвергают обширной когнитивной обработке, так что он выполняет волю своих хозяев или нанявшей его банды без всяких возражений.

## THAETOS 23-2, WYRDLOCK BOUNTY HUNTER

285 CREDITS

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

**SKILLS:** Fearsome, Unsanctioned Psyker

**WARGEAR:** Respirator

**SPECIAL RULES:** Claiming Bounties; Dead, Not Alive; Fearsome; Team Work; "We'll Get Our Bit..."

### WYRD POWERS

**PYROMANCY:** Scouring (Basic)

**TELEPATHY:** Maddening Visions (Basic)

**TELEKINESIS:** Levitation (Basic), Continuous Effect

Неведомым образом Фаэтос выработал сопротивляемость к наркотикам и к нему начали возвращаться осколки его памяти, освобождая его от контроля хозяев. Фаэтос вспомнил что когда-то был служителем культа в глубинах подулья. Он вспомнил как мелкие создания варпа бегали у него под ногами и ласкались к нему, а дюжина племен выплачивала ему дань, боясь его разгневать. Но его грезы всегда заканчивались вспышками выстрелов и приходом монстров работорговцев, которые казнили его последователей и заковали его в цепи. Он прокручивал это воспоминание в голове снова и снова до тех пор пока монстр в его голове не вырвался наружу и не разрушил его ограничитель. В тот день Фаэтос вернулся обратно в подулей, оставив позади себя трупы своих пленителей.

*'Эти парни из Гильдии Воды просто психи. Наняли нас для защиты а потом отобрали половину воды. Я даже не знаю был я больше удивлен или напуган.'*

*Эсткер Алмазный меч Сверкающие мечи Дом Эшер*

## ВИРД СИЛЫ

### ПИРОМАНСИЯ (PYROMANCY)

**Поджигание (Scouring) (Базовое) :** Сверкающий сноп огня вырывается из глаз или вытянутых рук и охватывает врагов. Пока эта сила поддерживается, псайкер считается вооруженным оружием со следующим профилем:

| | Range | | Acc | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | S | L | S | L | Str | AP | D | Am | Traits |
| Scouring | - | T | - | - | 2 | - | 1 | - | Blaze, Template |

### ТЕЛЕПАТИЯ (TELEPATHY)

**Сводящий с ума видения (Maddening Visions) (Базовое):** Ближайшие к Фаэтосу враги видят страшную картину как псайкер изливает через себя энергию варпа. До конца Завершающей фазы делайте бросок Силы воли (Willpower) за каждого противника, заканчивающего движение ближе 3" от Фаэтоса. Если проверка провалена – противник временно сходит с ума и получает маркер Безумия. При активации он будет себя вести как описано на стра. 60 рулбука.

### ТЕЛЕКИНЕЗ (TELEKINESIS)

**Левитация (Levitation) (Базовое),Продолжительный эффект:** Фаэтос парит на невидимых восходящих потоках над уровнем земли благодаря силам варпа. Пока эта Вирд сила поддерживается, Движение Фаэтоса увеличивается на 3" и он может игнорировать любой и может свободно перемещаться между уровнями и никогда не падает. Он не игнорирует только непроходимый террейн и стены и не может закончить движение так чтобы его база перекрывала препятствие или базу другого бойца. Кроме этого он не может быть Запинен (Pinned). Так как Фаэтос левитирует всего в нескольких дюймах от уровня земли, эта способность не влияет на его линию видимости или его способность использовать укрытия.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

**Bounty Hunter Охотник за головами:** Как Охотник за головами, Фаэтос 23-2 использует правила Dead, Not Alive, Claiming Bounties и "We'll Get Our Bit…" (см. стр 63 Банд подулья)

**Team Work Работа в команде:** Фаэтос 23-2 может быть нанят в дополнение к другому Охотнику за головами, что позволяет банде вывести на поле боя сразу двух Охотников за головами.

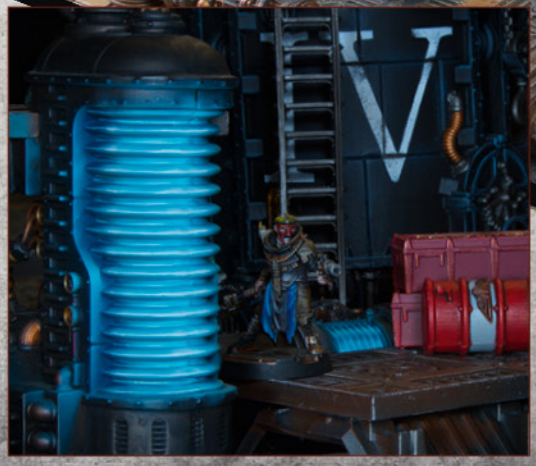
# ТЕРРЕЙН ПЛОХИХ ЗОН

Города ульи – это замкнутая экосистема с большим разнообразием окружения и обитателей. В верхней части города расположены жилые зоны и индустриальные сектора и где постоянно слышен гул моторов. Здесь доминирует лес древних машин, постоянная работа которых обеспечивает благополучие Некромунды производимыми продуктами. Глубже в улей мануфакторумы сменяются заброшенными куполами и разрушенными цехами, а их обитатели живут на остатках некогда процветавших поселений. Ближе ко дну улья начинается зона настоящих диких пустошей. Здесь пласталевые коридоры заполняют странные формы жизни и хищные растения, превращая некоторые залы в смертельные джунгли под которыми скрыты следы совсем древнего мира.

Игры в Некромунду могут отыгрываться практически на любом типе террейна, так как разнообразие игрового мира дает игрокам самые широкие возможности. Базовые правила покрывают взаимодействие с самыми распространенными типами террейна. Однако если игрокам хочется – они могут использовать дополнительные правила взаимодействия бойцов с с террейном, делающие террейн более опасным или интересным. В этом разделе приведены правила для использования в игре в Некромунду SectorMechanicus, DeathWorld и Warhammer 40,000 Objectives от Citadel.









## ПРИМЕЧЕНИЕ ДИЗАЙНЕРА: СОЗДАНИЕ ВАШЕГО ПОЛЯ БОЯ

Хотя этот раздел и призван для того чтобы дать вам правила для использования террейна от Citadel, их легко можно адаптировать для любого террейна из индустривального мира или мира смерти. Игроки могут экспериментировать при создании собственного поля боя, смешивая разные виды террейна. Например бой может происходить над куполом, заросшим джунглями, в котором хищные растения заставляют бойцов избегать нижнего уровня и перемещаться по верху. Или игроки могут создать действующий мануфакторум с производственными линиями и работающей машинерией. Можно даже добавить технику из Warhammer 40,000 наподобие Леман Расов или Химер, среди которой будут сражаться банды..

# ИНДУСТРИАЛЬНЫЙ ТЕРРЕЙН

Как и в тысячах других миров Империума, ульи на Некромунде спроектированы очень давно и технологии и секреты их создания давно утрачены. Машины и индустриальные структуры были собраны благодаря Стандартным Шаблонным Конструкциям Адептус Механикус. Назначение большинства из них давно забыто, а другие давно перестали работать. Тем не менее банды продолжают сражаться между собой за контроль над ними и иногда используют их против своих противников.

Индустриальный террейн предлагает вам дополнительные правила для использования террейна Сектор Механикус при игре в Некромунду. Эти правила можно применять практически на любом поле боя как с террейном Сектор Механикус, так и с любым другим подходящим, который сделают сами игроки.

## ПРИМЕЧАНИЕ ДИЗАЙНЕРА: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНДУСТРИАЛЬНОГО ТЕРРЕЙНА

Индустриальный террейн – это общее название для всего многообразия индустриального окружения, которое можно встретить на Некромунде и в первую очередь рассчитан на Сектор Механикус от Citadel, хотя подходит и для любого другого из коллекции игроков. При выборе сценария оба игрока договариваются о том, какие правила будут применяться в игре. Если отыгрывается Арбитраторский сценарий – Арбитратор решает какие правила стоит использовать.

В игре, использующей Индустриальный террейн, игроки должны четко представлять какие правила к кому террейну применяются. В большинстве случаев это очевидно, как в случае с люками, крюками и выхлопными трубами. В случае с теми же прометиумными трубами игроки могут договориться, что только некоторые трубы наполнены прометиумом или что трубы – именно прометиумные трубы. Главное чтобы все игроки понимали чем является каждый из элементов террейна до начала игры.

## СЛУЖЕБНЫЕ ЛЮКИ

*Двери, люки и сервисные панели усеивают стены и пол куполов, предоставляя доступ к древней машинерии, спрятанной внутри. Банды могут использовать их для перемещения по полю боя, но к сожалению эти коридоры настолько запутанные что в них можно легко заблудиться.*

**Лазы:** Боец может использовать люк чтобы путешествовать по полю боя. Если боец заканчивает действие Движение (Move) (Простое) в 1" от люка, его можно убрать с поля боя. В Завершающей фазе следующего раунда сделайте для бойца проверку на Интеллект.

Если тест успешно пройдет - управляющий игрок выставляет бойца стоящим в 1" от любого другого люка где угодно на поле боя с тем условием чтобы он не был ближе 1" от вражеских бойцов и его база не перекрывала других бойцов или препятствие. Если тест провален - противник моет выставить бойца в 1" от любого люка на поле боя или оставить его вне поля бой. В последнем случае в следующей Завершающей фазе боец снова будет проходить тест на Интеллект.

**Импровизированное укрытие:** Бойцы в контакте с люком могут использовать его как укрытие, закрываясь им от атакующих. Боец в 1" от люка может выполнить действие Укрытие (Cower) (Простое) и получить частичное укрытие. Как только он подвигается (добровольно или вынужденно) - укрытие теряется.

**Возможность спрятаться:** Бойцы могут прятаться в люках. Если боец заканчивает свое движение ближе 1" от люка - их можно убрать с поля боя. Разместите возле люка маркер, показывающий что там прячется боец. Когда боец прячется, он не может выполнять действия и в него нельзя стрелять с расстояния больше 3". Бойцы могут Вовлекать (Engage) и атаковать спрятавшегося бойца обычным образом. В любой Завершающей фазе боец может вылезти из люка, если ему есть куда встать и рядом с ним ближе 1" не окажутся вражеские бойцы, а его база не будет перекрывать других бойцов или препятствия.

## ВЫХЛОПНЫЕ ТРУБЫ

*Несмотря на то, что большая часть токсичных выхлопов с производства отводятся наружу в пустоши, иногда приходится или просто легче закачивать их в купола подулья. Дымоходы задымляют воздух в куполе выхлопами от плавилен, перерабатывающих комбинатов и и кузниц.*

**Клубящийся дым:** В конце каждой Завершающей фазы сделайте бросок D6 за каждую присутствующую на поле боя выхлопную трубу. На 6 она активируется и выбрасывает дым и пепел. До Завершающей фазы следующего раунда область в 6" от выхлопной трубы считается полностью блокирующим линию видимости элементом террейна.

**Загрязненный воздух:** Выхлопные трубы создают зоны загрязненного воздуха. В области 6" от Выхлопной трубы бойцы могут выполнять только одно действие Движение (Move) (Простое) за свой ход если они не экипированы респиратором.

**Легковоспламеняющиеся испарения:** Пока Выхлопная труба работает она создает вокруг себя область с легковоспламеняющейся смесью. Попадание из оружия с трейтом Blaze в бойца, находящегося в области 6" от Выхлопной трубы считается с Силой на 1 больше.



## ПРОМЫШЛЕННЫЕ КЛЕШНИ И КРЮКИ

*Индустриальные постройки зачастую оборудованы специальными клешнями и крюками для перемещения тяжелых грузов. В таких забытых всеми местах как подулей, бойцы используют подобные древние механизмы чтобы забираться на постройки, поднимать ящики и раненых товарищей, а также в качестве импровизированного вооружения.*

**Быстрое лазание:** Прочертите невидимую вертикальную линию через клешню и место ее крепления до поверхности под ней. Боец в 3" может выполнить действие Залезть (Climb) (Простое) чтобы залезть и слезть по ней как описано на стр 63 рулбука.

**Смерть с высоты:** Боец в 3" от Клешни может выполнять действие Использовать Клешню (Trigger Claw) (Базовое) чтобы обрушить Клешню на противника в 3" от невидимой вертикальной линии (как описано выше) и на том же уровне что и атакующий. Атакованный боец должен пройти тест на Инициативу, чтобы увернуться от клешни или же получает удар Силой 5 и Damage 1.

**Подъем грузов:** Боец в 3" от Клешни может выполнить действие Поднять груз (Hook Cargo) (Простое) чтобы поднять тяжело раненного бойца или ящик с лутом (или любой другой переносимый объект) вверх или вниз в любую точку в 3" от Клешни если там есть место чтобы поставить модель.



## ОПАСНЫЙ ИНДУСТРИАЛЬНЫЙ ТЕРРЕЙН

Некоторые виды Индустриального террейна считаются опасными. Обычно потому что они могут взорваться если в них попадет шальная пуля. Опасный Индустриальный террейн, как следует из его названия, может быть целью атаки и может быть задет шальной пулей (Stray Shots). Боец может умышленно атаковать элемент Опасного Индустриального террейна стрелковым оружием или оружием ближнего боя, как будто элемент террейна - вражеский боец и выбирая своей целью точку на этом террейне. Если в бойца, использующего Опасный Индустриальный террейн в качестве укрытия выстрелили и не попали, сделайте бросок на проверку шальной пули для этого террейна как и для обычных бойцов. Если элемент террейна поражен шальной пулей, точка удара выбирается максимально близкой к оригинальной цели.

