

NECROMUNDA

UNOFFICIAL SUPPLEMENT



КНИГА ВДОХНОВЕНИЙ

Created by Kasper Kuc

BOOK OF THE INSPIRATIONS

This fan-made document, for all the community to use, was made by me. It includes Apocrypha Necromundus articles and snippets of lore from various Games Workshop publication about the setting of Necromunda, and the main purpose of this book is to inspire players and arbitrators alike to explore various corners of Necromunda World.

AUTHORS

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

Artworks — generated by me using Mid Journey

AUTHORS STATEMENT

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

TABLE OF CONTENTS

Hive Primus.....	4	Ash Wastes	34
Anatomy Of A Hive City	6	Places Of Renown	38
The Spires	6	Navis Mortis	38
The Shell	7	Dust Wall	40
Heat Sinks	8	Hive Secundus	43
Hab Zones	9	Hive Mortis	44
Manufactory Zones	10	The Skull	45
Ruined Manifactories	11	Gothrul's Needle.....	46
The Underhive.....	12	Acropolis Hive	47
The Hive Bottom	13	Hive Temenos.....	48
Badzones.....	14	Quinspirus Cluster.....	49
Common Badzones Types.....	16	Trazior	50
Ancient Manufactorum	16	Cinderak City.....	51
Sump Sea	17	The Spoil	52
Dome Jungle	18	Polar Scrap Spoils.....	53
Stygian Depths.....	19	Prison Hive Zalktraa	54
Unstable Dome	20	Eye of Selene	55
Warp-Tainted	21		
The Shanties	22		
The Forbidden Cities.....	23		
Famous Settlements	24		
Dust Falls	24		
Rust Town.....	26		
Sump City.....	28		
Port Mad Dog	30		
Heretic Hole	32		

УЛЕЙ ПРИМУС

ИНДУСТРИАЛЬНЫЙ КОШМАР

4

Границы Города улья, как утверждают Географы Лорда Хелмавра, начинаются там где человек может ступить на пепельную основу улья и заканчиваются там где на Стене располагаются Имперские печати. На самом деле точно определить границу гораздо сложнее, так как она с одной стороны простирается глубоко в подулей, а с другой стороны простирается на нижние уровни шпиля. Здесь располагается бесчетное количество производств, начиная с производящих боеприпасы производств и заканчивая трупо-перерабатывающими комбинатами. Их жители живут в постоянном гуле фабрик и машин, прорастающих прямо через их жилые хабы или находящихся уровнем выше. Жить в городе улье - это все равно что жить внутри гигантской машины.

Никто даже не пытается составить точную карту города улья так как Клановые дома очень не любят пускать на свою территорию посторонних. Поэтому город просто грубо делится на несколько регионов. Нижние уровни города улья носят название Циркулум Нексус или как его называют местные - Карго город. Здесь сходятся дюжины уходящих через пепельные врата в пустоши маглев линий. Эта секция опоясывает все остальные и предназначена для получения, хранения и сортировки бесчисленных

цепочек грузовых поставок. Для этого уровня характерны громадные хранилища, заполненные бесконечными линиями сложенных друг на друга контейнеров, возвышающиеся так высоко что верхние теряются во мраке. В образованных контейнерами каньонах располагаются целые города, жители которых постоянно занимаются учетом контейнеров и следят, чтобы они попали по назначению. В некоторых местах существуют проходы из Нексуса в подулей. Самый известный - это Яма Гильдийцев, ведущая в Даст Фолз.

СЕРДЦЕ УЛЯ

Над Нексусом располагается регион, носящий название города кузницы. Здесь расположена тяжелая промышленность, плавильни руды и химические предприятия, питающие факторумы на верхних уровнях. Эти предприятия производят невероятное количество отходов, сбрасываемых по оболочке улья в пепельные кучи внизу. Там где заканчивается город кузница - начинаются жилые кварталы. Это центр жизни города улья, где располагается большая часть жилых зон и производств и где производится все - от фокусирующего кристалла для лазгана до одобренных Адептус Терра ложек. Среди этих запутанных районов выделяется





несколько достопримечательностей, таких как Гранд Плаза, где массивная статуя Императора (или самого Лорда Хелмавра?) поддерживает купол сверху или Лумина Хол, где мастер наджиратель собирает и считывает бесконечную информацию о производимой ульем продукции и устанавливает штрафные квоты. Жилые кварталы также вмещают в себе Хранилище Кающихся. Это тюрьма гильдийцев полна злодеями и рецидивистами любого рода, ожидающих казни, изгнания или продажи в рабство.

Поверх Жилых районов словно корона сидит Космопорт Примус. И хотя сотни посадочных площадок и ангаров крепятся за пределами Улья примус, наибольшая концентрация находится на границе токсичных облаков, где начинаются шпили города улья. Сам пор себе являющийся городом космопорт никогда не спит, а сверкающие стратопланы, массивные орбитальные грузовозы и верткие лендеры постоянно взлетают или садятся. По внешней границе космопорта идет Стена. Это рукотворный барьер между городом ульем и Шпилем, отделяющий Клановые дома от Знатных домов и защищающий живущую наверху привилегированную элиту. Никто посторонний даже не может приблизиться настолько чтобы увидеть стену. Наказание - неизбежная смерть.

ВЛАДЕНИЯ КЛАНОВ

В городе улье живет и работает от 5 до 10 миллиардов людей. Начиная от кланеров, служащих одному из Клановых домов и заканчивая рабочими илотами, составляющими основу

рабочего класса. Клань де факто являются правителями города улья и их владения напрямую отражают их влияние. Они представляют из себя государства в себе и контролируют целые регионы города улья. Орлоки контролируют большую часть Нексуса и многие из ведущих в него пепельных врат с позволения Гильдии монет. Голиафы управляют Плавильным Городом, который постоянно разрастается когда приходится строить новые плавильни и полон бойцовскими ямами. Ван Саары и Эшер, словно подтверждая свое древнее происхождение, занимают преимущественно верхние жилые кварталы и часть космопорта, а также некоторые купола в подулье под стеной. Кавдор и Делак отличаются тем что хотя их можно найти где угодно, Кавдор обычно занимают самые заброшенные закоулки, а Делак таинственно возникают там где никто не ожидает их обнаружить.

При таком количестве жителей насилие в городе улье неизбежно и тщательно мониторится Лордом Хелмавром. Будь это жилой квартал или опасный каньон между контейнерами в Нексусе - за всем следят Энфорсеры Палатина. И не смотря на то что в беззаконье подулья Клановые дома позволяют себе многое, хрупкий и древний мир города улья редко нарушается открытыми боевыми действиями, так как это может разрушить всю систему.

АНАТОМИЯ ГОРОДА-УЛЬЯ

ШПИЛИ

6

Издалека, когда облака вокруг шпилей развеиваются, они начинают выглядеть как скопления высоких термитников, зачастую ветвящихся от одного основания. Они произрастают поверх старых структур практически вертикальными башнями. Их масштаб настолько огромен, что практически отрицает вмешательство человека в свою конструкцию и они выглядят как будто выросли из земли сами по себе, подобно тому как растет органика и немногие конструкции, сооруженные человеком, могут померяться с ними размерами.

Несмотря на то, что не существует двух одинаковых ульев, они обладают общими чертами и устроены по одинаковому принципу.

Срез шпиля не представляет из себя цельной окружности. Шпиль делится на серию сегментов, подобно клиньям,

соединенным в центре. Сегменты разделены глубокими каньонами или провалами и соединены между собой связующими тоннелями.

Эти каньоны предназначены для обеспечения шпиля светом и воздухом, но их размеры делают их мало практичными. Каждый коммуникационный тоннель добавляет свою тень к царящей внутри тьме. Области вокруг ядра находятся очень далеко от окружающего мира. Единственное что их освещает – это светосферы и массивные оптоволоконные кабели или флекс-стекло, спускающиеся к ядру улья от залитых солнцем вершин шпилей. Они образуют столбы слабого света, проникающие внутрь катакомб улья и освещающие их подобно нефу огромного собора.



ОБОЛОЧКА

Внешняя оболочка улья – это его кожа и защита. И хотя на первый взгляд оболочка улья походит на цельную скалу, ее пронизывает множество глубоких вертикальных и диагональных шахт. Они защищены набором массивных щитов, которые при необходимости можно перемещать. Возле оболочки начинаются и заканчиваются пересекающие шпиль тоннели и трубы. Тоннельные станции, пришлюзные укрепленные посты и гарнизонные блоки в оболочке, где они могут регулировать и защищать перемещения между ульями и внутри них.

Оболочка – это еще и первая активная линия защиты улья на случай планетарного вторжения. Гигантские защитные лазерные установки, каждая из которых способна поражать орбитальные цели, монтируются по всей поверхности структуры улья.

Их предназначение – защита улья от космических кораблей людей и пришельцев. Однако против жестоких пепельных штормов, иногда бушующих на Некромунде, только поверхность оболочки способна обеспечить достаточную защиту.

Возможность увидеть прямой солнечный свет или ощутить дуновение свежего кондиционированного воздуха – признак статуса, не менее важный чем доступ к еде. Но и он может быть в любой момент нарушен пепельным штормом. Жестокие шторма отрывают внешние слои оболочки, срывают и уносят лазерные установки, туристические объекты и обитателей оболочки. Оболочку постоянно приходится восстанавливать силами рабочих, иначе следующий пепельный шторм легко проникнет в тоннели, шахты и катакомбы самого шпиля и выпотрошит их изнутри.

ТЕПЛОВОДЫ

8

В сердце каждого шпиля находится вертикальная шахта, известная как тепловод. Она проходит от самых верхних уровней шпиля на глубину ниже самых низших его уровней, и глубже до самой коры планеты. Тепловод может достигать размеров в несколько километров в диаметре. Он представляет собой огромную полую, герметичную трубу, изготовленную из особой пласталы, которая забирает тепло из ядра планеты и преобразует его в энергию для нужд шпиля. По всей высоте тепловода расположены электростанции, преобразующие тепло в энергию. Далее энергия передается на предприятия и жилые зоны вокруг ядра. На нижних уровнях электростанций нет. Проходящий через них тепловод обеспечивает там постоянную повышенную температуру. Что конечно куда предпочтительнее ледящей холодины подулья.