Если в Опасный Индустриальный террейн попали, не нужно делать никаких бросков на пробитие или спас бросков. Вместо этого смотрите ниже описания и применяйте подходящий эффект.

## ПЛАЗМЕННЫЕ ТРУБЫ И ГЕНЕРАТОРЫ

Разогретая до белизны плазма курсирует по улью подобно артериальной крови и питает на своем пути бесчисленные древние системы и устройства. Там где плазма взаимодействует с машинерией, плазма может стать полезным инструментом или смертельным препятствием для сражающихся банд. Плазменные трубы и генераторы считаются Опасным Индустриальным террейном.

**Плазма высокого давления:** Если плазменная труба или Генератор поражены стрелковой атакой или оружием ближнего боя, сделайте бросок D6 и прибавьте Силу оружия. Если результат - 9 или больше - защитная оболочка машины нарушается и наружу вырывается поток раскаленной плазмы. Положите шаблон Взрыва 5" на пораженный участок. Любой боец, которого касается шаблон, должен пройти тест на Инициативу или получает удар как от плазменной гранаты (см. стр. 89).

**Яркий свет:** В сценариях, использующих правило Кромешная тьма (Pitch Black), Плазменные трубы и Генераторы освещают все кругом в радиусе 6" от себя. Кроме этого в любой битве, даже там где не действует правило Кромешной тьмы, infrasights и photo goggles не дают бонусов при прицеливании в бойцов, находящихся в 3" от Плазменной трубы или Генератора.

**Плазменные канистры:**Они считаются хранилищами боеприпасов, но только для плазменного оружия (т.е. plasma pistol, plasma gun, plasma cannon и комби оружие с плазменным компонентом) и бойцы могут перемещать их как обычные ящики с лутом. Плазменные канистры можно использовать как импровизированное оружие и ими моежт пользоваться любой боец в базовом контакте с ними. Считайте их плазменными гранатами со штрафом -2 на попадание. Как только канистра была использована в виде импровизированного оружия - она убирается с поля боя.



## ПРОМЕТИУМНЫЕ ТРУБЫ И ХРАНИЛИЩА

Взрывоопасныве трубы с прометиумом и хранилища для него можно встретить в любом уголке подулья. Банда постоянно врезаются топлоивопровод и воруют топливо у Гильдии или изготавливают самодельное огнеметное оружие, хотя это и довольно опасно. В перестрелке шальные пули легко могут повредить трубопровод или хранилище прометиума. В лучшем случае получится просто дырка, откуда будет вытекать топливо. В худшем – разрушительный взрыв. Прометиумные трубы и хранилица считаются Опасным Индустриальным террейном.

**High Pressure Gas Газ высокого давления:** Если в прометиумную трубу или хранилище попали стрелковой или рукопашной атакой, сделайте бросок D6 и добавьте к результату Силу оружия. Если результат – 9 или больше, защитная оболочка нарушена и из нее вырывается поток топлива. Поместите шаблон взрыва 5" на точку попадания. Любой боец, оказавшийся под шаблоном должен пройти тест на Инициативу или окажется в состоянии Ослеплен (Blind) как будто ударен оружием с трейтом Вспышка (Flash) Если у оружия которым попали в трубу или резервуар есть трейт Взрыв (Blast), вместо указанного выше любой боец, оказавшийся под шаблоном должен пройти инициативу или получает удар огнеметом

| | Range | | Acc | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Weapon** | **S** | **L** | **S** | **L** | **S** | **AP** | **D** | **Am** | **Traits** |
| Flamer | - | T | - | - | 4 | -1 | 1 | 5+ | Blaze, Template |

**Fuel Slicks Протечка топлива:** В такой древней системе как город улей, все постоянно разваливается. В Завершающей фазе сделайте бросок D6 за каждый участок Прометиумной трубы или Хранилище на поле боя чтобы проверить их активацию. При результате 6 происходит утечка топлива и любое действие Движение (Move) или Чардж (Charge), перемещающее бойца больше чем на 3” требует от него прохождения теста на Инициативу после завершения движения. Провалившие тест бойцы оказываются лежащими и запиненными (Prone и Pinned). Если боец выполнял действие Чардж, он останавливается в 1” от противника и не считается Вовлеченным (Engaged).

**Free Fuel Халявное топливо:** Оружие, имеющее оба трейта Blaze и Scarce теряет трейт Scarce пока боец находится в 3” от Прометиумной трубы или Резервуара. Если у оружия нет трейта Scarce, оно получает трейт Plentiful в тех же условиях.





*‘Дом вас защищает, но только охота может сделать вас богатым. Если вы достаточно сильны, вы быстрее разбогатеете, работая на себя.’*

*Кило Грендел*
*Охотник за головами*
*Выходец из дома Орлок*

## ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ

Панели управления имеются на многих элементах террейна Сектор Механикус или могут быть отдельными элементами террейна, как например терминалы от дверей из стартера Некромунды. Игроки должны договориться о том, что считать панелями управления перед игрой. Боец в 1” от палени управления может выполнить действие Доступ к терминалу (Access Terminal) (Базовое). Для этого он проходит тест на Интеллект со штрафом -2. В случае успеха он может мгновенно активировать эффект этого куска террейна, включая Протечну топлива, Клубящийся дым или Смерть с высоты. Также боец может вместо этого отключить механизм элемента террейна до конца Завершающей фазы или наоборот включить его снова если он уже был выключен. Пока элемент террейна Выключен, дополнительные правила на него не действуют. Т.е. трубы не протекают, Выхлопные трубы не выбрасывают смог, Клешни нельзя использовать для быстрого лазания и т.д.





# РУИНЫ УЛЬЯ

*На каждый участок улья, заполненный шумом, которые издают рабочие и машины приходится другой, где стоит могильная тишина. В таких покинутых куполах и забытых залах можно найти осколки прошлых веков. Многие из этих утерянных сокровищ можно залутать, что зачастую привлекает к ним внимание бандитов, или хотя бы использовать против своих врагов.*

В этом разделе представлены правила для многих элементов террейна Citadel из наборов Honoured Imperium set, Galvanic Servo Haulers, Munitorum Armoured Containers и Sector Imperialis Objectives. Также эти правила можно использовать с самодельными элементами террейна или теми что уже есть в коллекции игроков.

## ДРЕВНИЙ ИМПЕРИУМ

*За тысячелетия проживания люди оставили после себя странные реликты, раскиданные по подулью. Эти редкие объекты могут воодушевить или помочь бандам, а также могут стать ценностью, за которую стоит сражаться и возможно удастся продать позднее.*

**Святыни Империума:** Забытые статуи Космодесантников, упавшая Аквила и витражи с изображениями Имперских святых - это волнующие иконы Империума, которые можно обнаружить в подулье. Бойцы в 6" от Святынь Империума воодушевляются благодаря присутствию подобных реликвий и знанию что далекий Император наблюдает за ними и поэтому добавляют 2 к любом результату проверки Силы воли (Willpower). Противостоящие Империуму бойцы Хаоса или члены Генокульта находят такие реликвии устрашающими и поэтому в 6" от них наоборот вычитают 2 из результата проверки Силы воли (Willpower).

**Механикус Аркана:** Странные забытые устройства можно обнаружить в подулье, которые давно заброшены своими прошлыми обладателями. В конце боя, если у банды есть хотя бы один боец в 1" от Mechanicus Arcana и никого из бойцов противников - они дополнительно получают D6x10 кредитов в дополнение к награде за сценарий.

**Древний терминал:** Таинственные панели управления остались в глубинах подулья от его строителей. Большинство из них сломаны и не работают, но некоторые все еще подают признаки жизни. Боец в 1" от Ancient Terminal может выполнить действие Доступ к терминалу (Access Terminal) (Двойное). При этом нужно будет пройти тест на Интеллект со штрафом -2. Если тест пройден - бойцу удается узнать некий древний секрет о подулме. Сделайте бросок D6. Если выпало 1 или 2 - банда получает D6 Репутации. Если 3 или 4 - банда получает D6x10 кредитов. Если 5 или 6 - боец получает D6 очков опыта. Если результат теста был не просто успешен, а был дублем - банда получает в дополнение к любому из результатов 2D6x10 кредитов. Как только с древним терминалом провзаимодействовали, он выключается и больше не может быть использован в игре.



## ЗАБРОШЕННОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

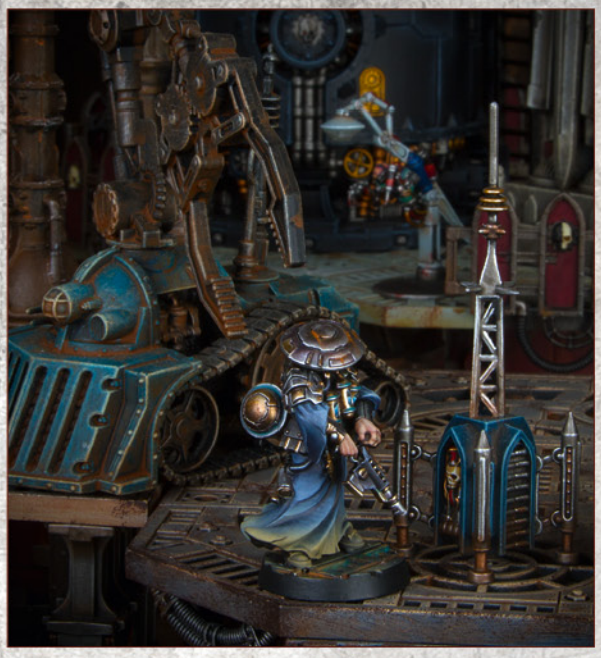
*Улей завален тяжелой машинерией, оставшейся с прежних времен расширения и строительства. Бойцы, знающие как вернуть такие древние системы к жизни, используют их в качестве импровизированного оружия или для помощи товарищам.*

**Краны и сервохаулеры:** Заброшенные промышленные краны и хаулеры иногда удается взломать. Боец в базовом контакте с Краном или Хаулером может выполнить действие Взломать Jury Rig (Двойное). Пройдите проверку на Интеллект для бойца. Если она успешна - боец может передвинуть элемент террейна на расстояние до 10" (перемещаясь вместе с ним если хочет). Хаулеры не могут забираться на лестницы, но могут заезжать на рампы или сбрасываться с края платформ (получая и нанося повреждения также как падающий боец). Также боец может использовать Хаулер или клешню Крана (если она у него есть) используя правила Клешней и Крюков из предыдущего раздела.

**Медицинская станция:** Авто-хирургионы - это редкий и ценный артефакт, который иногда можно найти в руинах заброшенного медицинского центра или в жилом хабе. В Завершающей фазе тяжело раненный боец в 3" от Медицинской станции может пройти тест на Интеллект вместо того чтобы делать бросок на Восстановление (Recovery). Если тест пройден - считается что он прошел тест на Восстановление с результатом Легкое ранение (Flesh Wound). Если тест провален - боец оказывается Вне игры.

**Вокс Передатчик:** В забытых секциях улья часто можно встретить остатки коммуникационной сети и некоторые из них все еще работают! Боец в 3" от Вокс Передатчика может стать участником групповой активации, инициированной Лидером или Чемпионом вне зависимости от расстояния. Эта возможность не увеличивает количество участвующих в групповой активации бойцов, а только дальность.

**Силовые барьеры:** Силовые барьеры остались от остатков закрытых зон или там где была размещена тяжелая индустрия. Иногда бандам удается задействовать эти сооружения для защиты своих владений. Каждый Силовой барьер состоит из двух пилонов. обычно размещаемым по обе стороны коридора или дверного прохода. Бойцы, в которых стреляют через Силовой барьер считаются экипированными отражающим полем (refractor field). Как только это отражающее поле пробито, пилон перестает работать до конца битвы и бойцы его больше использовать не могут.



## ЗАБЫТЫЕ УКРЕПРАЙОНЫ

*Целые купола в подулье забиты бочками с прометиумом и ящиками с боеприпасами. Некотоыре из них хранятся так веками и их содержимое безнадежно испорчено, а другие наоборот - все еще содержать ценные, хотя и опасные, ценности, которые может использовать предприимчивая банда.*

**Неразорвавшиеся боеприпасы:** Иногда в подулье можно обнаружить древние неразорвавшиеся бомбы. Неразорвавшиеся боеприпасы ограничены двумя единицами на поле боя и должны располагаться в пределах 12" от центра поля боя. В Завершающей фазе каждого раунда после первого поместите рядом с неразорвавшимся боеприпасом токен. Активный боец в 3" от боеприпаса может выполнить действие Разминировать (Disarm) (Двойное). Если он это сделает и пройдет тест на Интеллект или Храбрость (Cool) - токен с бомбы убирается. В Завершающей фазе третьего раунда и каждого последующего после добавления к бомбе токена сделайте бросок D6. Если результат меньше или равен количеству токенов рядом с бомбой - она взрывается. Когда бомба взрывается все бойцы в 6" от нее делают бросок на Ранение (Injury) и применяют результат. Бросок за броню действует. Кроме того все бойыы на поле боя должны пройти тест на Инициативу или становятся Запиненными (Pinned). Неразорвавшийся боеприпас убирается с поля боя.

**Бочки с горючим и ящики с амуницией:**Бочки и ящики могут быть неплохим укрытием, хотя и довольно опасным. Считайте бочки с горючим и ящики с боеприпасами как Опасный Индустриальный террейн (стр. 68). Если в бочку с горючим или ящик с боеприпасами попали в ближнем бою или стрелковой атакой - сделайте бросок D6 и прибавьте Силу оружия. Если результат 7 или больше - он взрывается как будто это была frag grenade и убирается с поля боя.

**Контейнеры Муниторума:** Заброшенные контейнеры хранят в себе либо лут, либо опасность, либо и то и другое! Считайте Контейнеры Муниторума ящиками с лутом за тем исключением что их нельзя двигать и после того как их открыли, их можно лутать каждый ход. Каждый раз, когда кто-то лутает контейнер делается новый бросок по таблице контейнеров с лутом.

**Сундук с сокровищами:** Иногда бандиты могут наткнуться на богато украшенный сундук, вероятно спертый у кого-то из обитателей вершин улья и скорее всего спрятанный вором, чтобы вернуться за ним позже. Сундук с сокровищами считается ящиком с лутом, но при его открытии используется собственная таблица.

| D6 | Result |
|---|---|
| 1 | **Клик!** Ящик был оборудован хитроумной игольной защитой. Открывший сундук боец должен сделать бросок на Ранение (Injury) и применить результат без возможности использовать спас броски. |
| 2-3 | **Модные шмотки.** Залутавший сундук боец находит внутри статусный предмет Шмотки из верхнего улья (Uphive Raiments). |
| 4-6 | **Выкуп за знатного человека**. Залутавший ящик с сокровищем боец мгновенно получает один из предметов Персональной экипировки (Personal Equipment ) в торговом посту по выбору управляющего игрока. |



## ПРИМЕЧАНИЕ ДИЗАЙНЕРА: ЦЕЛЬ БОЛЬШОЙ ЦЕННОСТИ

Иногда, в подулье попадаются крайне ценные объекты или предметы и любая банда будет рада заполучить такой объект пока его не прибрали к рукам другие. Игроки могут по желанию назначить элемент террейна Целью большой ценности. При этом к цели сценария добавляется бонусное задание. Цель большой ценности нужно размещать в центре поля или в одинаковом удалении от областей расстановки всех банд. Это может быть что угодно, начиная с упавшей спасательной капсулы и заканчивая потерянным сервитором. Бойцы могут таскать Цель большой ценности как обычный ящик с лутом. Если банда утаскивает цель в свою зону расстановки, они могут в Завершающей фазе объявить ее своей и получить D6 Репутации и 2D6x10 кредитов. Цель большой ценности особенно подходит для миссий вроде Эскорт или Раненый боец, где агента или раненного бойца заменяют на кусок террейна.



# ХИЩНЫЕ РАСТЕНИЯ

*В некоторых уголках подулья растут совершенно ужасные виды растительности, и образуют целые леса, выросшие из инопланетных семян или муштровавшие под действием отходов. Ульевики с давних времен научились обходить стороной подобную смертельно опасную растительность, но у подульевиков иногда просто нет другого выбора. А бандиты и вовсе любят заманивать в подобные места своих врагов.*

Хищные растения добавляют в игры Некромунды новые опасные формы растительной жизни. Эти правила разработаны для использования с элементами Barbed Venomgorse, Shardwrack Spines и Grapple Weed от Citadel, но могут применяться и  с другими подходящими элементами террейна.

## КОЛЮЧИЙ ЯДОВИТЫЙ ПЛЮЩ

*Колючий ядовитый плющ растет в разрушенных глубинах улья, там где его ядовитые шипы помогают ему выживать и как хищнику и как падальщику. Те кому не посчастливилось быть уколотым его колючками быстро слабеют до тех пор пока уже не могут держаться на ногах и падают в объятья трепещущей лозы.*

**Ядовитая ловушка:** Если во время своего движения боец проходит ближе 3" от Колючего ядовитого плюща (мерять нужно от ветвей растения), после того как боец закончил свое движение он должен пройти тест на Инициативу. Если тест провален - он получает удар Strength 3 и Damage 1 с трейтом Web. Против удара можно делать броски за броню как обычно.

**Обессиливающий токсин:** В Завершающей фазе, получивший хотя бы один удар от Колючего ядовитого плюща боец должен пройти тест на Силу, или его Сила снижается на 1. Если Сила бойца опускается до 0, он считается Вне игры и убирается с поля боя.



## ОСКОЛОЧНЫЕ ШИПЫ

*Осколочные шипы отращивают лезвия алмазной твердости, способные прорезать плоть и кости не хуже силового меча. Еще хуже то что растение моет выстреливать свои шипы в проходящих неподалеку существ, если его потревожили движением или стрельбой. Каждый такой шип с легкостью пронзает плоть жертвы.*

**Стена шипов:** Если во время своего движения боец проходит ближе 3" от Осколочных шипов (мерять нужно от ветвей растения), после того как боец закончил свое движение он должен пройти тест на Инициативу. Если тест провален - он получает удар Strength 2, AP -3 и Damage 1.

**Плевок шипами:** В Завершающей фазе каждого раунда сделайте бросок D6 за каждый Осколочный шип. На 4+ он стреляет шипами по ближайшему бойцу в пределах 12”. Считайте это атакой из автопистолета (стр. 125 Банд подулья) с BS 4+. Если атака нанесла больше одного попадания, ее нужно распределить на максимально возможное количество моделей. Патроны у растения закончиться не могут.



## ПОЛЗУЧАЯ ЛОЗА

*Также известна среди жителей подулья как "ползучий ужас". Ползучая лоза может выкопать собственные корни и отправиться на охоту. Не раз неудачливая банда или караван обнаруживали что их лагерь после ночевки окружен лесом Ползучей лозы, дрожащие ветви которой трепещут в предвкушении свежего мяса.*

**Ползучий ужас:** В Завершающей фазе каждого раунда каждая секция Ползучей лозы перемещается на 2D6" по направлению к ближайшему бойцу в не зависимости от того видим он или нет. Во время движения Ползучая лоза должна огибать Непроходимый террейн, но любой другой террейн она игнорирует. Она останавливается в 1" от любой другой модели.

**Липкие язычки:** В завершающей фазе любого раунда после движения, каждый куст Ползучей лозы выполняет одну атаку по модели в 3" от себя (мерять нужно от ветвей растения). Считайте что это атака Flail (стр. 128 Банд подулья) с Strength 4 и WS 3+. Атакованная Ползучей лозой модель не считается Вовлеченной (Engaged).



## ПРИМЕЧАНИЕ ДИЗАЙНЕРА: УНИЧТОЖЕНИЕ ХИЩНЫХ РАСТЕНИЙ

Для простоты Хищные растения считаются элементом террейна и не могут быть уничтожены. Однако если игроки хотят - они могут расчищать области с хищными растениями. Большая часть оружия против них бесполезна, так как пули или взрывы только обрывают с них листья. Атака врукопашную тоже помогает слабо, потому что перерубить тот же Колючий ядовитый плющ совсем не просто, тем более что он ведь будет и обороняться! Поэтому только атаки огнеметным оружием или обработка едкими веществами может нанести растениям повреждения.

Повредить Хищным растениям может только оружие с трейтами Blaze или Gas. Если растение поучило удар таким оружием, сделайте бросок D6. При результатах 1 и 2 атака не дала никакого результата. При результатах 3, 4 и 5 положите возле растения токен повреждения. При результате 6 положите возле растения 2 токена повреждений. Как только растение накопит 5 токенов повреждений - оно уничтожено и убирается с поля боя.



## РЕКС СПАЙРЕС, ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ

Карьера охотника за головами Рекса началась в кучах мусора в подулье, где он пытался найти хоть что-то ценное чтобы хватило порвать со своей тяжкой рутинной работой. Его свобода пришла в виде взрыва мануфакторума, разрушившего целый купол. У Рекса ушло три дня на то чтобы выбраться из под завалин. В момент взрыва он ощутил прозрение и как только выбрался на свободу сразу постарался смастерить из подручных материалов взрывчатку, чтобы пережить ощущение снова.

Сообразив что карьера Охотника за головами больше всего подходит для того чтобы зарабатывать на новую взрывчатку, Рекс вскоре превратился в известного охотника, которого нанимали если нужно было покончить с кем-то драматическим взрывом. Очень мало кто из его жертв остался не разорванным на кусочки и никто не сомневается в эффективности метода Рекса, а враги и союзники разбегаются в стороны как только он начинает метать взрывчатку.

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

**Unique Partnership Уникальное партнерство:** Рекс Спайрес может быть нанят вместе с Воргеном Мортцем, что позволяет бандам нанимать сразу двух охотников вместо одного.

**Demolitions Подрывник:** Во время последовательности перед битвой Рекс может разместить до трех ловушек, как описано на стр. 135 Банд подулья. Ловушки могут быть любых типов из перечисленных на карточке Рекса.

**Bounty Hunter Охотник за головами:** Как Охотник за головами, Рекес использует правила Dead, Not Alive, Claiming Bounties и “We’llGetOurBit…” (см. стр 63 Банд подулья)

## REX SPIRES

315 CREDITS

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

| Weapon | Rng S | Rng L | Acc S | Acc L | Str | AP | D | Am | Traits |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Frag trap | - | - | - | - | 3 | - | 1 | - | Blast (5"), Knockback, Single Shot |
| Melta trap | - | - | - | - | 8 | -4 | 3 | - | Blast (5"), Melta, Single Shot |
| Blasting charge | - | Sx2 | - | - | 5 | -1 | 2 | 5+ | Blast (5"), Grenade, Knockback |
| Demo charge | - | Sx2 | - | - | 6 | -3 | 3 | * | Blast (5"), Grenade, Single Shot |
| Fighting knife | - | E | - | - | S | -1 | 1 | - | Backstab, Melee |

**SKILLS:** Evade, Lie Low

**WARGEAR:** Blasting charges, booby traps (frag and melta), demo charges, flak armour

# СЦЕНАРИИ ПЛОХИХ ЗОН

*“Экшен! Приключения! Кредиты! Вот что ждет вас в Корпусе Гильдийских Караванщиков! Становитесь стражами сегодня и начните новую жизнь невероятных возможностей в плохих зонах!”*

*Вербовочный постер Гильдеров в Гильтертауне*



Сражения в Плохих зонах привносят новые опасности и только самые крепкие банды отваживаются пересекать их регулярно в поисках неприятностей. Однако кроме опасностей отчаянная банда может найти здесь достойную награду после того как прорубится сквозь дикий лес грибов переростков, спустится вниз на древнем гигантском подъемнике, где найдет древний склад с ценностями, а затем выйдет к важному перекрестку торговых путей и сможет стрясти с путников достойную дань. Однако если банда собралась за легкими кредитами, ей лучше хорошенько приготовиться к походу и помнить что конкуренты будут рады отобрать все что они сумеют найти.

Следующие сценарии используют особенности Плохих зон в виде хищных растений, бродячих стай зомби, токсичных рек и затерянных куполов. Их можно использовать вне Окружения Плохих зон и событий, хотя лучше их, конечно, отыгрывать со всеми прилагающимися опасностями. Некоторые из них, такие как Manufactorum Raid специально разработаны чтобы продемонстрировать работу дополнительных правил Индустриального террейна, описанных на стр. 66.

## ПРИМЕЧАНИЕ ДИЗАЙНЕРА: ОКРУЖЕНИЕ ПЛОХИХ ЗОН

Многие из вариантов окружения для Плохих зон, такие как Море отходов или Стигийские глубины могут сильно влиять на то как играется сценарий. Иногда игрокам стоит подумать перед игрой как враждебное окружение будет вписываться в сценарий и как правильно расставить террейн на поле боя. Например при отыгрыше сценария Toll Bridge над Морем отходов лучше разместить в центре стола мост между двумя строениями, а под ним будет находиться самая глубокая и токсичная часть Моря отходов. В сценариях, где используется специальный террейн или маркеры, таких как Manufactorum Raid или Fungal Horror если область на столе занята непроходимой опасной зоной наподобие Стигийских глубин, маркеры и специальные объекты нужно размещать там где они доступны и где с ними можно будет взаимодействовать.



# ПОБЕГ ИЗ ПЛОХОЙ ЗОНЫ

# (ESCAPE THE BADZONE

*Две команды пытаются спаситсь из Плохой зоны*

## ПОЛЕ БОЯ

Этот сценарий использует руководство по расстановке Поля боя со стр. 117 рулбука. Дополнительные правила могут применяться в зависимости от типа окружения Плохих зон в которых будут сражаться банды. После расстановки террейна игроки расставляют ящики с лутом где угодно на поле боя не ближе 8” от края стола.

## КОМАНДЫ

Этот сценарий использует стандартные правила выбора команды как описано на стр. 118 рулбука. Оба игрока используют Свободный (Custom) (10) метод выбора.

## РАССТАНОВКА

Этот сценарий использует стандартные правила расстановки как описано на стр. 119 рулбука.