Как и все остальное на Некромунде, электростанции контролируют кланы, на территории которых они находятся. Эти кланы получают значительный доход от распределения энергии, так что контроль над тепловодом – одна из первичных целей любого сильного клана внутреннего круга. Другие кланы могут контролировать территорию между электростанцией и ее потребителями и соответственно собирать дань как с электростанции так и предприятий за защиту электросетей. Таким образом, феодалы кланы Некромунды действуют как производители, поставщики и потребители процветающей экономики. Только на высших уровнях шпиля услуги регулируются. Туда энергия подается со станций, контролируемых правительством – исключительно силами бойцов собственного клана Хелмавра.





ЖИЛЫЕ ЗОНЫ

Основную часть населения улья составляет класс работающих по контракту рабочих, проживающих в обширных жилых зонах. Большинство их обитателей влечет жалкое существование, в то время как их хозяева живут в роскоши на самых верхних уровнях шпилей. То где в шпиле живет семья, отражает ее социальное положение и влияние. Самые верхние уровни представляют из себя элитные домашние хозяйства. Здесь в относительном комфорте живет знать улья, имеющая возможность наслаждаться естественным светом, свежим воздухом и натуральной пищей, привезенной из ближайших агромиров.

Под ними располагаются сумеречные уровни, населенные остальными жителями улья. Условия в сумеречных жилых зонах значительно более суровы, чем в верхних. Естественный свет тусклый, свежий воздух сюда не доходит, а употребляемая еда уже была съедена и переработана много-много раз.

Ниже сумеречных уровней располагается темнота нижнего города. Здесь свет исходит только от световых сфер. Все здесь, включая воздух было использовано и переиспользовано уже много раз. На Некромунде все что можно переработать – перерабатывается, включая самих людей.

ПРОМЗОНЫ

Находящиеся в шпиле производственные комплексы производят самую разнообразную продукцию, обмениваемую на ближайших планетах на еду в которой отчаянно нуждается перенаселенная Некромунда. Промзоны простираются от низов жилых зон и вниз до самой поверхности пепельных пустошей и глубже. На протяжении тысячелетий, производимые производствами отходы насливались и окаменевали у подножья улья, пополняя собой и так растущий уровень пепельных отходов, покрывающих поверхность планеты. По мере роста уровня пепельных отходов, самые нижние производственные строения сами оказывались погребенными под землей. Тем не менее, пока остается возможность отводить от них сточные воды – их продолжают эксплуатировать.

Работающие производственные уровни представляют собой сеть сточных труб, водостоков и газоотводов, удаляющих ядовитые и вредные отходы из рабочих зон. Эти стоки выходят из нижних склонов ульев, выбрасывая ядовитые пары в загрязненный воздух и изливая токсичные жидкости и твердые отходы на загрязненный пепел под ульем. Зачастую масштаб таких мануфактур внушает животный ужас, потому как человек по сравнению с этим разлагающимся индустриальным величием представляется не более чем песчинкой. Местами интерьер этих сооружений больше походит на внутренности гигантской машины, бросая вызов воображению и отрицая сопричастность Человечества к проектированию этой конструкции.

Промышленное производство контролируется множеством кланов улья. Каждый производитель встраивается в схему феодальных отношений – поставляя продукцию одним кланам и получая сырье, компоненты и энергию от других. Большие, могущественные кланы, в частности шестерка Клановых домов действуют как расчетные палаты для товаров и услуг, предоставляемых их подчиненными. Этот индустриальный феодализм с брутальной эффективностью регулирует спрос и предложение на рынке.

Со временем силы кланов растут, потому что мелкие кланы в смежных отраслях образуют хитрые альянсы. Иногда конфликты интересов, территориальные притязания и соперничество между кланами приводят к междоусобной войне. Это одна из главных причин приводящая к бандитским войнам на Некромунде, когда кланы собирают свою молодежь сражаться за их интересы чтобы ничто не мешало непрерывной работе производства. Рабочие обычно живут в жилых зонах, расположенных неподалеку от производства где они работают и по сути представляют собой такой же ресурс как и обслуживаемые ими машины. В некоторых случаях рабочие хирургическим путем адаптируются для выполнения специальных функций. Такие физические и ментальные усовершенствования могут быть очень дорогими, что делает этих рабочих крайней ценными для своих работодателей.





ЗАБРОШЕННЫЕ МАНУФАКТОРИИ

По мере роста уровня отходов вокруг улья, становится все сложнее обслуживать цеха, находящиеся на подземных уровнях. Огромные вакуумные насосы откачивают тонны грязи, заваливающей поверхность и мешающей вентиляции, но даже у них есть свой предел. В каждом из городов есть точка, ниже которой бороться с отходами уже нецелесообразно. Когда стоимость утилизации отходов превышает выручку от производимой продукции, цех закрывается и забрасывается.

По мере того как нижние уровни оказываются ниже уровня пепельной пустоши и заполняются жалкими отбросами общества, нижние уровни жилых хабов преобразуются

в промзоны, а верхние уровни достраиваются вверх. Таким образом города-ульи постоянно обновляются.

Заброшенные промзоны наполнены заброшенной техникой и иногда находятся также глубоко под землей как вершины шпиль над уровнем земли. Самые нижние уровни обычно превращаются в щебень под тяжестью давящего на них улья или преднамеренно заполняются чтобы на них можно было что-то построить. Заброшенные промзоны наводнены скавви – бандами мутантов, бродящими по мертвым уровням улья в поисках того что можно переработать или продать.

ПОДУЛЕЙ

Ниже всех функционирующих уровней находятся лабиринты древних куполов, тоннелей, руин и сооружений далекого мертвого прошлого Некромунды.

Эти зоны под городом, обычно называемые подульем зачастую древнее самих ульев на целые века, а то и тысячелетия. Это все что осталось от настоящих городов Некромунды, построенных еще до того, как экология планеты была уничтожена, когда еще не было никаких пепельных пустошей и возможно под некоторыми ульями все еще лежат остатки колониальных судов, на которых Человечество прилетело заселять эту планету.

Жители верхних уровней считают обитателей подулья не больше чем животными-паразитами, которые также населяют подулей. Жизнь в подулье еще более жестока и трудна чем в жилых зонах выше. Для живущих на нижних уровнях жизнь наверху – не более чем абстрактная концепция. Сильные, удачливые и безбашенные способны пробиться наверх, как в своем статусе так и буквально. Подульи зачастую выступают полем боя для разборок прокси сил Клановых домов, в которых участвует и клановая молодежь перед тем как вернуться обратно наверх и продолжить службу в своем клане. Если они конечно проживут достаточно долго...





ДНО УЛЬЯ

У самого основания улья застройка становится настолько нестабильной и опасной что приобретает совершенно запредельный уровень негостеприимности. Это последняя и самая глубокая зона, известная как дно улья. Такие участки настолько разрушены и завалены, что первоначальные купола и фундаменты разрушены почти до состояния щебня. Внутри щебня присутствуют полости, соединенные проходами и тоннелями, залитыми стекающими сверху жидкостями. Эти жидкие загрязняющие вещества и сточные воды образуют

обширные озера радиоактивной гнили, известные как отстойник.

Никто не может выжить на дне улья, кроме самых чудовищных мутантов. Его обитатели являются порождением тьмы и отходов. Некоторые из этих безмозглых существ находят путь в подулей или даже в нижние уровни города наверху, но большинство так и остается обитать во тьме дна улья.

ПЛОХИЕ ЗОНЫ

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ПЛОХИЕ ЗОНЫ

В подулье Улья Примус находятся сотни поселений и ферм. Некоторые, такие как Железное дерево, Рафике Фолли и Тангл построены на руинах фабрик улья, а их улицы нависают над зияющими провалами и сходятся к теплопроводу. Другие, такие как Даст Фолз, Купол Брюнера или Порт Бешенный пес, сторожевые ворота, тоннели и мосты ведущие из одной зоны в другую, известны тем что их обитатели богатеют за счет торговли между кланами и бандами. Несколько знаменитых поселений, таких как Неудача и Ржавый город держатся на авторитете одной сильной личности и выживают не смотря на свое расположение или производство.

А еще есть Плохие зоны. Это пустоши между образовавшимися городами и такие дыры, где старые пути и тоннели соединяются друг с другом, но тем не менее где никто жить не отваживается. Всяческие отщепенцы, мутанты и чужаки зачастую называют Плохие зоны своим домом, так как в более цивилизованных местах их не принимают и они вынуждены существовать здесь, среди крыс и джек риперов (твари вроде лицехватов из Чужих). Налетчики – люди и не совсем – это еще меньшее из зол, что можно встретить в Плохих зонах, потому что безумные машины, шаркающие ужасы и охотящиеся грибы убьют жителя подулья быстрее пули преступника.

ОПАСНОСТИ ПОДУЛЬЯ

Даже среди плохих зон некоторые выделяются своей смертоносной репутацией.** Пожалуй худшим типом стоит считать Руины – Плохую зону, раскинувшуюся в подулье между Даст Фолз и днищем улья. Это безлюдное место завалено отходами и заполнено всеми возможными ужасами, который может предложить подулей. Также считается что здесь прячутся Культы хаоса и последователи ксеносов. Некоторые даже говорят что где-то здесь растет целая армия чужаков, готовящаяся к тому чтобы восстать и разорвать на кусочки обитателей Улья Примус над ними.

Только самые отважные банды осмеливаются посещать Руины, обычно за кредиты Гильдийцев или криминальных боссов. Не стоит удивляться что убежище для преступников привлекает внимание и разыскивающих их Охотников за головами и убийцы-одиночки прочесывают Плохую зону в поисках своих жертв. Большинство из тех кто отправляется в Руины обратно уже не возвращается, а если и возвращается то в страхе, с недостающими конечностями или потерявшими разум от увиденного.

Помимо преступников и убийц (не говоря уже о крысах размером с кибер мастифа), Руины наполнены самыми разными опасностями, которые могли образоваться в





искусственном окружении за тысячелетия запустения и загрязнения. Машины и некогда служившие человечеству сервиторы превратились в опасность, сметающую все на своем пути. Конечно сервитор, единственной задачей которого является менять лампочки на потолке купола может показаться безопасным, но только до тех пор пока ему не покажется что подвернувшийся под руку бандит слишком похож на лампочку...

Поломки этого искусственного окружения и его систем породили новые опасности в виде враждебной флоры. От растений-хищников и заканчивая студнями, о которых даже родилась поговорка в подулье, говорящая о том что «если ч чего-то нет рта – это еще не значит что оно не хочет тебя сожрать».

АНКЛАВ МЕРТВЫХ

Руины могут считаться райским местом для тех, кто считается недостойным жить в цивилизованном обществе. Банды беглых рабов и бойцы из бойцовских ям устраивают себе в руинах жилища, охотятся на крыс и воюют с ползающими по стенам сервиторами и мутировавшими монстрами. На границах Плохих зон они устраивают набеги на близлежащие поселения и утаскивают награбленное обратно в тень.

Не смотря на ужас, внушаемый бандами Ретскинов ренегатов и варбандами мьюти, пожалуй самыми страшными обитателями Руин являются живые мертвецы. Одной из причин почему путники избегают Руин как чумы как раз и является чума. Более известная как нейро вирус

(ходят слухи, что это остатки какого-то древнего биологического оружия или даже вмешательство губительных сил) эта чума может превращать людей и зверей в безмозглых зомби. Давно известно что в Руинах можно найти множество инфицированных и время от времени их толпы пытаются прорваться сквозь сторожевые орудия Двух башен или путаются выползти из Бездны в Даст Фолз. Все быlor бы не так плохо, если бы не псайкеры, умеющие командовать теми кто разарен нейро вирусом и превращающие их в свою армию.

В Руинах сомнительная честь называться лордом мертвых принадлежит Карлоту Валоизу. Прибывший из другого мира Карлот был когда-то приглашен на Некромунду Меркатором Паллидусом и когда-то возглавлял Гильдию Трупов. Через некоторое время он онкрыл в себе темный дар псайкера и был вынужден сбежать в подулей, где по слухам стал заниматься нейро чумой и стал в результате чем-то большим и меньшим чем раньше одновременно. Учитывая его способность управлять зараженными чумой и разносить ее по улью, признание его врагом номер один было только делом времени. И это несмотря на то, что Редемпционисты клянутся что убили некроманда (суда по различающимся показаниям уже не один раз), он похоже все еще «живет» где-то в Руинах, выгадывая подходящий момент и готовясь к своему реваншу.

ОСНОВНЫЕ ТИПЫ ПЛОХИХ ЗОН

ДРЕВНИЙ МАНУФАКТОРУМ

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

16





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.

КУПОЛ С ДЖУНГЛЯМИ

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

18





СТИГИЙСКИЕ ГЛУБИНЫ

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

НЕСТАБИЛЬНЫЙ КУПОЛ

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

20





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.

ТРУЩОБЫ

22

Вдоль внешнего края шпилей находятся развалины трущобных поселений. Они населены всяким отребьем, которому закрыт путь в улей. Шпиль по крайней мере предоставляет какую-то защиту от кислотных дождей и коррозионного пепла, а все на что может рассчитывать житель трущоб – это несколько слоев упаковочного материала или остов древней машины. На самом деле дела обстоят еще хуже, потому что отходы производств улья сбрасываются прямо на районы трущоб.

Если трущобы успевают просуществовать достаточно долго и их каким-то образом щадит шторм и не сжигают власти улья, жители трущоб начинают копать в утрамбованной пыли пещеры и землянки. Эти жилища могут быть укреплены грубыми самодельными кирпичами, обожженными на солнце. Укрываясь в этих убежищах, обитатели трущоб переживают бури,

которые сносят более хрупкие части их домов. А когда шторм стихает, они выбираются сквозь наметенную ветром пыль на поверхность и пытаются восстановить свои лачуги. Жизненные условия в трущобах еще хуже, чем где-либо внутри улья. Однако для обитателей трущоб даже их глубокие жилища гораздо предпочтительнее чем скитание по пустоши, где легко стать жертвой различных существ и кочевников. Если конечно такого путника раньше не доконают жара, коррозионная пыль и неестественные бури.

Помимо периодических проверок населения, никто особо не интересуется обитателями трущоб. Это просто того не стоит. Более того именно в трущобах устраивают свои базы различные банды жителей трущоб, а скави и кочевники периодически наведываются сюда ради торговли.





ЗАПРЕТНЫЕ ГОРОДА

Военные тоннели, соединяющие многие ульи Некромунды, проходят глубоко под поверхностью пустошей, зарываясь в самую толщу планеты. Эта сеть устроена таким образом, что в случае вторжения военные силы можно будет быстро перебрасывать по всей планете и концентрировать в нужном месте. Проходы в ульи защищены укрепленными постами, но неавторизованные нарушители все равно могут проникать в тоннели через вентиляцию и теплоотводы. Под ульями находится соединенная с этими тоннелями система складов и бункеров с запасами синтетической еды (в переработанном виде или в виде трупного крахмала) и другим сырьем и материалами на случай войны или других бедствий.

Спустя тысячелетия эти неиспользуемые тоннели и бункеры стали считаться утраченными или были забыты, но так как многие из них являются источниками ценнейшего наркотика гхаст, они тайно реколонизируются и известны теперь под названием Запретных городов. Только у знати, благодаря тому, что они могут привлечь к работе подчиненные кланы, техов и парамилитаристские силы, есть возможности добывать ресурсы, необходимые для преобразования сгнившего трупного крахмала в гхаст. Со временем пещеробразные своды Запретных городов расширились и стали богато украшенными благодаря заработанному на

гхасте богатству. Колонные залы, вырубленные в камне, полированный камень и мозаика на полу, потолке и стенах. Каждый из таких городов стал дворцом, выполненным в декадентском великолепии.

Рабочая сила Запретных городов - это насильно пригнанные отбросы подулья, которых стерегут и за которыми наблюдают жестокие банды подулья. Если им не удастся найти достаточного количества работников, они организуют рейды для захвата рабов в нижних жилых зонах или покупают пленников у работорговцев-кочевников. Однажды увидевшие декадентскую жизнь в Запретных городах рабы уже никогда не могут надеяться на освобождение. Продажа гхаста приносит невероятную прибыль, помогая знатым семьям, которые участвуют в его секретном производстве и продаже поддерживать свой привилегированный образ жизни. Это так называемые лорды Запретных городов. Некоторые из них знатного происхождения, другие - авантюристы неизвестного происхождения, поддерживающие связь со знатью Великих домов и Клановых домов. Зачастую это члены знатных домов, которые предпочли жить в изгнании, потому что их подозревали в псайкерстве или они укрываются от своих политических оппонентов. Они просто исчезают из верхних шпилей и обустраивают свой двор в секретных бункерах, где добывают гхаст.

САМЫЕ ИЗВЕСТНЫЕ ПОСЕЛЕНИЯ

DUST FALLS ДАСТ ФОЛЗ

ДРЕВНИЙ ПРОВАЛ

Даст Фолз находятся на границе между Городом Ульем и Подульем Улья Примус и представляет из себя место где собираются банды, гильдеры и разные криминальные элементы. Как и многие другие вещи в Подулье, Даст Фолз возник благодаря стечению обстоятельств. Большая часть нижних уровней улья состоит из куполов, каждый из которых представляет из себя пещеру из пластали, труб и жилых блоков, уложенных друг на друга. Между куполами проходит еще множество разных туннелей и трубопроводов, соединяющих их друг с другом. За столетия запустения пространства между куполами заполняются пылью – громадным количеством пыли. Иногда этой пыли накапливается столько, что происходит обрушение. Так случилось и в случае с Даст фолз, когда лавина порошкообразного детрита обрушилась на самое дно улья. Вокруг образовавшегося рваного разлома постепенно выросло поселение Даст Фолз – место где пересекались путешественники из верхнего улья и пространства под ним. И хотя породившая поселение катастрофа давно стерлась из памяти его обитателей, пыль все еще сыпется сверху неким подобием мелкого бледного дождя и укрывает своим слоем весь город, от чего собственно и произошло его название (можно перевести как Пыльный водопад).

ВРАТА В ПОДУЛЕЙ

Даст Фолз обязан своим богатством Бездне. Так называется зияющая пропасть в центре поселения. Падальщики, банды и Гильдеры используют его подвесные клетки чтобы спускаться в Подулей и подниматься обратно. Принимая во внимание глубину Бездны до дна нужно спускаться многие мили, а площадки для выхода обустроены на разных уровнях на всем протяжении шахты. Некоторые из них ведут в другие поселения вроде Двух Туннелей или Тупикового Прохода, а через другие можно попасть из клетки сразу в Плохие зоны внизу или даже глубже. Область в центре поселения обычно называют Вратами и именно ради них большинство и приходит в Даст Фолз. Сам город ютится на краю Бездны и разрастается среди обломков вокруг, которые оставила древняя лавина. Петляющая через болото дорога ведет к Городу улья наверху и по ней постоянно движется трафик.





Вторая по важности часть Даст Фолз – это его рынки, известные среди местных как Рынок Торгащей или просто «Торгаши» (Haggle). Здесь собранное в подулье богатство продается торговцам из Города улья и туристам, которые посещают город чтобы прочувствовать атмосферу фронта, который к тому же находится совсем недалеко от дома. Даст Фолз настолько важен что в его инфраструктуру инвестируют как Гильдийцы так и Клановые Дома. На его улицах можно увидеть целую кучу складов для товаров и загонов для рабов. Самое крупное сооружение в городе – это укрепленная Башня Торговли, контролируемая Меркатор Гельт. Питейная Шесть Кланов представляет из себя нейтральную территорию для Клановых Домов. Благодаря своему размеру Даст Фолз даже удостоился собственного представительства Паланитских Энфорсеров, чей Участок 1313 возвышается над входом в поселение подобно темному стражу, а его гарнизон наблюдает через свои прицелы за всеми путниками кто проходит мимо.