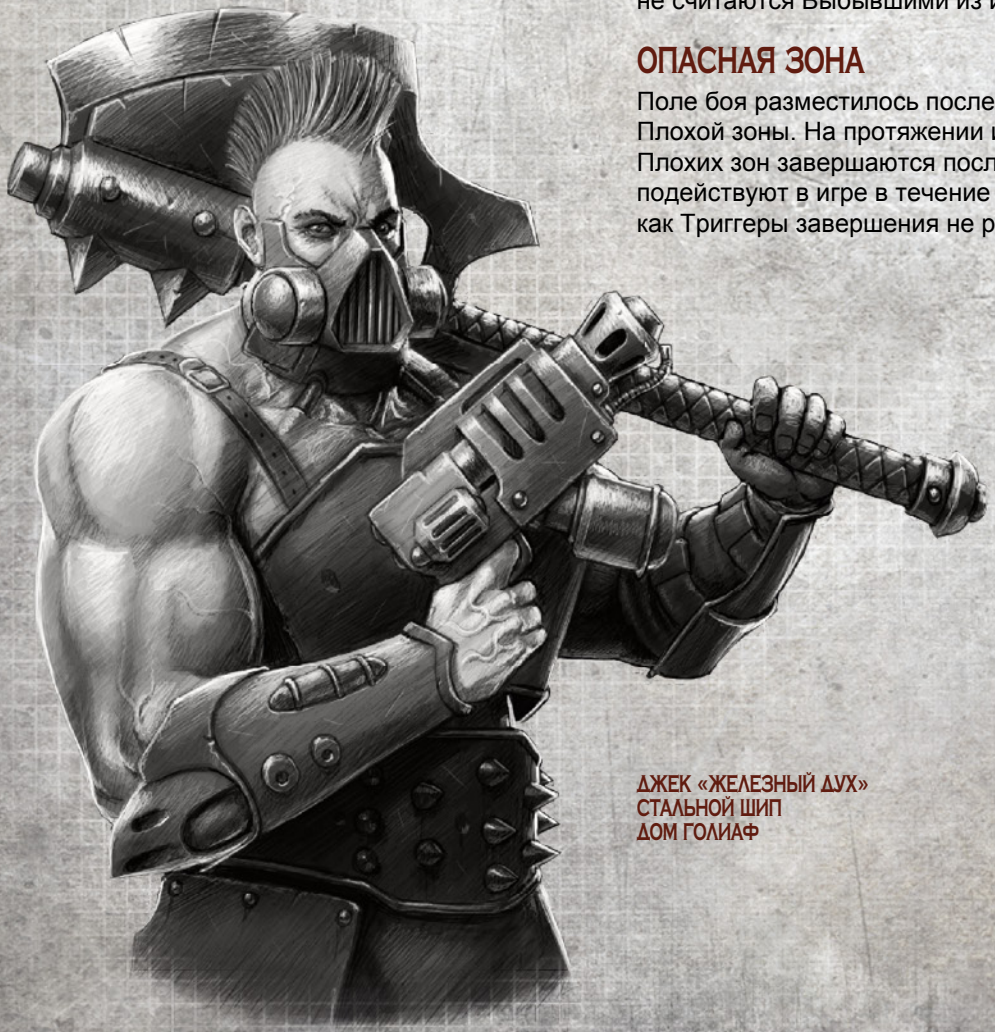
## ПУСТЬ К БЕЗОПАСНОСТИ

Обе банды стараются найти путь через Плохую зону и не позволить второй банде сделать то же самое. Используйте таблицу Событий Плохих зон (стр. 50) или карточки Событий Плохих зон для определения Окружения, где будет играться сценарий и перестройте террейн в соответствии с указаниями. Каждая банда должна вывести своих бойцов через грань поля, ближайшую к зоне расстановки противника.

В Завершающей фазе бойцы в 1” от границы поля на стороне противника и которые не Вовлечены (Engaged) могут быть убраны с поля боя и будут считаться спасшимися из Плохой зоны. Бойцы, рядом с которыми в 1” будут находиться ящики с лутом могут забрать их с собой. Покинувшие таким образом поле боя бойцы игнорируются при бросках теста на Трусость (Bottle test) (т.е. они не считаются как часть стартовой команды, а также не считаются Выбывшими из игры)

## ОПАСНАЯ ЗОНА

Поле боя разместилось последи враждебной Плохой зоны. На протяжении игры события Плохих зон завершаются после того как они подействуют в игре в течение одного раунда так как Триггеры завершения не работают (см. стр 50).



ДЖЕК «ЖЕЛЕЗНЫЙ ДУХ»
СТАЛЬНОЙ ШИП
ДОМ ГОЛИАФ

## АРБИТРИРОВАНИЕ СЦЕНАРИЯ

Если этот сценарий управляется Арбитратором, Арбитратор может сам управлять Окружением и событиями. Арбитратор начинает с выбора окружения, в котором будет играться сценарий и расставляет поле боя подходящим образом. Это может быть нарушенная транспортная сеть над морем отходов или захваченный Хищными животными тоннель всего с несколькими безопасными проходами с одной стороны на другую. После этого в процессе игры Арбитратор выбирает карточки сам, а не достает случайным образом. Это позволяет Арбитратору смещать битву в нужную ему сторону заставляя сгущаться дым или запуская на поле боя стаи крыс. Или выключая оборудовании и свет как раз в тот момент, когда банды уже уже думают что оказались в шаге от победы.

## ТАКТИЧЕСКИЕ КАРТЫ

Каждый из игроков выбирает две тактические карты. Если во время Последовательности Перед Битвой, стоимость бойцов в стартовой команде одной из банд меньше, чем у оппонента, эта банда может вытянуть случайную Тактическую карту за каждые 100 кредитов разницы

## КОНЕЦ БОЯ

Если у одной из банд не осталось бойцов на поле боя на конец раунда, битва сразу же завершается. Если одна из банд провалила тест на трусость и сбежала с поля боя, а банда противника – нет, все бойцы оставшееся банды считаются спасшимися из Плохой зоны.

## ПОБЕДА

Побеждает банда, у которой спаслось из Плохой зоны больше бойцов. Если в обоих бандах спаслось больше бойцов, тогда объявляется ничья.

## НАГРАДА (ТОЛЬКО ДЛЯ КАМПАНИИ)

### КРЕДИТЫ

Каждый ящик с лутом, который банда вынесла с поля боя добавляет в стеш банды 2D6x10 кредитов.

### ОПЫТ

Каждый участвовавший в битве боец получает 1 XP.

Любой боец, спасшийся из Плохой зоны получает 1 XP.

### РЕПУТАЦИЯ

Если спаслось по крайней мере половина банды, она получает D3 Репутации.

Если какая либо из банд провалила Тест на трусость и заботлилась, она теряет 1 очко Репутации.



# РЕЙД НА МАНУФАКТОРУМ

# (MANUFACTORUM RAID)

*Рейд против Мануфакторума Дома соперника.*

## АТАКУЮЩИЙ И ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

В этом сценарии одна банда атакует, а вторая защищается. В кампании атакует выбравший сценарий игрок. В Скирмиш режиме игроки бросают жребий и победитель решает – быть ему атакующим или обороняющимся.

## ПОЛЕ БОЯ

Этот сценарий использует стандартные правила расстановки поля боя как описано на стр. 117 рулбука и может играться как в Зоне Морталис так и в Секторе Механикус.

## КОМАНДА

Этот сценарий использует стандартные правила выбора команды как описано на стр. 118 рулбука. Атакующий использует Свободный (Custom) метод выбора. Атакующий использует Случайный (Random) (D3+5) выбор. Все бойцы защищающегося, которые не были выставлены на поле в начале игры образуют резерв для Подкрепления.

## РАССТАНОВКА

Этот сценарий использует стандартные правила расстановки как описано на стр. 119 рулбука.

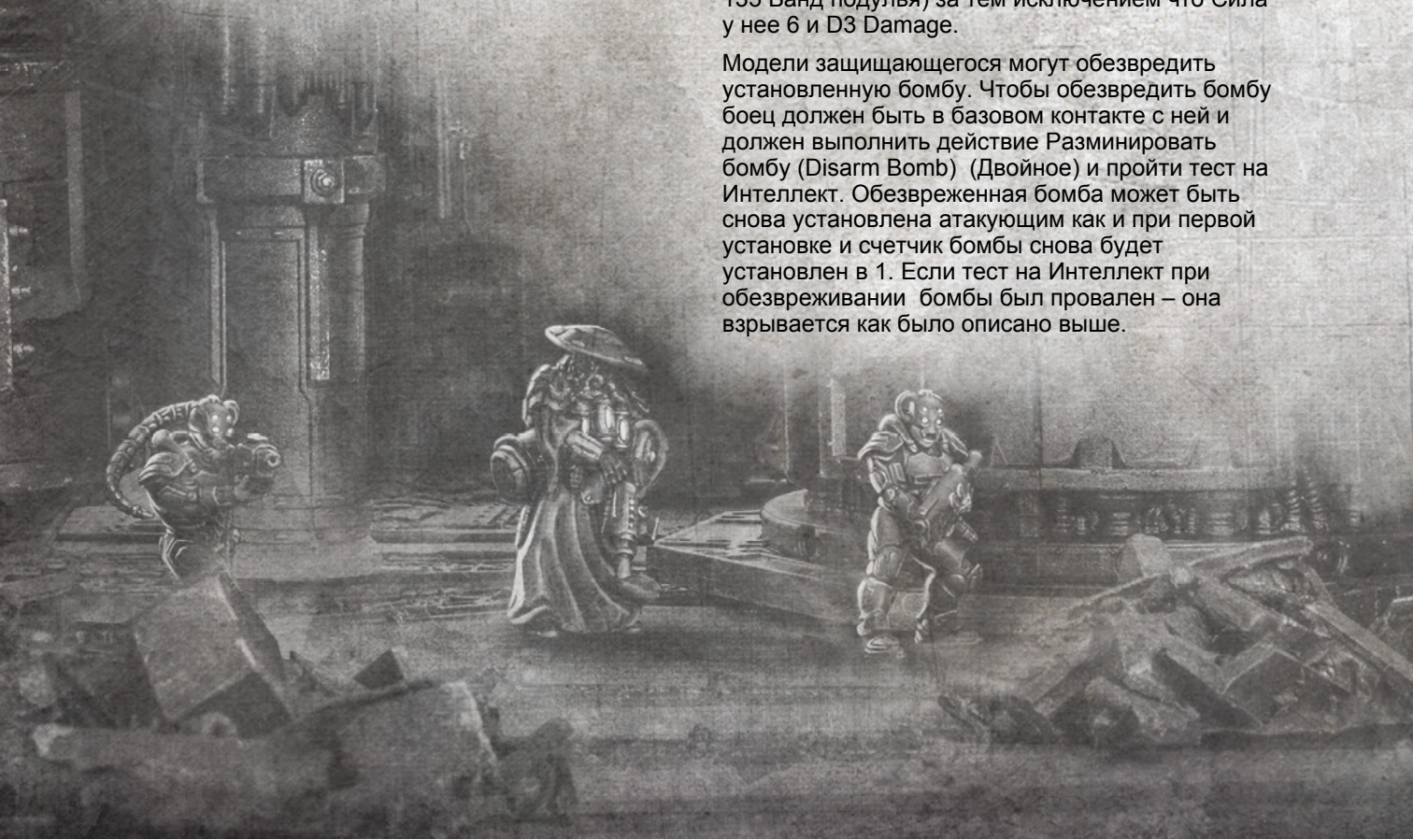
## БОМБЫ

Команда атакующего несет с собой набор самодельных бомб, с помощью которых они союбираются взорвать машинерию вражеского дома. После того как обе команды расставлены, атакующий должен выставить на поле боя три маркера (на подходящие элементы индустриального террейна или в другие подходящие места на поле боя). Каждый маркер должен находиться не ближе 16” от зоны расстановки аткующего и не ближе 12” от другого маркера. Это точки, которые атакующий должен заминировать.

Любой боец из команды атакующего может выполнить действие Установить бомбу (Plant Bomb) (Двойное), если находится в базовом контакте с одним из маркеров для установки бомбы. Пгроки должны отметить что бомба установлена переворотом маркера или с помощью маркера фраг ловушки. Как только бомба установлена, она остается на месте до конца игры. Положите возле бомбы дайс знаком 1 вверх – это счетчик.

Во время Завершающей фазы атакующий делает бросок D6 за счетчик возле каждой установленной бомбы. На 7+ бомба взрывается, иначе счетчик увеличивается на 1. Если бомба взрывается – считайте ее фраг ловушкой (стр. 135 Банд подулья) за тем исключением что Сила у нее 6 и D3 Damage.

Модели защищающегося могут обезвредить установленную бомбу. Чтобы обезвредить бомбу боец должен быть в базовом контакте с ней и должен выполнить действие Разминировать бомбу (Disarm Bomb) (Двойное) и пройти тест на Интеллект. Обезвреженная бомба может быть снова установлена атакующим как и при первой установке и счетчик бомбы снова будет установлен в 1. Если тест на Интеллект при обезвреживании бомбы был провален – она взрывается как было описано выше.



## РАБОТАЮЩИЙ МАНУФАКТОРУМ

Индустриальный террейн в этом сценарии полностью функционирует. При проверках на активацию Индустриального террейна она активируется на 3+ вместо обычных 6 (см. Выхлопные трубы на стр. 67).

## ПОДКРЕПЛЕНИЕ

Защищающийся использует Подкрепление (стр. 119 рулбука). В конце второго раунда и в каждый последующий в Завершающей фазе приходит D3 случайных бойцов в качестве подкрепления.