СОВЕТ ПЫЛИ

Как и другие поселения в Подулье, Даст Фолз представляет из себя логово преступников, которых сдерживает только жадность гильдийцев и безжалостность паланитских энфросеров Лорда Хелмавра. Им управляет вольный альянс гражданских лидеров и Гильдийских Прокураторов, которых с трудом переносит Проктор участка местных Энфорсеров. На самом деле Проктор Клаус Баухейн не слишком за волнует о том, что происходит в Даст Фолз пока караваны движутся и Врата открыты. Проктор продемонстрировал мощь своего командования только дважды.

Один раз город пришлось заблокировать, когда 17-й сын Лорда Хелмавра Гилберт был найден без сознания в гостинной Торгащей и второй раз во время нашествия чумных зомби в 93-м. Тогда старший сержант Баухейна Роско ворвался в таверну Шесть Кланов и заставил встать на оборону города всех, кто был достаточно трезв чтобы держаться на ногах.

Повседневной жизнью поселения управляют двое – Госпожа Монет Мелерва и Нарко Лорд Бальтазар Ван Зеп. Вместе они управляют делами Гильдийцев и криминала соответственно и несмотря на свои различия довольно неплохо ладят. Обе стороны находят применение множеству банд так как потока богатств из Бездны хватает на всех. Это не исключает возникновение конфликтов, потому что ни Мелерва ни Бальтазар не привыкли ни в чем уступать кому либо еще. Но обычно Бальтазар терпит огромные взятки, которые нужно платить чтобы переправлять химию в Город Улей, а Мелерва не замечает криков тех, кто вызвал неудовольствие Нарко-лорда и кого кидают в Бездну головой вниз.

Говорят, что Даст Фолз работает с самыми разными организациями. И если не считать Братство Истинного Пробуждения или Триумвират Охотников, по меркам Некромунды здесь довольно спокойно, что делает это поселение с его вратами в Подулей одним из важнейших в Улье Примус.

РЖАВЫЙ ГОРОД

ВЛАДЕНИЯ БРАЯНА ПЛЕШИВОГО

Самое странное в Ржавом городе – это даже не его расположение в центре Костяной пустоши * вдали от главных тоннелей и куполов подулья, а то, что никто не знает, как давно этот город существует.

Некоторые торговцы клянутся, что изолированное поселение возникло всего несколько циклов назад и что они дюжины раз пересекали Костяную пустошь и никакого поселения не видели. Другие говорят что это старейшее поселение во всем подулье, существовавшее задолго до того как в результате катастрофы возник Даст Фолз и до того как на дне улья вырос Город в отстойнике. Почему он возник именно посреди рукотворной пустыни – не ясно, однако чтобы посетить двор плешивого Браяна к его воротам приходят и жители улья и Гильдеры и представители знати. Загадочный Браян – долговязый мужчина неопределенного возраста и происхождения является самопровозглашенным мэром Ржавого города. Он правит поселением ульевиков, увлеченных Забегом Ржавого города – смертельным шоу в лабиринте Браяна плешивого. Мусорщики и падальщики притаскивают Ржавый город свои находки со всей Костяной пустоши, из далеких уголков подулья приходят торговые караваны, хотя все что производят в Ржавом городе – это сувениры, связанные с Забегом Ржавого города. Начиная с

оружейных ремней с ухмыляющимся Браяном и Коинами за убийство с забега и заканчивая «оригинальными» полировочными комплектами для хронокристаллов. Такое впечатление, что и сам город выживает только благодаря забегу, а его косые улицы и причудливые здания громоздятся поверх пластаевого холма, внутри которого проводят забег.

ЗАБЕГ РЖАВОГО ГОРОДА

Пускай Ржавый город и не производит поддельные патроны, грибную пасту, смазку или любую другую полезную для жителей подулья субстанцию, у него есть что предложить своей аудитории – развлечения. Ржавый город – это легенда подулья. О нем слышали даже в Городе улье и в Шпиле. А желающие попытать удачи в лабиринте Браяна стекаются со всего Улья Примус.

Каждый большой цикл Браян приглашает смельчаков в свой лабиринт, которые вначале должны выиграть в проводимую им лотерею**. Даже те, кто в лотерею не выиграл, могут попытать удачу в шоу Браяна и поучаствовать в забеге в качестве охотников. Охотники патрулируют лабиринт, стараясь помешать участникам достичь их цели (один из легендарных хроно кристаллов Браяна) и получают кредиты за каждого устраненного игрока.





Каждый новый забег не похож ни на один из предыдущих. Иногда лишь в деталях. Например, безопасная ранее дверь оказывается снабжена ловушкой. А иногда различия радикальны. Например, одно из помещений может быть наполнено токсичными химикатами или весь лабиринт, где проводится забег, оказывается наводнен пепельными зомби. Обычно препятствия ничем не отличаются от тех что банды могут встретить в Плохих землях подулья, начиная от острых зубов древних машин и заканчивая погруженных во тьму тоннелей с кучей ям-ловушек в полу. Осложняют ситуацию и охотники, таки норовящие подстрелить участников или столкнуть под домкрат. И хотя банды редко выигрывают забег, каждый раз когда его проводят, экономика Ржавого города переживает очередной всплеск, а богатство Браяна увеличивается на тысячи кредитов благодаря ставкам.

ХРОНО-КАТАКЛИЗМ

Только нескольким бандам и индивидуальным участникам забега удавалось выиграть хроно кристаллы Браяна плешивого. Некоторые из этих кристаллов все еще находятся в руках владельцев, а другие потеряны, украдены или проданы. Один из них можно увидеть в Дыре Хогана над барной стойкой. Он достался Хогану в счет питейного долга от одного из охотников за головами из подулья. Некоторые посетители утверждают, что кристалл делает странные вещи со временем если на него посмотреть, хотя это могло им просто показаться из-за выпивки.

Еще один кристалл есть у Одноглазой Китти – танцовщицы с

мечами из Двух Тоннелей. Клисталл подарил ей ее поклонник. Она одевает его на пупок во время танцев и утверждает, что он оказывает гипнотизирующее воздействие на аудиторию. Еще один кристалл имеется у Цепного лорда Каустуса. Кристалл вмонтирован в рукоятку его хлыста, а его блеск резко контрастирует с неряшливым видом и кривой усмешкой работорговца.

Для большинства ульевиков эти кристаллы – не больше чем никчемные блестяшки, а их обладатели и почитатели случайным образом раскиданы по всему подулью. Однако есть и те кто не согласится с такой точкой зрения. Есте те, кто утверждает что Браян плешивый служит темным хозяевам, а его кристаллы – всего лишь часть далеко идущего плана по организации Хроно-катастрофы.

Что за Хроно-катастрофа? Ну это смотря какой теории заговора придерживается встретившийся вам алкаш. Некоторые расскажут вам, что это план Культа Вечных на Некромунде по психическому пробуждению всего населения или план наследника Железных Лордов из Продолжительности Аранеуса по свержению Имперского режима на Некромунде. Другие утверждают, что Ржавый город был основан домом Аранус, а Браян, т.е. Браян Аранус – последний представитель своего дома и кристаллы ему нужны, чтобы обратить время вспять и восстановить свой род. Другие говорят, что никакой он не Аранус, а наоборот – агент Трона. И к тому же его план уже давным-давно осуществлен и теперь все живут в альтернативной реальности, созданной Ордо Хронус...

SUMP CITY ГОРОД В ОТСТОЙНИКЕ

ДНИЩЕ УЛЯ

Ниже Бездны под Даст Фолз, за тоннелями в Раст таун, к Терриконов и в Порт Бешенный Пес, подулей погружен во тьму. Еще глубже, ниже Плохих зон Delta-7 и старой дороги ретскинов в Белую пустошь, Бездна уже оправдывает свое название и огни Даст Фолз сюда уже не доходят, скрытые милями извилистых коридоров. И, наконец ниже дороги к Двум Тоннелям и Танглу, Бездна наконец заканчивается и переходит в пустошь на самом дне улья и предместья Города в отстойнике. Город в отстойнике построен прямо посреди токсичного моря вокруг. Он привлекает к себе бандитов и гильдеров, которые спускаются в вечную ночь дна улья в поисках богатств или отправляются в плавание по морю отходов ради охоты за пауками отстойника и их драгоценными глазами. Единственное что связывает Город в отстойнике с остальным подульем – это некоторое количество древних кабелей по которым гондолы доставляют ульевиков до нижнего уровня Бездны, откуда им еще предстоит долгий путь обратно в Даст Фолз. Несмотря на разряженный ядовитый воздух, которые заставляет слезиться глаза даже у Голиафов и постоянные набеги мутантов, Город в отстойнике столь же богат как и Даст Фолз. Своим богатством он обязан охотникам на пауков,

собираателям археотеха и собираателям хлама, которые поставляют на местный рынок редкие и ценные вещи. Торговцы из Двух Тоннелей, Порта Бешенный Пес и Даст Фолз вывозят лучшие из товаров наверх через Бездну и перепродают гильдерам. Естественно не забывая о собственной выгоде. Это возможно благодаря тому, что в Городе в отстойнике нет постоянного представительства Торговой гильдии. Хотя на его улицах легко можно встретить представителей Гильдии Монет и Гильдии работорговцев, городов всегда управляли банды. До недавнего времени этим занимались Сэдди «Первородный» грех и ее Городские сирены, но после того как Сирены куда-то пропали, за контроль над городом стали бороться Королевы Падали и Железные лорды.

ОХОТНИКИ НА ГИГАНТСКИХ ПАУКОВ

Одним из столбов экономики Города в отстойнике является торговля паучьими глазами. Знать из шпилей готова заплатить за каждый из них маленькое состояние, которого хватит чтобы счастливый охотник перебрался на верх в улей и зажил там роскошной жизнью. К сожалению охота на пауков вовсе не проста и чем больше паук – тем сложнее с ним справиться.





Даже молодой паук из отстойника размерами превосходит раба-огрина, а взрослый может быть больше боевого костюма орлоков со всеми его пушками. Опытные охотники никогда об этом не забывают и предпочитают отправляться на охоту на тяжело бронированных посудилах, вокруг которых зачастую плавают меньшие разведывательные и приманивающие посудины, заманивающие пауков под выслеты газовых гарпунов.