### АРБИТРИРОВАНИЕ СЦЕНАРИЯ

Мануфакторумы обычно хорошо укреплены так как они являются источником прибыли Дома. В этом сценарии Арбитратор может взять на себя роль защищающегося и возглавить милицию фабрики, защищающую машинерию. Милицию можно создать по правилам банд Стражей как описано в рулбуке.

## ТАКТИЧЕСКИЕ КАРТЫ

Каждый из игроков выбирает две тактические карты. Если во время Последовательности Перед Битвой, стоимость бойцов в стартовой команде одной из банд меньше, чем у оппонента, эта банда может вытянуть случайную Тактическую карту за каждые 100 кредитов разницы

## КОНЕЦ БОЯ

Если у одной из банд не осталось бойцов на поле боя на конец раунда, битва сразу же завершается. Также игра заканчивается когда взрываются три бомбы.

## ПОБЕДА

Если все три бомбы сработали – победил атакующий. В противном случае выиграл защищающийся.

## НАГРАДА (ТОЛЬКО ДЛЯ КАМПАНИИ)

### КРЕДИТЫ

Если победил защищающийся – он получает в Стеш 2D6x10 кредитов за успешную оборону.

### ОПЫТ

Каждый участвовавший в битве боец получает 1 XP.

Каждый боец атакующей команды, установивший бомбу получает 1 XP.

Любой боец защищающейся банды получает 1 XP.за разминирование бомбы.

### РЕПУТАЦИЯ

Если все три бомбы сработали – атакующий получает D3 Репутации.

Если ни одна из бомб не взорвалась – защищающийся получает D6 очков Репутации. Если взорвались только одна-две бомбы – защищающий получает D3 очка Репутации.

Если какая либо из банд провалила Тест на трусость и заботлилась, она теряет 1 очко Репутации.



ГРИДА БРАТ РОЯ
ПРОКЛЯТЫЕ ПЕТЛИ
ДОМ КАВДОР

# КОНВЕЙЕР (THE CONVEYER)

*Бой между бандами происходит на спускающемся в улей конвейере*

## АТАКУЮЩИЙ И ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

В этом сценарии одна банда атакует, а вторая защищается. В кампании атакует выбравший сценарий игрок. В Скирмиш режиме игроки бросают жребий и победитель решает – быть ему атакующим или обороняющимся.

## ПОЛЕ БОЯ

Этот сценарий играется в Зоне Морталис или в Секторе Империалис. При расстановке поля боя защищающийся начинает и размещает в центре стола тайл по своему выбору или кусок террейна примерно 12” в диаметре в центре стола. Этот тайл или кусок террейна является плавтформой. Атакующий расставляет остальную часть стола за пределами платформы. После расстановки террейна, атакующий расставляет четыре ящика с лутом или маркера на поле боя не дальше 12” от края платформы.

## КОМАНДА

Этот сценарий использует стандартные правила выбора команды как описано на стр. 118 рулбука. Оба игрока используют Свободный (Custom) (10) метод выбора.

## РАССТАНОВКА

Защищающийся расставляет всех своих бойцов на платформе. Атакующий размещает свою команду где угодно на столе дальше 16” от платформы.

## ПЛАТФОРМА

В каждой Завершающей фазе защищающийся делает бросок дайса чтобы проверить будет ли двигаться платформа. Сделайте бросок D6 и прибавьте +1 за каждый ход, в течение которого платформа не двигалась. На 6+ платформа движется. Когда платформа двигается, уберите все тайлы террейна с поля боя за исключение самой платформы. Бойцы не на платформе убираются с поля боя и любые их состояния пропадают. При этом они не становятся Вне игры. Атакующий теперь расставляет стол вокруг платформы в любой конфигурации по своему желанию, расставляет заново четыре маркера или ящика с лутом (как описано выше в описании поля боя) и размещает всех своих бойцов (за исключением тех что оказались Вне игры или находятся на платформе) в пределах 12” от платформы.

## СМЕНА ОКРУЖЕНИЯ

Если игроки используют Окружение Плохих зон и События, каждый раз при движении платформы случайным образом выбирайте новое окружение для поля боя. Если выпало событие Обрушение купола (Dome Collapse) – платформа сразу двигается дальше (как описано выше). Аналогично в то время пока действует событие Перебои со светом (Shutdown), тестировать платформу на движение не нужно.

### АРБИТРИРОВАНИЕ СЦЕНАРИЯ

В этом сценарии Арбитратор может взять на себя роль атакующего и собрать банду стражей, культистов или других сил, которые будут противостоять защищающимся. Представьте, например, что платформа пересекает территорию Генокульта, или логово пауков из отстойника в котором внимание тварей привлекла добыча, медленно спускающая через их логово. Аоюитрато может выступать в качепстве атакующего или наоборот контролировать окружение через которое движется платформа, расставляя поле боя специальным образом чтобы получился особо заковыристый уровень. Арбитратор может ориентироваться на описание Окружения Плохих зон или положиться на собственную фантазию.

## ТАКТИЧЕСКИЕ КАРТЫ

Каждый из игроков выбирает две тактические карты. Если во время Последовательности Перед Битвой, стоимость бойцов в стартовой команде одной из банд меньше, чем у оппонента, эта банда может вытянуть случайную Тактическую карту за каждые 100 кредитов разницы.

## КОНЕЦ БОЯ

Бой заканчивается либо когда у защищающихся не остается бойцов на поле боя, либо пройдет девять ходов.

## ПОБЕДА

Если у защищающегося не осталось бойцов в Завершающую фазу любого хода – атакующий выиграл. Если игра длилась девять раундов – защищающийся выиграл.

## НАГРАДА (ТОЛЬКО ДЛЯ КАМПАНИИ)

### КРЕДИТЫ

Если победил защищающийся – каждый ящик с лутом или маркер на платформе на конец игры дают ему D6x10 кредитов в Стеш.

### ОПЫТ

Каждый участвовавший в битве боец получает 1 XP.

Каждый боец атакующей команды, оказавшийся на платформе пока она двигалась, получает 1 XP.

Каждый боец атакующей команды, оказавшийся на платформе на конец игры, получает 1 XP.

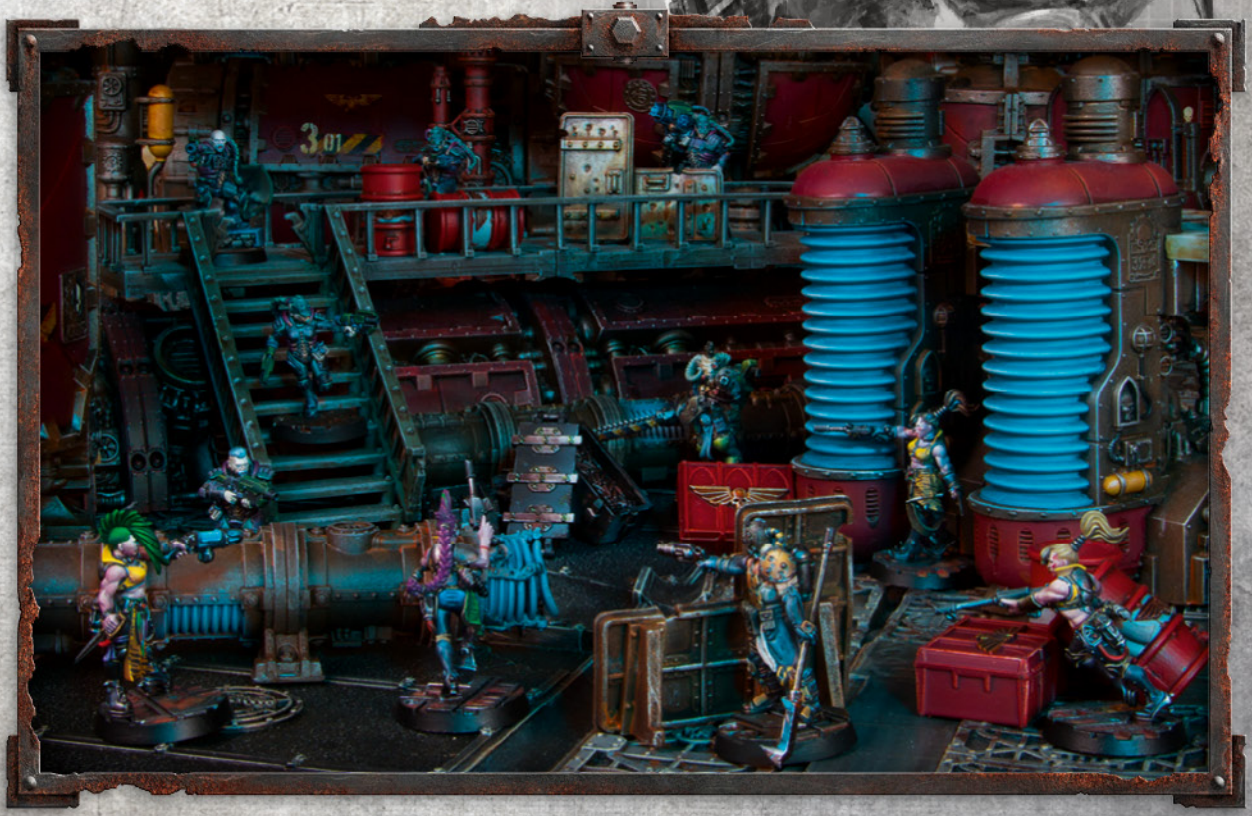
### РЕПУТАЦИЯ

Атакующий получает D3 очка Репутации, если игра длится меньше девяти раундов.

Защищающийся получает D3 очка Репутации если отыграно девять раундов.



НИКС АСТЕРИЯ РАЗВЕДЧИК КУПОЛОВ
ПЛОХАЯ ЗОНА ЭПСИЛОН-12 (РАДИАКТИВНАЯ ЗОНА)



# ГРИБНОЙ КОШМАР (FUNGAL HORROR)

*Банды сражаются ради выживания в стремительно разрастающихся джунглях*

## ПОЛЕ БОЯ

Этот сценарий использует руководство по расстановке Поля боя со стр. 117 рулбука и может играться как в Зоне Морталис, так и в Секторе Механикус.

## КОМАНДА

Этот сценарий использует стандартные правила выбора команды как описано на стр. 118 рулбука. Оба игрока используют Свободный (Custom) (10) метод выбора.

## РАССТАНОВКА

Этот сценарий использует стандартные правила расстановки как описано на стр. 119 рулбука.




## РАЗРАСТАЮЩИЙСЯ КОШМАР

Поле боя постепенно заполняется грибным кошмаром и каждый раунд количество Хищных растений прибавляется. В начале игры разместите маркер в центре поля боя. При игре в Зоне Морталис просто выберите центральный тайл. Этот маркер представляет собой грибной кошмар и может быть отображен с помощью подходящего террейна. Помеченный тайл или область в 12” от маркера переполнена шевелящимися ищущими лозами, а начавшие или закончившие там активацию бойцы рискуют быть съедены кровожадными спорами. Считайте, что их подожгли также как в правиле для трейта Blaze. Кроме этого благодаря облакам спор, линия видимости через область, где разрослись споры, ограничена 6” и бойцы в этой области не могут выполнять никаких других действий кроме Движения, если не экипированы респиратором. Тяжело раненые бойцы, находящиеся в области разрастания спор становятся Вне игры.

В каждой Завершающей фазе есть шанс что зараженная область разрастется. Игрок, обладающий Приоритетом должен сделать бросок D6 за каждый маркер Грибного кошмара, находящийся на столе. На 4+ игрок бросает лайс Разлета и определяет направление распространения кошмара. В игре в Зоне Морталис ближайший тайл в указанном дайсом направлении становится также наполнен спорами – поместите на нем новый маркер. При игре в Секторе Механикус расположите новый маркер в 12” от существующего маркера. Если при этом маркер окажется за пределами поля боя, поместите его на границе поля боя.

## АРБИТРИРОВАНИЕ СЦЕНАРИЯ

В Арбитрируемом сценарии Арбитатор может взять под свой контроль грибной кошмар, старающийся распространиться внутри купола и противостояьть одной или нескольким бандам. Используйте правила распространения грибного кошмара (стр. 84), но вместо маркеров распространения используйте Хищные растения (стр. 74), так как в новых облстях заражения появляются и Хищные растения. Игроки должны справиться с распространением растительности, уничтожая растения (стр. 75), пока они не заполонили весь купол. В качептве дополнительного усложнения можете при размещении нового Хизного растения размешать в 6” от него D6 падальщиков (стр. 176 рулбука). Эти твари будут атаковать бандитов, старающихся избежать разрастающегося грибного кошмара.

## ТАКТИЧЕСКИЕ КАРТЫ

Каждый из игроков выбирает две тактические карты. Если во время Последовательности Перед Битвой, стоимость бойцов в стартовой команде одной из банд меньше, чем у оппонента, эта банда может вытянуть случайную Тактическую карту за каждые 100 кредитов разницы

## КОНЕЦ БОЯ

Если у одной из банд не осталось бойцов на поле боя на конец раунда, битва сразу же завершается. Также игра заканчивается, когда на начало Завершающей фазы на поле боя окажется девять или больше маркеров.