Но и этого не всегда достаточно. И, поэтому, а в доках Города в отстойнике можно увидеть сотни потрепанных судов, барж и лодок различных типов, роящихся по поверхности похожей на чернила глади отстойника, увечные моряки которых всегда готовы рассказать о тех, кому не повезло. Например, известную историю о Гидре и ее капитане Хагане Валготе.

Это история о Валготе и его корабле Гидре – самых великих охотниках на пауков в Городе в отстойнике. Каждый цикл его команда привозила самый большой улов и седовласый ветеран уже давно мог уйти на заслуженный покой. Но Валгота был одержим идеей поймать Гигантского паука альбиноса. Раз за разом Гидра отправлялась на охоту и команда возвращалась с пустыми руками. До того самого дня когда Гидра опоздала с возвращением на слишком много циклов, а один потерявший разум член команды Гидры был найден дрейфующим на обломках по отстойнику. Валгота наконец нашел то что искал и безумец утверждал что видел как капитан и гигантский паук скрылись под поверхностью слизи. При этом капитан все еще пытался вырезать у паука его гигантский глаз когда тьма отстойника поглотила их обоих.

ЗАТЕРЯННЫЕ СОКРОВИЩА

Большинство ульевиков приходят в Город в отстойнике с целью наняться в команду местного судна или поторговать паучьими глазами. Но некоторые спускаются сюда в поисках археотеха. В подулье принято считать, что чем глубже ты спускаешься, тем выше шансы найти то что принесет тебе богатство.*** Гильдеры, знать и главари преступных группировок часто нанимают банды чтобы они спускались ко дну улья в поисках сокровищ. Здесь можно найти что угодно, начиная с техники, оставшейся от прошлых эпох и заканчивая жилами ценной руды или озерами концентрированных химикатов, ценными грибами подулья или монстрами отстойника для бойцовских ям.

Банды, такие как Теневой союз, предлагают охотникам за археотехом свою защиту и утверждают, что знают лучшие места для поиска. Не стоит удивляться что банда Делака использует любую такую экспедицию для того чтобы крепче закрепиться в Городе в отстойнике. Также стоит упомянуть предприимчивых людей, наподобие «Ужасной» Гейл, заявляющей, что она является лучшим знатоком куполов всего дна улья и которая гарантирует что с ней вы вернетесь обратно богачом. Ну или не вернетесь вовсе.

PORT MAD DOG ПОРТ БЕШЕНЫЙ ПЕС

Каждый из городов ульев представляет собой отдельную вселенную, миллионы жителей которой сконцентрированы в башнеподобном мегаполисе из пласта и ферокрита. Изолированные (насколько это возможно) от враждебной атмосферы Некромунды эти сообщества живут в зависимости от древних механических систем и жестокого феодального режима. Однако даже самодостаточным городам нужна связь с внешним миром. За связь с внешним токсичным миром отвечают врата, посадочные площадки и пепельные порты. Одним из таких поселений является порт Бешеный пес.

ВРАТА НЕКРОМУНДЫ

Каждый цикл при слабом свете луны или под хилыми лучами солнца Некромунды, миллионы тон оружия и припасов проходят через Улей Примус и отправляются в другие миры через Лунное око на низкой орбите. Эти товары поставляются самим ульем, поступают из ульев Кластера Палантин и сотен других далеких ульев.

Самые лучшие* товары перевозятся на тяжелых стратосферных лифтерах, перелетающих из одного улья в другой среди слоев токсичных облаков. Наиболее ценную продукцию массового производства перевозят по транзитным тоннелям или оставшимся исправным маглев линиям, все еще соединяющим большую часть Некромунды. Остальное перевозится сухопутными конвоями, перевозящими всяческие минералы и готовую продукцию через пустоши Некромунды. В конце концов, они попадают в Улей Примус через Пепельные врата.

Самые большие врата находятся в порту Бешеный пес - в поселении, расположенном на границе Города Улья Примус пустоши. Порт Бешеный пес настолько

важен, что управляется железной рукой Лордов монет из Денежного Меркатора - гильдии, которой Имперский дом поручил следить за тем чтобы поток грузов никогда не останавливался. За это отвечает Хагар-сломанные пальцы - Лорд-скупец из семьи Денежного Меркатора и он подходит к своим обязанностям со всей серьезностью. Поэтому все банды от Даст Фолз до Большой Дыры знают что если им нужны легкие кредиты - Хагар всегда хорошо платит наемникам за помощь в поддержании порядка.

ЗАКОН ПУСТОШЕЙ

Законы Хагара естественно подразумевают, что Гильдия монет будет получать прибыль, а ее соперники останутся в убытке. Кланеры Хагара Лонгшор заботятся о том чтобы "допустимые потери" с которыми мирится Имперский дом не оседали нигде кроме его собственной Гильдии.

Долгое соперничество между Гильдией монет и Гильдией работоторговцев не раз переходило в разборки между кланами соперниками на улицах Порты Бешеный пес. Не спасало даже то, что расположенное на границе с пустошью поселение постоянно укрыто сумерками пылевых облаков и токсичных дымов, а мощные прожектора главных разгрузочных куполов с трудом освещают погрузочные зоны и загоны для рабов, раскинувшихся вдоль рядов гильдийских складов. В этом ядовитом сумраке убийства совершаются так часто, что собиратели тел находят богатую добычу на улицах после каждого ночного цикла.

Большинство конфликтов в Порту Бешеный пес происходят возле громадных конвейеров руды. Когда-то это были просто огромные лифты, предназначенные для подъема наземных поездов с пепельной дороги. Но по прошествии веков конвейеры покрылись ветхими строениями, превратившими их в движущиеся трущобы -





отдельные поселения со своими законами. В то время пока конвейеры совершают свое медленное путешествие с земли в порт, их обитатели и пассажиры отрезаны от внешнего мира и многие банды стараются использовать это время для нападения. Однако горе той банде, которая попадет на горячем когда конвейер поднимется в порт. Батареи автопушек и огнеметов обеспечивают политику нулевой терпимости Хагара в отношении тех кто связался с торговой Гильдией.

Однако банды это не останавливает. Сирены Мусорного города, нанятые одним из конвоев, напали на него на конвейере, а затем безнаказанно спустились вниз в пустошь. Их набеги могли бы и продолжиться, если бы Хагар не спрятал в следующем грузе на который они хотели напасть сотни убийц-сервиторов.

ОТБРОСЫ УЛЬЯ

Благодаря своему размещению на границе Улья Примус - сообщению с самим ульем, верхними уровнями подулья и Паучьими точками***, Порт Бешеный пес представляет собой отличную среду обитания для отбросов общества всех мастей. Для находящихся вне закона и преступников он является местом для переговоров с санкционированными организациями улья, такими как Гильдии или Клановые дома и позволяет им сбывать незаконные товары и посещать торговые посты. Знаменитый смог Бешенного пса им только на руку, потому как сложно узнать гангера, если вокруг ничего не видно дальше вытянутой руки и все ходят в респираторах.

Чужаки, начиная со странников пепельных пустошей и заканчивая мутантами также часто встречаются на базарах Порта Бешеный пес, где продают найденные в пустошах предметы или покупают то, что можно достать только в ульях. Например, надежное оборудование или переработанная пища. Конечно, Хагар таких чужаков у себя в гостях не приветствуют и поэтому им приходится ютиться в лачугах у подножия конвейеров. Это место известно как Пепельная куча и застроено лачугами из пепельного кирпича или ржавых кусков металла. Благодаря периодическим очистительным рейдам Пепельная куча не разрастается слишком сильно и даже когда очередная пылевая буря практически сносит ее с лица земли, уцелевшие жители вылезают из своих нор и отстраивают ее заново.

Самых примечательных обитателей Порта Бешеный пес можно найти в Зале Пуль. Здесь в древнем Имперском святилище, вымощенном стреляными гильзами, охотники за головами и отбросы из улья предлагают свои услуги нуждающимся в их услугах бандам, криминальным боссам и представителям гильдий. Наниматели могут прогуливаться вдоль ниш, внутри которых наемники хвастаются своими свершениями или демонстрируют мастерство обращения с пистолетами и клинками. Такие известные бойцы как Бешеный пес Мано и Янус Гор тоже начинали свой путь в Зале Пуль. Он до сих пор является первой остановкой для бандитов, приходящих в Порт Бешеный пес в поисках дополнительных бойцов или с целью продать свое умение убивать.

HERETIC HOLE ДЫРА ЕРЕТИКОВ

ПРИТОН ЕРЕСИ

Вдали от обитаемых областей подулья находятся несколько все еще работающих прожекторов, освещающие своим тусклым светом древние тропинки и тоннели, ведущие к Дыре Еретиков. Сюда удастся добраться только самым целеустремленным путникам, так как путь не менее опасен, чем место назначения. И все же это находящееся в самом запутанном районе Плохих зон как-то выживает. Находится оно внутри корпуса древнего космического корабля, выступающего из озера слизи. Это настолько старое судно, что его Имперский паттерн совершенно неидентифицируем и только по остаткам надписи 'AN-A-R' можно хоть что-то узнать о его происхождении. Обветшалый город цепляется за полужатонувший корабль как некий сорняк, а его жители заселили пространство между пластинами обшивки, мрачные грузовые палубы и сохраняющий следы пламени двигательный отсек. Самые уважаемые обитатели Дыры Еретиков живут в проржавевшей боевой рубке корабля. Ее погнутый шпиль выступает из центра корабля под опасным углом, зато дает отличную возможность видеть всех кто приближается к поселению.

Жители Дыры Еретиков представляют собой именно то, что стоит ожидать от такого уединенного и находящегося вне закона места. Это подонки и люди вне закона, которых вышвырнули из более уважаемых мест

наподобие Даст Фола или Ржавого города или те кто решил что ему лучше исчезнуть. Так как это место вне закона, через его ворота воле пройти каждый. Но конечно до тех пор, пока он будет соблюдать местного правителя. Урсан Грейвз – нынешний повелитель Дыры Еретиков требует соблюдения только одного правила: если вы сделаете что-то, что ему не понравится – он вас убьет. Грейвз и его кабал «Потерянных» во многом выживает благодаря психическому дару предчувствия предводителя. Ходят слухи что когда-то он был рабом псайкером самого Лорда Хелмавра, содержался в Псайкануми в шпиле и его работа заключалась в выселитвании преступников. После побега он сбежал и спрятался в единственном месте, где его не смогут найти Энфорсеры Палатина – в Дыре Еретиков.