## ПОБЕДА

Побеждает банда, у которой на конец игры остались бойцы на поле боя. В противном случае объявляется ничья.

## НАГРАДА (ТОЛЬКО ДЛЯ КАМПАНИИ)

### ОПЫТ

Каждый участвовавший в битве боец получает 1 XP.

### РЕПУТАЦИЯ

Если у банды остались бойцы на конец игры, она получает D3 Репутации.

Если какая либо из банд провалила Тест на трусость и заботлилась, она теряет 1 очко Репутации.



# КЛЮЧЕВОЙ МОСТ (TOLL BRIDGE)

*Банды сражаются за жизненно важный мост в подулье*

## ПОЛЕ БОЯ

Этот сценарий использует стандартные правила расстановки поля боя как описано на стр. 117 рулбука и может играться как в Зоне Морталис так и в Секторе Механикус. При расстановке поля боя следует оставить широкую полосу без всякого террейна шириной 12” в центре поля боя. Это будет токсичной рекой Реку можно представить в виде пропасти или подходящим элементом террейна. Через нее должен проходить только один мост, отображаемый подходящим элементом террейна и он то и является ключевым мостом.

## КОМАНДА

Этот сценарий использует стандартные правила выбора команды как описано на стр. 118 рулбука. Оба игрока используют Свободный (Custom) (10) метод выбора.

## РАССТАНОВКА

Этот сценарий использует стандартные правила расстановки как описано на стр. 119 рулбука. Банды должны выставляться на разных сторонах реки.

## ТОКСИЧНАЯ РЕКА

Две банды сражаются за контроль над ключевым мостом, по которому можно перебраться через токсинную реку. Бойцы не могут заходить в реку специально потому что ее воды настолько токсичны, что каждый упавший в реку сразу становится Вне игры. Если оба игрока желают – они могу добавить в воду плавающие обломки в виде бочек, плавающих кусков баррикад, плавающих ящиков с лутом или даже ветхую лодку, если такая найдется в вашей коллекции. Эти обломки можно разместить внутри реки на расстоянии нескольких дюймов друг от друга или распределить вдоль берегов.

Бойцы смогут использовать обломки, чтобы пересекать реку или даже использовать их в качестве импровизированной лодки. Для этого боец должен стоять на обломке и двигать ее действием Грести (Row) (Двойное). В любом случае в конце активации боец должен пройти тест на Инициативу или же обломок на котором он стоит переворачивается или тонет. Если боец провалил тест – он падает в реку. Запиненые (Pinned) или Залегшие (Proned) бойцы, находящиеся на обломках также должны пройти тест на Инициативу чтоыб не упасть в реку.



## АРБИТРИРОВАНИЕ СЦЕНАРИЯ

В игре между Арбитратором и игроком, Арбитратор может взять на себя роль охраняющей мост силы. Сам может может быть укреплен баррикадами или даже брутом или монстром в качестве стража. Или же это может быть стража Гильдийцев (стр. 149 рулбука), охраняющая изолированный банк Гильдии Монет. В сценариях такого рода игроки пытаются пробиться через мост любой ценой либо по мосту, либо на импровизированных лодках через речку. И каждый боец, который пересечет дальнюю границу поля боя за мостом получает D6x10 кредитов.

## МОСТ

Мост через реку использует древний механизм, чтобы поворачиваться из открытого в закрытое положение. В начале боя он соединяет берега. В Завершающей фазе третьего раунда и в каждом следующем раунде делайте бросок D6. При результате 5 мост поворачивается на 90 градусов вправо. При результате 6 – на 90 градусов влево. В остальных случаях мост остается неподвижным.

После того как мост повернулся, бойцы в 1” от его конца должны пройти тест на Инициативу или падают с моста. Но если они уже касались берега, они падают на берег и становятся Залегшими (Prone). В противном случае они падают в реку и становятся Вне игры.

Если их банда провалила тест на Трусость (Bottle), бойцы на мосту не делают тестов Храбрость (Cool) чтобы проверить сбегают ли они с поля боя, если мост уже повернулся, потому что бежать им уже некуда. Однако как только мост снова соединит оба берега – бойцы с моста могут сбегать как обычно.

## ТАКТИЧЕСКИЕ КАРТЫ

Каждый из игроков выбирает две тактические карты. Если во время Последовательности Перед Битвой, стоимость бойцов в стартовой команде одной из банд меньше, чем у оппонента, эта банда может вытянуть случайную Тактическую карту за каждые 100 кредитов разницы.

## КОНЕЦ БОЯ

Если у одной из банд не осталось бойцов на поле боя на конец раунда, битва сразу же завершается. Также игра заканчивается, если после окончания третьего раунда у одной банды есть бойцы в 12” от центра моста, а у другой – нет.

## ПОБЕДА

Если на конец игры на поле боя остались бойцы только одной банды или бойцы только одной банды в 12” от центра моста – эта банда побеждает. В противном случае игра заканчивается ничьей.

## НАГРАДА (ТОЛЬКО ДЛЯ КАМПАНИИ)

### КРЕДИТЫ

Выигравшая сценарий банда получает контроль над мостом и добавляет в свой Стеш 3D6x10 кредитов.

### ОПЫТ

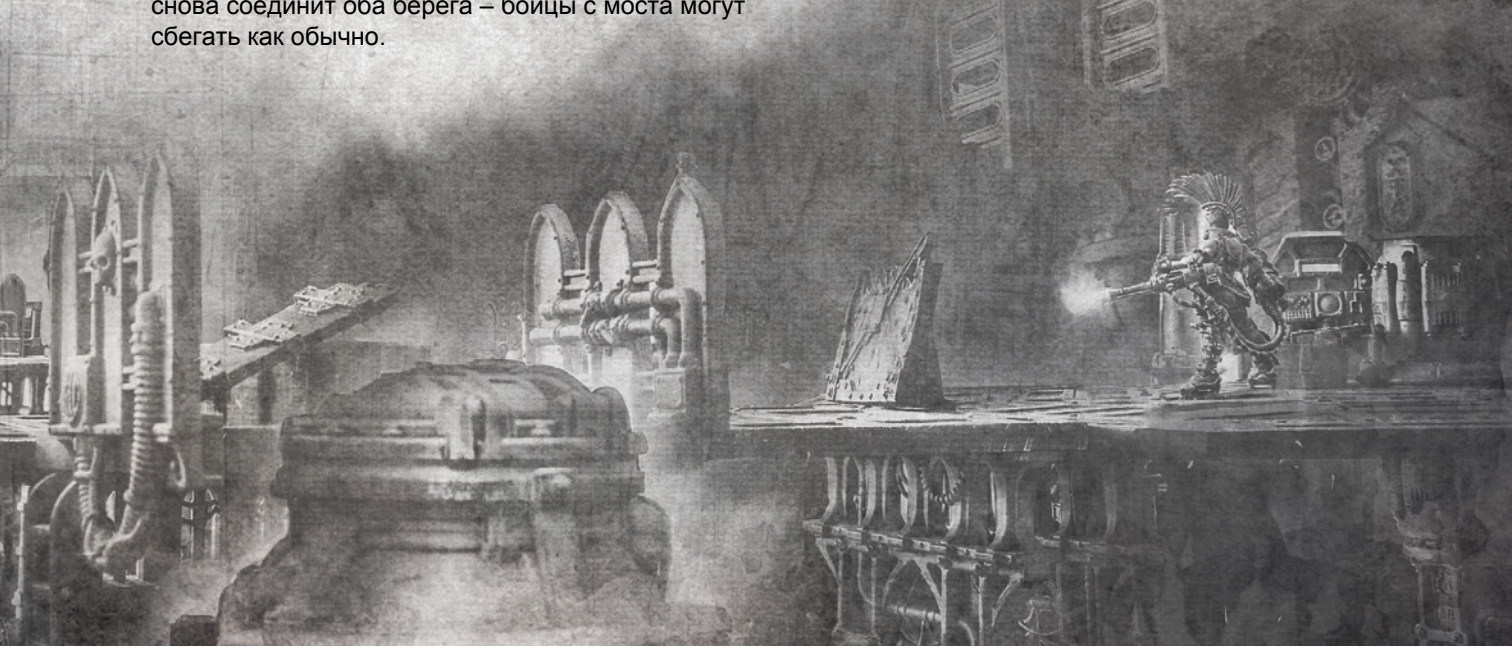
Каждый участвовавший в битве боец получает 1 XP.

Каждый пересекший реку боец получает D3 XP.

### РЕПУТАЦИЯ

Каждая банда получает 1 очко Репутации за участие в битве.

Выигравшая сценарий банда получает дополнительные D3 очка Репутации.





## ВЕРГЕР «СТРЕЛОК» МОРТЦ, ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ

*То что Ворген носит флак броню с инсигнией Некромундского 8-го явно намекает на его связь с этим подразделением. И хотя подробности его родословной неизвестны, большинство считает его человеком, некогда променявшим жизнь в подулье на службу в армии. После того как он дезертировал и стал вести жизнь Охотника за головами, Ворген захватил с собой со службы штурмовой стаббер марки Эхон паттерн Марк III, который он любовно называет «Священным террором». Специально модифицированный рюкзак с припасами обеспечивает Воргену практически бесконечный запас патронов и переключение между их типами так что огневая мощь остается постоянной. Как и другие охотники индивидуалисты Ворген часто нанимается к караванщикам Гильдии или к различным бандам, зачастую выступая защитой от асассинов. Одним из самых известных его подвигоя является защита в одиночку шахты Орлок от атаки Кузнечных Кроксов.*

*В последнее время Ворген заключил партнерское соглашение с Рексм Спайресом, также использующим довольно грубые методы работы. Они хорошо работают вместе потому что у обоих нет никаких других устремлений кроме кредитов и страсти к разрушению, а это язык, который хорошо понимают в подулье.*

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

**Unique Partnership Уникальное партнерство:** Ворген Мотц может быть нанят вместе с Рексом Спайресом, что позволяет бандам нанимать сразу двух охотников вместо одного.

**Bounty Hunter Охотник за головами:** Как Охотник за головами, Ворген использует правила Dead, Not Alive, Claiming Bounties и “We’llGetOurBit…” (см. стр 63 Банд подулья)

## VORGEN ‘GUNNER’ MORTZ

305 CREDITS

| M | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Cl | Wil | Int |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 5"(4"*) | 5+ | 3+ | 3(5*) | 3(4*) | 2 | 3+(4+*) | 2 | 7+ | 7+ | 8+ | 8+ |

| Weapon | Rng S | Rng L | Acc S | Acc L | Str | AP | D | Am | Traits |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Assault stubber | | | | | | | | | |
| - standard ammo | 20" | 40" | - | -1 | 4 | -1 | 1 | 4+ | Rapid Fire (2), Unwieldy |
| - tracer ammo | 20" | 40" | - | -2 | 4 | -2 | 2 | 5+ | Rapid Fire (2), Unstable, Unwieldy |
| Fighting knife | - | E | - | - | S | -1 | 1 | - | Backstab, Melee |

**SKILLS:** Marksman, Regroup

**WARGEAR:** Flak armour, servo harness – partial (*modified by servo harness)

# ТАБЛИЦА ОРУЖИЯ ПЛОХИХ ЗОН

В этом разделе описаны правила на боеприпасы и экипировку, доступную бандам в Торговом посту Плохих зон. Они являются дополнением к Таблице вооружения в Бандах подулья.