С тех пор Грейвз и его ковен вирдов справились с бесчисленными нападениями банд, нашествиями зомби и загадочными кошмарами из отстойника, привлеченных огромной металлической банкой с хрустиками внутри. В последнее время внимание Дыры еретиков привлекло преступление лорда Балтазара Ван Зепа и его деятельность у дна улья в обход монополии Города в Отстойнике на паучьи глаза. Тем не менее, до сих пор Грейвз противостоит всем шагам Балтазара и отправляет агентов лорда к нему назад исключительно по частям.





ИСТИННОЕ ВОСКРЕШЕНИЕ

Конечно, у политики открытых дверей Урсана Грейвза по отношению к лицам вне закона есть свои недостатки. С одной стороны такая атмосфера привлекла в город множество разнообразных вирдов, но не обошлось и без нежелательных элементов. С тех пор как существует Дыра Еретиков, она стала любимым пристанищем банд Кавдор. Атмосфера фронта в поселении означает, что оно является отличной базой для вылазок в Плохие зоны и другие регионы подулья, да и местные жители не слишком возражали против присутствия оборванных бандитов со слабой гигиеной. Грейвз был вполне доволен, пока ему удавалось направлять их религиозный фанатизм в сторону Плохих зон и отводить от себя. Однако такая система не слишком совершенна.

По прошествии лет, Грейвз наконец столкнулся с бандой Кавдор, которая пожелала «очистить» Дыру Еретиков. Однако у бандитов каждый раз что-то не получалось. То однажды взорвалась голова у старого Тима-Проповедника прямо в то время как он произносил зажигательную речь об убийстве вирдов**, то пытавшаяся атаковать башню банда Трубных крыс была обнаружена на следующий день буквально вывернутой наизнанку. Однако со временем над поселением начала собираться более серьезная угроза. Несколько объявленных вне закона банд Кавдор поселились в Дыре Еретиков и назвали себя Культ Истинного Воскрешения. Изгнанные из своего дома отщепенцы считали, что только после смерти Императора галактика переродится и их обязанность нести это слово всем кто способен слышать. Часть из этих фанатиков занимается само-изувечиванием. Они отрезают себе конечности, выкалывают глаза и отрезают куски плоти, чтобы показать свою преданность идеи о том, что все должны умереть. Большинство остальных обитателей Дыры Еретиков избегают мест, контролируемых культистами Истинного Воскрешения. Однако их влияние постоянно растет. Еще больше беспокойства вызывает то что их идеи находят отклик у обитателей Города в Отстойнике или Даст Фолз, в результате чего ряды верующих в Искупление постоянно растут за счет тех кто потерял надежду или цель в жизни. И хотя Грейвз пристально наблюдает за действиями культа – они не единственная его головная боль. Ему известно, что внутри дома Кавдор идет скрытая война между традиционалистами Искупления и экстремистами, верующими в Путь Истинного Воскрешения. Грейвз

опасается, что однажды эта война пожалует в его город и старается подготовиться к нем, привлекая в город другие банды и пополняя новыми вирдами ряды своих Заблудших.

ВИРДЫ И ЧУДЕСА

Главную ценность для банд Дыра Еретиков представляет не благодаря своим криминальным элементам или черному рынку, а благодаря богатой коллекции вирдов. Преступники уже давно смирились с такими странностями поселения, как прозрачные призраки давно умерших бандитов или сцены будущего, которые можно увидеть на некоторых гладких поверхностях ради возможности заключить контракт с одним из Заблудших Грейвза. Для большинства банд вне закона, контракт с наемником псайкером не страшнее, чем провести ночной цикл в Плохой зоне или съесть что-то в главной питейной Дыры Еретиков – Помои Грейвза. К сожалению многие вирды предпочитают искать банды сами, даже раньше, чем их начнут искать. Многие посетители поселения были уже возле его ворот встречены сияющим индивидом, утверждающим, что их судьбы связаны. Иногда этими людьми и на самом деле оказываются псайкеры.

Психические проявления – обыденность в Дыре Еретиков. По окраинам поселения летают огоньки, заманивающие бандитов из поселения в пустошь навстречу неминуемой гибели, а иногда и к скрытым тайникам, так как иногда они и правда могут быть духами мертвых жителей улья. Помещения пустого корабля иногда сами собой покрываются ледяной коркой, а давно мертвые экраны внезапно включаются и демонстрируют светящиеся глаза, тянущиеся руки и скалящиеся клыки. Также бандиты часто могут озутить на собюственной шкуре «Удачу еретика», которую вернее называть «неудачей», когда оружие клинит в самый неподходящий момент или отличное лезвие тупится прямо в ножнах. Возможно самый печальный такой случай произошел когда в город за головой Джо Дважды-Стегнательного пришли Венаторы и попытались казнить его напротив Помоев Грейвза. После трех оборвавшихся веревок, двух неудачных попыток обезглавливания и множества неудачных расстрелов в упор, Венаторы решили что награда не стоит их усилий и вместо этого наняли самого Джо.

ASH WASTES ПЕПЕЛЬНЫЕ ПУСТОШИ

ГОРОД В ПУСТОШАХ

Некромунда – это мир, производящий колоссальные объемы продукции. Его города улья представляют собой гигантские факторумы, населенные миллионами рабочих, которые непрестанно заняты производством оружие, экипировки и прочих товаров для большого Империиума. В центре промышленной паутины находится Улей Притмус – врата к гигантской орбитальной станции, известной под названием Око Селены, звездам и другим системам с которыми ведется торговля.

Чтобы кормить армии и миры, зависящие от промышленности Некромунды, необходимо поддерживать постоянные потоки двигающихся маглев поездов, стратопланов, и капсул внутри туннелей, с помощью которых грузы перемещаются через всю планету в Кластер Палатин, внутри которого находится сам Притмус.

Значительную часть товаров приходится перевозить через негостеприимные Пепельные Пустоши на Тяжелых грузовиках Карго-8 или песчаных машинах. Этими конвоями управляет Меркатор Гельд (или как ее называют обыватели Гильдия Монет), направляющая караваны по опасным маршрутам с севера на юг или с востока на запад. Те что двигаются из Улья Ротгул на западе или Улья Хронос на востоке пользуются Великой Пепельной Дорогой, а те кто едут из Кластера Минерва пользуются Магистралью Менерва.

На пути с севера на юг наиболее важным для торговли является Город Синдерак, находящийся в Великом Кратере. Он находится на экваторе Некромунды, как раз на полпути между Ульем Минерва и Ульем Примус. Его основали много веков назад во время гражданской войны между Леди Синдерак Хелмавр и Лордом Готрулом Хелмавром, когда первая в приступе ярости к своему брату уничтожила Улей Меридиан.

Далекое поселение Город Синдерак было построено на останках старого улья и быстро превратилось в торговый хаб, лишь номинально управляемых Гильдией Торговцев и совершенно не подчиняющийся никому из благородных Домов. Вскоре здесь появились Клановые Дома чтобы отхватить свою долю прибыли, в том числе и Дом Орлок. Машины и трайки с иконой Дома Железа стали обычным зхелищем в пустошах вокруг Синдерак, где они либо сопровождали наземные поезда, либо наоборот сгоняли их с дороги.

Конечно все хорошо понимают, что чем дальше уезжаешь от тени Улья Примус и его сестринских ульев, тем опасней становится пустошь вокруг. За мощными фортификациями Врат Меркатор, власть местных Энфорсеров становится слабее и наоборот усиливается влияние племен из пустошей. Город Синдерак отражает регулярные нападения кочевников только благодаря своим высоким стенам и суровому характеру своих обитателей.





КОЧЕВНИКИ ПЕПЕЛЬНЫХ ПУСТОШЕЙ

Мало какие из опасностей пустошей могут напугать путешественника так же сильно как Кочевники Пепельных пустошей. Для жителей ульев племени кочевников – настоящие чужаки, настолько же пугающие, как и ксено виды. И хотя по виду они похожи на людей, никто не сомневается, что их культура, а возможно даже и сама биология уже давно значительно отличаются от остального человечества.

ИЗМЕНЧИВАЯ ПУСТОШЬ

Одна из причин почему Город Синдерак существует до сих пор, а множество других поселений оказались погребены под пеплом или сметены бурей, заключается в защите со стороны Великого Кратера. Несмотря на перемену сезонов и токсичную погоду, прокатывающуюся по Экваториальным Пустошам, жители Кратера в некоторой степени защищены от самых худших проявлений планеты. Не то чтобы на Город Синдерак время от времени не обрушивались радиоактивные шторма или другие бедствия, но тем не менее ему удается избегать серьезных разрушений. Периодически возникающие бури даже идут на руку Городу Синдерак потому что даже если что-то засыпает пеплом, что-то другое наоборот появляется на поверхности. Поэтому, как только подобное происходит, из Кратера появляется множество падальщиков в поисках добычи.

ИГЛЫ БУРЬ

Некромунда – это мир, застывший на грани полного экологического коллапса. Ее атмосфера спустя тысячелетия эксплуатации практически токсична для биологической жизни и даже громадные города ульи не способны защитить своих обитателей. Плохо и то что отсутствие питьевой воды на поверхности Некромунды привело к выбросу в атмосферу большого количества CO₂ и, если за этим не следить, она станет непригодной для жизни тех немногих душ что еще выживают за пределами ульев. До сих пор Империи мало интересовалась судьбой биосферы Некромунды и требует только, чтобы промышленность выплачивала установленную Имперскую Десятину. Тем не менее вскоре после того как Империя покорила мир, на Некромунду прибыли опытные терраформеры. Многие из них были кочевыми кланами Скватов, чьи технологии в настоящее время высоко ценятся несмотря на ревнивые запреты Адептус Механикус. Тераформаторы возвели громадные термальные конвергенционные башни на полюсах планеты и вокруг экватора. Эти Иглы как их называют перерабатывают CO₂ и успокаивают бури. Спустя века многие башни еще стоят и делают свою жизненно важную работу чтобы остановить неизбежное уничтожение биосферы, а поддерживают их работоспособность потомки тех самых кланов Скватов.