## SPECIAL AMMUNITION

| | Range | | Acc | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Weapon** | **S** | **L** | **S** | **L** | **Str** | **AP** | **D** | **Am** | **Traits** |
| **Plantbuster rounds for:** | | | | | | | | | |
| - autogun | 8" | 24" | +1 | - | 3 | - | 1 | 4+ | Defoliate, Rapid Fire (1), Scarce |
| - reclaimed autogun | 8" | 24" | +1 | - | 3 | - | 1 | 5+ | Defoliate, Rapid Fire (1), Scarce |
| - autopistol | 4" | 12" | +1 | - | 3 | - | 1 | 4+ | Defoliate, Rapid Fire (1), Scarce, Sidearm |
| - reclaimed autopistol | 4" | 12" | +1 | - | 3 | - | 1 | 5+ | Defoliate, Rapid Fire (1), Scarce, Sidearm |
| - combi-weapon autogun | 8" | 24" | +1 | - | 3 | - | 1 | 4+ | Combi, Defoliate, Rapid Fire (1), Scarce |
| - heavy stubber | 20" | 40" | - | -1 | 4 | -1 | 1 | 4+ | Defoliate, Limited, Rapid Fire (2), Unwieldy |
| - combat shotgun | - | T | - | - | 2 | - | 1 | 4+ | Defoliate, Scarce, Scattershot, Template |
| - sawn-off shotgun | 4" | 8" | +2 | - | 3 | - | 1 | 2+ | Defoliate, Scarce, Scattershot |
| - shotgun | 4" | 8" | +2 | - | 2 | - | 1 | 4+ | Defoliate, Scarce, Scattershot |
| **Phosphor rounds for:** | | | | | | | | | |
| - autogun | 8" | 24" | +1 | - | 3 | - | 1 | 4+ | Flare, Rapid Fire (1), Scarce |
| - reclaimed autogun | 8" | 24" | +1 | - | 3 | - | 1 | 5+ | Flare, Rapid Fire (1), Scarce |
| - autopistol | 4" | 12" | +1 | - | 3 | - | 1 | 4+ | Flare, Rapid Fire (1), Scarce, Sidearm |
| - reclaimed autopistol | 4" | 12" | +1 | - | 3 | - | 1 | 5+ | Flare, Rapid Fire (1), Scarce, Sidearm |
| - combi-weapon autogun | 8" | 24" | +1 | - | 3 | - | 1 | 4+ | Combi, Flare, Rapid Fire (1), Scarce |
| - heavy stubber | 20" | 40" | - | -1 | 4 | -1 | 1 | 4+ | Flare, Limited, Rapid Fire (2), Unwieldy |
| - combat shotgun | - | T | - | - | 2 | - | 1 | 4+ | Flare, Scarce, Scattershot, Template |
| - sawn-off shotgun | 4" | 8" | +2 | - | 3 | - | 1 | 2+ | Flare, Scarce, Scattershot |
| - shotgun | 4" | 8" | +2 | - | 2 | - | 1 | 4+ | Flare, Scarce, Scattershot |
| **Rad rounds for:** | | | | | | | | | |
| - autogun | 8" | 24" | - | - | 3 | - | 1 | 4+ | Rad-phage, Rapid Fire (1), Scarce |
| - reclaimed autogun | 8" | 24" | - | - | 3 | - | 1 | 5+ | Rad-phage, Rapid Fire (1), Scarce |
| - autopistol | 4" | 12" | - | - | 3 | - | 1 | 4+ | Rad-phage, Rapid Fire (1), Scarce, Sidearm |
| - reclaimed autopistol | 4" | 12" | - | - | 3 | - | 1 | 5+ | Rad-phage, Rapid Fire (1), Scarce, Sidearm |
| - combi-weapon autogun | 8" | 24" | - | - | 3 | - | 1 | 4+ | Combi, Rad-phage, Rapid Fire (1), Scarce |
| - heavy stubber | 20" | 40" | - | -1 | 4 | -1 | 1 | 4+ | Limited, Rad-phage, Rapid Fire (2), Unwieldy |
| - combat shotgun | - | T | - | - | 2 | - | 1 | 4+ | Scattershot, Rad-phage, Scarce, Template |
| - sawn-off shotgun | 4" | 8" | +1 | - | 3 | - | 1 | 2+ | Rad-phage, Scarce, Scattershot |
| - shotgun | 4" | 8" | +1 | - | 2 | - | 1 | 4+ | Rad-phage, Scarce, Scattershot |
| **Gunk bolts for:** | | | | | | | | | |
| - boltgun | 12" | 24" | - | -1 | 4 | - | 1 | 5+ | Gunk, Limited |
| - bolt pistol | 6" | 12" | - | - | 4 | -1 | 2 | 6+ | Gunk, Sidearm |
| - boltgun | 12" | 24" | - | -1 | 4 | - | 1 | 5+ | Gunk, Limited |
| - combi-weapon bolt pistol | 6" | 12" | - | - | 4 | -1 | 2 | 6+ | Combi, Gunk, Sidearm |
| - heavy bolter | 18" | 36" | - | -1 | 5 | -2 | 2 | 6+ | Gunk, Rapid Fire (2), Unwieldy |
| **Grenade launcher with:** | | | | | | | | | |
| - anti-plant | 6" | 24" | -1 | - | - | - | - | 4+ | Grenade, Blast (3"), Defoliate |
| - flare | 6" | 24" | -1 | - | - | - | - | 4+ | Grenade, Blast (3"), Flare |
| - plasma | 6" | 24" | -1 | - | 5 | -1 | 2 | 6+ | Blast (3"), Unstable |

## GRENADES

| | Range | | Acc | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Weapon** | **S** | **L** | **S** | **L** | **Str** | **AP** | **D** | **Am** | **Traits** |
| Anti-plant grenade | - | Sx3 | - | - | - | - | - | 4+ | Grenade, Blast (3"), Defoliate |
| Flare | - | Sx3 | - | - | - | - | - | 4+ | Grenade, Blast (5"), Flare |
| Gunk bomb | - | Sx2 | - | - | 2 | - | - | 5+ | Grenade, Blast (3"), Gunk |
| Plasma grenade | - | Sx3 | - | - | 5 | -1 | 2 | 4+ | Grenade, Blast (3"), Unstable |

# ЭКИПИРОВКА

В этом разделе приведен полный список правил экипировки и новых трейтов оружия, которые можно найти в Плохих зонах Некромунды.

## АРХЕОТЕХ УСТРОЙСТВО (ARCHAEOTECH DEVICE)

*Подулей полнится древними сокровищами, странными объектами из эпох прошлого и удивительными устройствами, технологии изготовления которых давно забыты человечеством. Конечно такие образцы археотеха, как их обычно называют, погребены под слоями тысячелетнего храма и мусора и тому, кто их все же обнаружил нужно вначале понять, что это вообще такое и как его активировать.*

Когда игрок покупает Археотех устройство в Торговом посту, он не знает что оно делает. Его нужно выдать одному из бойцов и сделать бросок по таблице Археотех устройств, чтобы определить его тип. Если устройство будет затем передано другому бойцу банды, то вначале должен пройти тест на Интеллект чтобы получить возможность его использовать. Если тест пройден – он может использовать устройство обычным образом. Если провален – в следующий раз можно будет попробовать активировать устройство только перед следующей игрой.

### ТАБЛИЦА АРХЕОТЕХ УСТРОЙСТВ

| D6 Type | Эффект |
|---|---|
| **1 Опасность (Dangerous)** | Боец нечаянно активирует устройство и мгновенно получает D6 ударов Силой 2 Damage 1, а само устройство перегорает и превращается в бесполезный кусок мусора. |
| **2 Наблюдатель( Viewer)** | Боец может использовать устройство для наблюдения за различными местами, смещая перспективу практичеки в любую точку, даже если она находится за закрытой дверью или глухой стеной. Боец с этим устройством может выполнять действия Scan (Скан) (Простое) может поместить маркер Раскрыт на бойца в 18” Если боец был выбран часовым, при активации сделайте за него бросок D6. При результате 6 он автоматически поднимает тревогу так как заметил подкрадывающихся врагов. |
| **3 Режущий луч (Cutting Beam)** | Устройство можно использовать для фокусировки режущего луча большой мощности на стационарном объекте. К сожалению, использовать его в качестве оружия проблематично, потому что устройство и цель для фокусировки луча должны быть неподвижны. Однако это отличная открывалка для чего угодно. Боец с этим устройством может выполнить действия Лазерный разрез (Laser Cut) (Двойное), если находится в 1” от двери, ящика с лутом или другим разрушаемым объектом террейна. Это действие наносить один автоматически попадающий удар против выбранной цели Силой 8 и Damage3. |
| **4 Подъемник( Lifter)** | Устройство представляет собой разновидность суспенсора, позволяющего нивелировать или уменьшить силу тяжести, позволяя легко перемещать грузы большого веса. При выполнении действий Движение и Чардж, боец игнорирует любой террейн, может свободно перемещаться между уровнями и никогда не падает. При этом он не может игнорировать непроходимый террейн или стены и не может заканчивать движение, если его база перекрывает препятствие или базу другого бойца. |
| **5 Голопроектор (Holo Projector)** | Устройство работает как голопроектор и позволяет бойцу казаться для врагов находящимся немного не там где на самом деле. Это дает бойцу дополнительный спас бросок 4+, не модифицируемый модификаторами брони. Если спас бросок провален – проектор перестает работать до конца игры. Также проектор бесполезен в ближнем бою или против шаблонного оружия и оружия с трейтом Blast. |
| **6 Оружие( Weapon)** | Устройство представляет из себя компактное оружие. Оно имеет размер пистолета, но гораздо более мощное. Сделайте бросок D6 чтобы определить что это: 1-2–boltgun, 3–flamer, 4–meltagun, 5–plasmagun, 6–grenade launcher with frag grenades.<br><br>Оружие имеет стандартный профиль определенного оружия, но также получает трейт Sidearm. Из-за того что оружие компактно и не требует особого ухода им могут пользоваться все кто угодно, а не только Специалисты, Чемпионы или Лидеры. |

## КИСЕТ СЛЕПОЙ ЗМЕИ (BLIND SNAKE POUCH)

*Шаманы Ретскинов считают что могут общаться с духами улья. Правда это или нет – доподлинно неизвестно. Однако изготовленные ими обереги и правда иногда помогают бойцам.*

Боец с Кисетом Слепой змеи получает навык Уклонение (Dodge). Если у него уже есть этот навык, он ускользает от атаки на 5+, вместо обычных 6. Кроме этого, уклоняясь от атак бойца, использующего навык Overwatch боец уклоняется на 4+.

## КАРТОГРАФ ГИЛЬДИЙЦЕВ (GUILDER CARTOGRAPH)

*Картограф Гильдийцев – это подробная карта мутей между поселениями, на которой отмечены опасные места и подходящие для отдыха стоянки. Такие картографы в актуальном состоянии очень ценятся среди путешественником, потому как благодаря ему можно добраться до цели живым, а не превратиться в еще один труп в подулье.*

Когда банда получает Картограф Гильдийцев, она может изменить Окружение в плохих зонах (стр. 50). После определения Окружения в нале игры банда с Картографом может отменить его и сгенерировать новое Окружение. Если Картограф есть у обоих банд, они должны определить жребием, кто сможет использовать Картограф.

В дополнение к изменению Окружения, Картограф может указывать места нахождения ящиков с лутом с припасами Гильдии. Во время расстановки поля боя, банда с Картографом может выставить на стол четыре ящика с лутом где пожелает.

Конечно подулей постоянно меняется и карты постепенно устаревают. После каждой игры, в которой был использован Картограф, игрок делает бросок D6. На 4+ информация в Картографе остается актуальной. В противном случае она устарела и он удаляется из ростера банды.



НИКСОРЕМ ВАЛКУР
КАБАЛ ХОЛОДНЕОГО ОГНЯ
ДОМ ВАН СААР

*'Считайте Рекса еще одними видом взрывчатки. Взведите его, направьте в нужную сторону и отойдите в сторону.'*

*«Скользкая» Йонда*
*Закованные бродяги*
*Дом Эшер*

*'Псайкеры меня пугают. Санкционированные или нет, я бы любого пристрелил.'*

*Маркус Херег Челюсти Императора Охотник за головами из Венаторов*

## ВАЗА МУНГ (MUNG VASE)

*Вазы Мунг невероятно ценятся среди коллекционеров. Однако жителей улья интересует не столько культурная ценность ваз, сколько их астрономическая стоимость. Это знание настолько распространилось по всей Некромунде, что она просто наводнена миллионами поддельных Ваз Мунг, начиная с грубых подделок и заканчивая прекрасными образцами настоящего искусства.*

Ваза Мунг – Статусный предмет. Однако в отличие от других Статусных предметов, его не носит с собой Лидер или Чемпион банды. Вместо этого Ваза Мунг хранится в Стеше банды. Когда обладающая Вазой Мунг банда нанимает Наемников, она может снизить стоимость их найма на D6x10 кредитов до минимума 10 кредитов. Ваза является символом богатства и успешности банды, на которую клюют наемники и соглашаются на меньшую оплату. Однако при этом есть небольшая возможность что наемник попытается похитить вазу и сбежать! После игры, в который вы использовали Вазу Мунга для уменьшения стоимости найма наемников сделайте бросок D6. При результате 1 Наемник бесследно исчезает вместе с Вазой.

В последовательности после битвы банда может продать вазу. Если она это делает, сделайте бросок D6 по таблице Вазы Мунг чтобы определить ее ценность (игроки не должны делать этот бросок еслип не намерены продавать вазу. Незнание – благословение!).

### ТАБЛИЦА ВАЗЫ МУНГ

| D6LТип | Эффект |
|---|---|
| **1 Жалкая подделка Dismal Fake** | Крайне грубая подделка. Ваза стоит D3x5 кредитов |
| **2-3 Неплохая подделка Passable Fake** | Неплохая подделка. Ваза стоит D6x10 кредитов |
| **4-5 Отличная подделка Impressive Fake** | Подделка, но выполненная на очень высоком уровне. Ваза стоит D6x20 кредитов |
| **6 Возможно даже не подделка? Outstanding Fake?** | Пройдите тест на Интеллект Лидером банды. Если тест пройдет – считайте что это Отличная подделка. Если тест пройдет – вы понимаете что это очень ценная вещь и банда получает в Стеш D6x50 кредитов |

И, наконец, если Лидер банды убит и вычеркивается из ростера банды – ваза пропадает вместе с ним потому что никто не знает куда он ее спрятал.



## ПРОМЫШЛЕННЫЙ РЕСПИРАТОР (INDUSTRIAL RESPIRATOR)

*Респираторы часто встречаются в подулье как средства для защиты дыхательных путей от летающей в воздухе дряни. Большинство из них старые, с забитыми за годы использования фильтрами и едва работают. Но иногда бандитам удается найти упаковку не использованных респираторов или даже улучшенные промышленные модели, наподобие используемых персональной стражей Хелмавра или для работ за пределами улья.*

Промышленный респиратор добавляет 3 к Toughness бойца и 4, если применяется вместе с Hazard Suit против атак с трейтом Gas. Кроме этого промышленный респиратор снабжен небольшим запасом воздуха. Один раз за игру боец в таком респираторе может объявить при активации что будет использовать запас воздуха. До своей следующей активации боец получает иммунитет к атакам с трейтом Gas и может свободно двигаться когда охвачен огнем (хотя все равно получает повреждения) и может игнорировать все эффекты зависящие от дыхания.