БУРИ И ВРЕМЕНА ГОДА

Несмотря на то что атмосфера Некромунды токсична, она смертельна не круглый год. Хорошее знание времен года Некромунды и сезонов Штормов позволяет понимать, когда и где можно безопасно путешествовать по разным регионам. На планете существует два основных времени года: Фурия – Сезон Огня и Ноктия – Сезон Пепла.

Во время Фурии температура поднимается, и находящаяся в пустынях химия начинает гореть, а токсичные реки благодаря геотермальным испарениям выходят на поверхность. В Сезон Огня бури слабее и происходят реже. Поэтому передвигаться в такое время по некоторым регионам «безопаснее». Во время Ноктии дуют великие западные ветра, циркулирующие по всей планете без передышки. Порождаемые ими бури разрушительны и для земель, и для ульев. Во многие места на Некромунде во время Сезона Пепла просто невозможно добраться, а путешествия в остальных просто затруднены.

Между этими основными временами года выделяют несколько меньших времен года, таких как Рейтум – период между началом Фурии и пиком жары в Сезон Огня. Во время Рейтума огромные области плотной пелены, закрывающей небо Некромунды рассеиваются и через дыры размером в континент поверхность планеты подвергается воздействию радиации солнца системы и на зов пустоты просыпаются спавшие много лет существа. Рейтум еще называют сезоном Контрабандистов потому что через дыры в токсичных облаках они могут проводить свои суда к поверхности планеты без необходимости проходить через Око Селены. Тенария – Время Теней наоборот начинается под конец великих Ноктианских штормов, когда в атмосфере планеты больше всего пепла. Часть мира накрывает крошечная ночь и многие циклы ни один лучик солнца не достигает поверхности пустошей.

Шторма так же вечны как сами пепельные пустоши и периоды, когда бесконечное завывание ветра стихает крайне редки. Облака постоянно роятся и клубятся в небесах, а горизонт обычно всегда невидим из-за движущейся стены из пепла и песка. Днем видимость падает по мере сгущения облаков и путникам приходится только надеяться, чтобы эти облака принесли только обычные яды пустоши, а не что-то похуже. Когда по пустошам бьет настоящий шторм, он может быть такой силы что собьет человека с ног или даже сметет машину с дороги и запустит в небо. Из облаков могут бить яркие пурпурные и красные молнии, поджигающие землю, а сам ветер может нести смертельную радиацию, коррозионные токсины или кислотный дождь. Самые сильные шторма могут представлять угрозу даже для городов ульев, обдирая с них оболочку и закапывая фундаменты на многие метры в пепел, сметая лачужные городки, стоящие друг на друге как блюдечки. Подобные шторма уничтожили множество поселений в далеких землях, ставших жертвами жестокой погоды Некромунды.

ДАЛЬНИЕ ПУСТОШИ

Хозяева Некромунды утверждают, что пристальный взгляд Лорда Хелмавра видит все что происходит на поверхности Некромунды, а возвышающиеся над измученной поверхностью планеты шпили – символы его безграничной власти. Конечно это не совсем правда потому что существует множество мест где бессильны даже его всевидящие глаза и одно и самое страшное из таких мест – это Дальние Пустоши.

Для Кочевников Пепельных Пустошей и всех, кто по любой причине предпочитает существовать вдали от ульев степень власти Имперского Дома имеет вполне практический смысл. Если стоящий в пустошах человек может видеть далекие, закрытые клубами огни вершин шпилей – значит за ним наблюдает Лорд Хелмавр. Если же он забрел настолько далеко в пустоши что нигде вокруг ульев не видно – значит он в Дальних Пустошах и здесь хозяин он сам, а не Лорд Хелмавр. То что происходит в Далеких пустошах остается в Далеких Пустошах, но и здесь стоит опасаться Кочевников Пепельных Пустошей или чего похуже.

Самый высокий улей Некромунды – это Улей Примус, верхи шпилей которого пронзают токсичные облака и едва видны с поверхности. Многие другие улья сравнимы с ним по высоте и даже самые мелкие возвышаются на несколько километров. Это значит, что наблюдатель увидит огни шпилей над горизонтом задолго до того, как увидит сам шпиль и его основание. Высота Улья Примус – 16 километров и вершина его шпилей видна с расстояния больше 400 километров в зависимости от густоты облаков и это значит, что Лорд Хелмавр на самом деле видит гораздо дальше чем его подданные.



ИЗВЕСТНЫЕ МЕСТА

НАВИС МОРТИС

38

Некромунда - древний мир, чьи бескрайние пепельные пустоши полнятся наполовину погребенными руинами и затерянными поселениями. И только племена кочевников и мутантов, странствующие по пустоши знают что лежит за стенами городов ульев. Однако некоторые места настолько известны что из названия знают даже обычные бандиты из Клановых банд. Как, например, кладбище кораблей, именуемое Навис Мортис.

ДРЕВНИЕ ОБЛОМКИ

За тысячелетия до рождения нынешнего Лорда Хелмавра, внутри Имперского дома случился раскол. В 459.М37 Лорд Гуридо Хелмавр внезапно умер на охоте и не успел объявить своего приемника. Его двое старших детей - Леди Синдерак и Лорд Готрул завидовали о своих правах на пост планетарного губернатора и жестоко сражались друг с другом за власть на протяжении целого столетия. В конце концов триумф достался Синдерак, а Готрул был заключен в своем улье - Игле, которая была одним из космопортов Некромунды. Чтобы укрепить свою власть над Некромундой Леди Синдерак воздвигла Око Селены - частично космическую станцию, частично торговый хаб и

объявила, что отныне все завозимые из других миров товары и экспортируемая с планеты продукция должны проходить только через Улей Примус.

На протяжении последующих веков сотни капитанов пытались прорвать блокаду на своих кораблях и приземлиться в Игле. Однако Синдерак сдержала свое слово и за прошедшие годы пустошь вокруг Иглы покрылась слоем кораблей, сбитых Оком Луны и планетарным флотом Некромунды. Кочевники называют ту эпоху Временем Железных Дождей, потому что не проходило и цикла чтобы с небес не свалились очередные пылающие обломки, а растущее поле обломков вскоре получило название Навис Мортис. Несмотря на находившиеся там ценности, Синдерак объявила это место запретным и запретила кому либо пытаться добыть ценности, оставшиеся в трюмах мертвых капитанов. Вскоре границы зоны стали тщательно патрулироваться бронированными пепельными гончими из Энфорсеров Палатина. Но конечно там где есть лут - всегда найдутся и лутеры.





КЛАДБИЩЕ ЛОРДА ХЕЛМАВРА

По прошествии веков капитаны судов перестали пытаться прорвать блокаду и смирились с кусачими тарифами за прохождение Ока Луны. Контрабандисты по прежнему пытаются завозить на Некромунды нелегальные товары, но обычно занимаются этим вдали от ульев. А тем временем среди обломков Навис Мортис возникло собственное сообщество жителей пепельной пустоши. Используя в качестве крепостей космические корабли, различные племена ведут войны друг с другом и с теми кто заходит на кладбище. Некоторые - это племена из пустоши, пустившие здесь корни. Другие - мутанты, ищущие безопасное место, где можно укрыться от непогоды и постоянных пепельных бурь или люди вне закона, покинувшие ульи. Поселения и племена именуют себя в честь имен кораблей, которые они контролируют. Например, носящие красные робы Оклудиты живут в развороченных внутренностях тяжелого грузового судна Окулус Диас. Пепельные ужасы правят обломками монитора Пакс Терра.** Торговое поселение Могила Пилигрима выросло вокруг выпотрошенного корпуса чартерного судна Муниторума Солар Пилигрим. Можно встретить на кладбище и представителей Гильдии или банд Клановых Домов, которых привлекает сюда возможность найти потерянные сокровища. Они приходят сюда по старой мусорной дороге из Иглы Готрула или спускаются из руин Улья Аркос. Или вообще с севера или юга огибают Пылевую стену. Гильдия Монет содержит торговые городки на границе Навис Мортис, патрулируемые Энфорсерами, чтобы Лорд Хелмавр получил свою долю со всего что покидает кладбище.

Посетителям кладбища приходится бороться с местными - могущественными варлордами, которые контролируют области вокруг своих кораблей докуда могут достать орудия с мостиков своих кораблей-крепостей. Самой большой из банд являются Нокрус-Райдеры, чьим боссом является громадный дикарь в маске восьми футов ростом по имени Хумунган, пробудивший каким-то образом пустотный щит Ноктуса. Его главные соперники - это Оклудиты и Сыны Пепла в прошлом

покушались на его власть, захватывая раскиданные суда поблизости и обращая их оружия против Ноктуса. Однако раз за разом эти мерестрелки между кораблями в пустоши оканчивались тем что Ноктус благодаря щитам оставался невредимым, а остальные обломки обращались в труху с помощью ланс оружия и макропушек.

ВОЙНА МЕРТВЕЦОВ

В последние годы племенам, бандам и жителям поселений Навис Мортис пришлось объединиться перед лицом общего врага - Могильного Змея. Представляющий из себя подземные заросли мозгового листа змей распространился из своего гнезда на многие километры, а его лоза проползла через пустошь и проникла в дюжины кораблей. Во время долгой Некромундской зимы растения впали в спячку и банды рискнули устроить рейд против зомби мозгового листа в зараженных кораблях. Несколько знаменитых лидеров банд, таких как Дорожный Босс Орлоков Аякс Бонс, даже пытались отыскать сердце змея и убить его. Но как и многие до него Аякс закончил тем что стал безвольно скитаться по пустоши на кладбище, а его лейтенанта Косоглазого Джо даже видели в последствии как он пожирал чьи то мозги.