## НЕКРОМУНДИЙСКАЯ ГИГАНТСКАЯ КРЫСА (NECROMUNDA GIANT RAT)

*Бойца сопровождает Гигантская крыса. Это обычный для улья зверь, умный и обучаемый, а также высоко лояльный своему хозяину.*

Некромундийская Гигантская Крыса – это Экзотический зверь, доступный всем бандам как описано на стр. 104 Банд подулья и имеет следующий профиль.

| M | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Cl | Wil | Int |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6" | 4+ | - | 3 | 3 | 1 | 3+ | 1 | 10+ | 8+ | 10+ | 9+ |

| | Range | | Acc | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Weapon** | **S** | **L** | **S** | **L** | **Str** | **AP** | **D** | **Am** | **Traits** |
| Jaws | - | E | - | - | 3 | - | 1 | - | Melee, Backstab |

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

**Small Target Мелкая цель:** Некромундийская Гигантская Крыса очень быстрая и поэтому в нее сложно попасть в сумраке подулья. Стрелковые атаки по крысе делаются со страфом -1 на попадание. К тому же крыса никогда не может быть целью правила Шальной выстрел (Stray Shot).

**Nimble Верткая:** У крысы отличные рефлексы и она успевает заметить опасность раньше, чем в нее попадут. У крысы есть спас бросок 4+, не модифицируемый модификаторами брони.

**Rat Cunning Крысиная хитрость:** Крысы – одни из самых живучих организмов на Некромунде и у них есть прямо таки шестое чувство насчет окружения. Сообразительные бойцы учатся следить за своим питомцем и реагировать на возможные опасности. Боец, у которого есть хотя бы одна крыса, получает специальный спас бросок 5+ против урона от эффектов окружения. Спас бросок делается до применения любого другого сейва. Также вместо этого броска боец может пожертвовать одной из своих крыс чтобы полностью проигнорировать эффект окружения. После этого крыса вычеркивается из его карточки.

### ДОСТУП К НАВЫКАМ

Некромундийская Гигантская Крыса имеет доступ к следующим навыкам:

| | Agility | Brawn | Combat | Cunning | Ferocity | Leadership | Shooting | Savant |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Necromunda Giant Rat** | Secondary | - | - | Primary | - | - | - | - |

## ИЗОТРОПНЫЙ ТОПЛИВНЫЙ СТЕРЖЕНЬ (ISOTROPIC FUEL ROD)

*Энергия в подулье – это жизнь, дающая свет, подводящая воду и позволяющая выращивать слизней. Полностью заряженный топливный стержень может превратить зараженную радиацией пустошь в процветающее поселение и опору для его сообщества.*

Банда, обладающая Изотропным Топливным стержнем может превратить любую из своих территорий в поселение. При этом она расходует Изотропный Топливный стержень и он удаляется из ростера банды, а территория навсегда меняет свой тип.

*'Знаете, вы бы и сами так поступили, если бы за вами гналась целая банда Венаторов, желающих выпустить вам кишки. Конечно, вскоре покажется много кишок..'*

*Железный зуб.*
*Рожденные в кузнице*
*Дом Голиаф*

## СЧЕТЧИК РАДИАЦИИ (RADCOUNTER)

*Радиация встречается в подулье довольно часто. В Плохих зонах это вообще часть жизни и когда ваши волосы начинают выпадать, а кожа покрываться волдырями будет вообще чудом если вы выберетесь из пустошей обратно. Жители подулья определяют наличие повышенной радиации множеством способов, от самодельных ауспексов до специальных счетчиков радиации.*

Боец со счетчиком радации никогда не может быть целью События (стр. 50) если конечно кроме него никого больше для выбора не осталось.

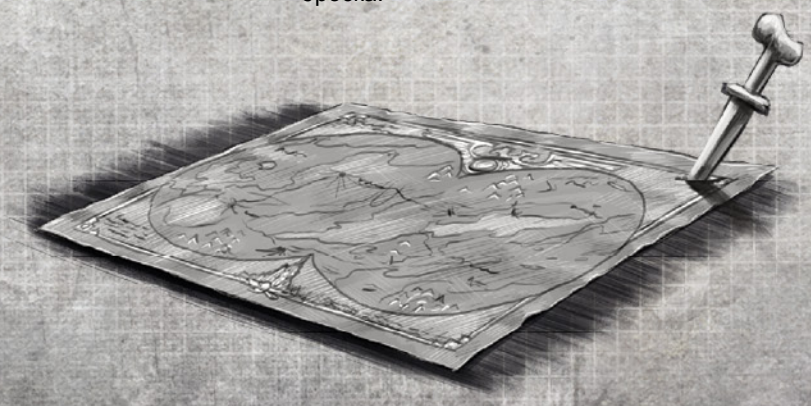
## КАРТА РЕТСКИНОВ (RATSKIN MAP)

*У ретскинов есть устойчивая репутация скаутов и разведчиков, а их знание улья считается сверхестественным! Сделанные племенами ретскинов карты считаются редкими и ценными артефактами, благодаря кеоторым иногда можно обнаружить сокровище или секретный путь в купол. Конечно для начала бойцу нужно разобраться со странным похожим на мазню языком ретскинов, не говоря уже о том что на одну настоящую ретскинскую карту приходится дюжина подделок.*

Перед тем как делать бросок по таблице Карты ретскинов определите сценарий в ходе обычной подготовки перед игрой, а потом уже заявите, что используете карту ретскинов. Если у обоих банд есть карта ресткинов, они определяют жребием кто будет использовать свою карту в этой игре. После этого игрок делает бросок по таблице карты реткинов чтобы определить какую информацию он из нее извлек. Обратите внимание, что после первого броска тип карты уже не меняется и банда сможет использовать ее и в последующих играх.

### ТАБЛИЦА КАРТЫ РЕТСКИНОВ

| D6 Type | Эффект |
|---|---|
| **1 Подделка Fake** | Вместо того чтобы делать бросок на сценарий обычным образом, ваш оппонент выбирает сценарий для этой игры. Карта ретскинов убирается из вашего ростера. |
| **2 Порванная и неполная Worn and Incomplete** | После броска на определение сценария вы можете добавить 1 к результату. |
| **3 Карта сокровищ Treasure Map** | Сделайте еще один бросок D6. При результатах 1-5 карта оказалась поддельной (как описано выше). При результате 6 у вас появилась карта сокровищ. Если ваша банда выигрывает в сценарии, она получает D6x20 кредитов в Стеш в дополнение к любым другим наградам. |
| **4 Древняя и затертая Ancient and Faded** | После броска на определение сценария вы можете прибавить или отнять 2 от результата. |
| **5 Секретный проход Secret Pathways** | D3 бойца из вашей банды получают навык Инфильтрации (Infiltrate) для играемого сценария. |
| **6 Свежая и точная Recent and Accurate** | После броска на определение сценария вы можете прибавить или отнять до 3 от результата броска. |



## ВТОРОЕ ЛУЧШЕЕ

*Второе лучшее – это общее название того что вам приходится пить если у вас нет денег на что-то получше. Точный состав содержимого Второго лучшего различается от поселения к поселению, но обычно это коктейль из оставшихся в питейной остатков, ферментированных грибков и оружейного масла (для мягкости!) Несколько стопок Второго лучшего заряжает бойца храбростью, но вполне может привести к слепоте, потере сознания или даже смерти.*

Боец с бутылкой Второго лучшего может выполнить действие Накатить (Take a Swig) (Простое). После этого он должен сделать бросок D6. При результатах 1, 2 и 3 бутылка опустела и убирается из карточки бойца. Каждый раз, когда боец выполняет это действие, на его карточку кладется маркер Интоксикации (Intoxicated), а у бойца убирается Легкое ранение (если оно было). Маркер Интоксикации остается до конца игры. Эффект опьянения завит от количества маркеров.

### ТАБЛИЦА ИНТОКСИКАЦИИ ВТОРЫМ ЛУЧШИМ

**Intoxicated**

| Markers | Effect |
|---|---|
| 1 | **Все хорошо.** -1 к попаданию стрелковым оружием, +1 к проверке на Храбрость (Cool) |
| 2 | **Немного шатает.** -2 к попаданию стрелковым оружием, +2 к проверке на Храбрость (Cool). Если боец делает два действия Движение подряд, он должен пройти тест на Инициативу или падает (Prone). |
| 3+ | **В зюзю**. -3 к попаданию стрелковым оружием и – 1 к попаданию в ближнем бою, +3 к проверке на Храбрость (Cool). Когда боец выполняет действие Движение, он вместо характеристики Движения движется на D6” в определенном дайсом Разлета направлении. |



## РАЗГРУЗКА ОТ СУСПЕНСОРА (SUSPENSOR HARNESS)

*Жители подулья привыкли находить применение всему что могут найти. Например, разгрузку от оружейного суспенсора часто приспосабливают для переноски дополнительной экипировки. Гильдеры в Плохих зонах используют их для переноски грузов, а бандиты обычно для того чтобы иметь за спиной дополнительный ствол.*

Боец, экипированный разгрузкой от суспенсора может нести четыре единицы оружия вместо трех. Наемный Охотник за головами с разгрузкой может иметь при себе шесть стволов. Как обычно оружие со звездочкой (*) занимает два слота.

## ДИКАЯ ЗМЕЯ (WILD SNAKE)

*По сравнению с «лучшим» бухлом вокруг, Дикая змея считается выпивкой для тех жителей подулья, у кого толстый кошелек и крепкая печень. Внутри каждой бутылки находятся остатки освежеванной «змеи» без кожи, что собственно и дало напитку название, а также своеобразный благодаря змеиному яду вкус. Бандиты очень любят этот напиток за то что им можно легко накачаться и за «Змеиную отвагу», который он дает.*

Боец с бутылкой Дикой змеи может выполнить действие Накатить (Take a Swig) (Простое). После этого он должен сделать бросок D6. При результатах 1, 2 бутылка опустела и убирается из карточки бойца. Каждый раз, когда боец выполняет это действие, на его карточку кладется маркер Интоксикации (Intoxicated), а у бойца убирается Легкое ранение (если оно было). Маркер Интоксикации остается до конца игры. Эффект опьянения завит от количества маркеров.

### ТАБЛИЦА ИНТОКСИКАЦИИ ДИКОЙ ЗМЕЕЙ

**Intoxicated**

| Markers | Effect |
|---|---|
| 1 | **Хорошее пойло.** -1 к попаданию стрелковым оружием, +2 к проверке на Храбрость (Cool). |
| 2 | **Зрение двоиться.** -1 к попаданию стрелковым оружием, +3 к проверке на Храбрость (Cool). При выполнении стрелковой атаки после выбора цели выберите реальную цель выстрела случайным образом соредии всех возможных целей (друзей и врагов) в 6” от первоначальной цели. |
| 3+ | **Змеиная отвага!** -2 к попаданию стрелковым оружием, автоматическое прохождение теста на Храбрость (Cool). |

# ТРЕЙТЫ ОРУЖИЯ

Ниже перечислены трейты нового оружия, представленного в дополнении.

## DEFOLIATE (ДЕФОЛИАНТ)

Хищные растения, получившие удар оружием с трейтом Дефолиант сразу получают D3 Damage. Зомби с мозговым листом, получившие удар оружием с трейтом Дефолиант теряют Рану (Wound) и убираются с поля если на дайсе Ранения (Injury dice) выпадет Вне игры (Out of Action)

## GUNK (МАСЛЯНИСТАЯ ГРЯЗЬ)

Боец, получивший удар оружием с трейтом Маслянистая грязь переходит в состояние Обмазан (Gunked ). Характеристика движения (Movement) обмазанного бойца уменьшается на 1 до минимума 1 и он не добавляет D3 дюймов при выполнении действия Чардж. Кроме того он вычитает 1 из результата броска дайма при прохождении проверок на Инициативу. Обмазанный боец легче загорается. На 2+ вместо обычных 4+ при попадании в него из оружия с трейтом Blaze.

Состояние Обмазанный продолжается до Завершающей фазы или пока боец загорится в результате попадания из оружия с трейтом Blaze.

## FLARE (ПОДСВЕТКА)

Боец, получивший удар оружием с трейтом Подсветка или затронутый маркером взрыва от оружии с трейтом Подсветка становится Раскрытым, если бой ведется в условиях Кромешной тьмы (см. рулбук). Если оружиек обладает как трейтом Подсветка, так и трейтом Взрыв (Blast), после определения места куда попал шаблон взрыва, оставьте его на месте. В Завершающей фазе сделайте бросок D6. На 4+ подсветка тухнет и шаблон убирается. В противном случае он остается в игре. Пока шаблон Взрыва остается на поле, все модели, которых он хотя бы касается считаются видимыми как будто на них есть маркер Горения (Blaze) или Раскрыт.






# HIRED GUNS



Eyros Slagmyst



Kria 'the Huntress' Kytoro



Ortruum 8-8



Gor Half-horn



Kal Jericho



Scabs



# HIRED GUNS



THAETOS 23-2



SLATE MERDENA AND MACULA



BELLADONNA



GRENDL GRENDLSEN



BAERTRUM ARTUROS III



MAD DOG MONO