Когда на кладбище пришел сезон огня и Некромунда вошла в свой летний цикл, змей заволокнулся. Сквозь обычные для этого времени года пепельные бури и палящий солнечный зной, внезапно прорвавшийся через токсичные облака, по пустоши зашагали орды зомби мозгового листа. Это были бывшие жители пустошей, неудачливые собиратели хлама и даже давно умершие члены экипажей кораблей. Все эти орды пытались расширить владения Могильного Змея. Орды осаждали Могилу Пилигрима пять раз. И каждый раз гильдерам и бандитам приходилось плечом к плечу с преступниками и представителями племен отражать атаки мертвецов. Каждый раз орда была больше прежней и надежда на победу все более призрачной. Единственным безопасным укрытием от змея был Ноктус. Его пушки выкашивали зомби, а Хумунган стоял на укреплении и смеялся.

DUST WALL ПЕПЕЛЬНАЯ СТЕНА

40

Далеко на юго-западе от улья Примус, там где Паучьи гнезда (развилки дорог) уводят к Великим Экваториальным пустошам, пустыня преобразена в выжженное стекло и химические озера. Здесь, в тени Эшен Баренс находятся развалины Улья Секундус. Вокруг разоренного ксеносами улья тянутся тысячи миль укреплений, гарнизон которых составляют подразделения милиции. Так называемая Пепельная стена.

СУДЬБА УЛЯ СЕКУНДУС

За долгую историю. Некромунды, она не раз подвергалась планетарным вторжениям, восстаниям мятежников и набегам пришельцев. Однако с тех пор пока больше 10 тысяч лет назад Некромунда перешла под контроль Империи, она всегда оставалась по большей степени в руках людей. Однако, к сожалению, еще сохранились отдельные места, где шрамы от подобных атак до сих пор открыты гноятся. Одним из подобных гнойников является бывший Улей Секундус. Когда то он был известен как второй город Некромунды, славился потрясающей архитектурой и воздушностью и внушал бесконечный ужас своим соседям. Так было до тех пор, пока в 879.M41 развившийся в его подулье культ чужаков не выплеснулся на верхние уровни. В течение двадцати лет внутри Секундус полыхала война. Многие представители Палатинских энфорсеров, нанятые

бандиты, гильдийцы и бойцы планетарной милиции отдали жизни ради того чтобы сдержать угрозу. Лорд Каел Хелмавр был готов к худшему и поэтому вокруг Секундуса были возведены мощные укрепления чтобы никто не смог вырваться наружу.

При возведении Пепельной стены лучшие военные умы Некромунды консультировались с агентами Муниторума и Адептус Терра, а ее конструкция была разработана Адептус Астартес из ордена Имперских кулаков. И когда наконец возведение стены было завершено, улей был изолирован, а сражающиеся с кошмарами внутри его куполов подразделения и банды отступили, все что осталось внутри было очищено в ядерном пламени. Тысячи квадратных миль были обстреляны с орбиты, улей развалился и его шпили были повергнуты в пепел пустоши. И несмотря на всю обрушенную на него Империей мощь, культ чужаков и порожденные им чудовища выжили в глубине радиоактивных руин.

ЖИЗНЬ НА СТЕНЕ

За прошедший после разрушения Улья Секундус век, Пепельная стена преобразилась. Несмотря на то что стражи из Планетарной милиции Некромунды все еще наблюдали за затянутым пеплом горизонтом перед своими укреплениями и траншеями, вокруг образовались сотни новых поселений. После того как улей пал и





несмотря на обстоятельства случившегося, нашлось множество тех кто предпочитал не думать об опасностях и прельстился богатой наживой, которую можно будет залутать. Города возникли для того чтобы обслуживать солдат на стене и тех путников кто пришел сюда чтобы разглядеть развалены Секундуса через пепельный дым. Некоторые из этих поселений не больше чем пятнышки на карте, такие как Бейн Таун. Он построен внутри и вокруг корпусов подразделения уничтоженных танков Бейнблейд и тянется вдоль стены. Внутри каждого из корпусов расположены бары, лавки старьевщиков и фермы плесени. Другие, такие как Кратер, расположены в яме, оставшейся от взрыва ракеты апокалипсис, где проживает почти три тысячи душ.

Самым большим поселением является Эшград. Наполовину ремонтная и заправочная база для танков, Эшград был оставлен милицией незадолго до войны, когда драгоценные бронетанковые подразделения были отозваны и заменены статичными гарнизонными силами. Первыми его снова заселили Дом Орлок и Гильдия монет, но с тех пор здесь обосновались и представители множества других клановых домов и гильдий.

Эшград выжил благодаря желанию солдат иметь место где можно выпить и поиграть в азартные игры и падальщикам, которые выбирают в пустошь перед стеной в поисках оставшихся в тених Секундуса ценностей.

В Долине Падальщиков бандиты и жители пустоши покупают и продают различные вещи, выкопанные из пепла пустыни, начиная с хорошо сохранившихся черепов ксеносов и заканчивая странной литературой.* В то же время в Пустом черепе – старом командном бункере, путники могут продегустировать знаменитый Эшгардский Ганшайн Снейкбайт, который гонят из настоящего оружейного пороха (и змей**) и реально светится в темноте! Так или иначе Эшгард просто незаменим для банд, желающих испытать удачу в пустошах, продать свои находки и возможно даже выжить чтобы потом пуститься в долгую дорогу обратно к цивилизации.

УЖАСЫ ПОД СЛОЕМ ПЕПЛА

Конечно, банды приходят в Эшгард совсем не ради Ганшрайна или местных видов. Милиция терпит присутствие бандитов и рыскающих поблизости жителей пустоши по ничейной земле и собирающих обломки и д

ревные телатолько до тех пор, пока те не забираются слишком далеко, не пытаются притащить обратно что-то живое и пока добросовестно платят дань. Конечно, далеко не каждая банда заинтересуется подобной добычей потому как местность непосредственно перед стеной за прошедшие годы уже настолько хорошо обыскана, что вряд ли скрывает нечто ценное. За действительно достойной добычей бандам стоит отправляться гораздо дальше – в запретную зону вокруг разрушенного города улья. Пересечь открытую пустошь пешком, днем или ночью – практически самоубийство для любого мужчины или женщины вне зависимости от надетой защиты. К счастью для падальщиков под Пепельной стеной проходят тысячи тоннелей, оставшиеся от старинных маглев и подземных железнодорожных линий, которые соединяли улей Секундус с остальным миром. Разведчики куполов, продавцы холодного (ксеноартефактов), мутанты-проводники и бывшие гвардейцы с радостью проведут бойцов через тоннели. За достойную плату разумеется.





УЛЕЙ СЕКУНДУС

В прошлом имя улья Секундус было вполне оправдано, и он действительно являлся вторым по величине улем на Некромунде. Однако спустя века ситуация изменилась, после того как Секундус подвергся заражению Генокрадов. Причиной заражения стали несанкционированные исследования отступника Адептуса Механикус - техприста Боилогуса Хермиатуса. Результаты исследований оказались настолько разрушительными, что с ситуацией пришлось разбираться Инквизиции, причем самыми решительными мерами. Во время последовавшего расстрела улья Секундус батареями СПО, центральный шпиль обрушился, а его обломки раскатились на площади десяти километров пустоши подобно обломкам гигантской колонны.

Несмотря на столь решительные меры, они не избавили Некромунду от заражения Герокрадами, потому что руины до сих пор полны ксеносами и их зараженными человеческими потомками. Град снарядов из орудий СПО сократился, однако руины были окружены цепью траншей и укреплений, растущей год за годом. Служат здесь призывники и штрафники со всего мира. Считается, что через это железное кольцо не сможет прорваться никто, однако практика показывает обратное. Ксено твари продолжают плодиться внутри улья, постоянно сражаясь с одичавшими потомками выживших людей, давно забытыми остальной Некромундой.

УЛЕЙ МОРТИС

44

Также как и в случае с правящими династиями, удача ульев Некромунды переменчива. Улей Мортис стал жертвой собственного успеха. Являясь краеугольным камнем промышленности экваториального кластера городов, он стал излюбленным местом обитания планетарной элиты. Высокая производительность производства принесла его правителям богатство и значительную долю в выплачиваемой десятина. Миллионы рабочих наполнили его тоннели и цеха шумом своего труда, в то время как Великие дома пожинали плоды их работы.

Первым предвестником надвигающейся беды стала эпидемия, постепенно охватившая низшие классы и проредившая их ряды. Поначалу эти смерти игнорировались кланами рабочих и списывались на сезонные всплески смертности, но потом даже хозяева не смогли не заметить происходящего. В улей пришла чума. Когда эта новость дошла до Лорда Хелмавра, ответ был жестоким - улей Мортис был опечатан Имперским указом.

За годы, пока чума бушевала в улье, число умерших превысило число живых. Среди этого хаоса дома продолжали борьбу за власть над тем немногим что осталось. По мере того как борьба обострялась, целые секции улья опечатывались, а тоннели заполнялись

трупами до самого потолка. Затем эпидемия внезапно стихла, забрав с собой больше двенадцати миллионов душ. Лорд Хелмавр своей милостью отменил указ и ворота улья снова открылись.

Улей Мортис изменился и стал местом, процветающим не на создании машин, а на индустрии смерти. Понеся колоссальные потери в человеческих ресурсах, правящий дом обратился к тому, чего было в избытке - к смерти. Возникли культы смерти, и факторумы превратились в места добычи и переработки трупов. Дом Эшер добился доминирующего положения в улье Мортис, занимаясь извлечением и переработкой наркотиков из тел, благодаря чему влияние их банд дев смерти стало неоспоримым.

Дома все еще борются за улей Мортис с той же ожесточенностью, как и во времена пика его величия, но темп сражений изменился. Небольшие сообщества проживают в пустоте громадных цехов, рассчитанных на миллионы и их жители до сих пор боятся чужаков и возвращения чумы. Банды странствуют по разоренным жилым блокам и заброшенным секторам, сражаясь за оставшиеся хранилища трупов или пытаются проникнуть в в поисках наживы в законсервированные помещения.





ЧЕРЕП

Этот древний улей - наибольший внутри кластера из трех разрушенных ульев. Он пронизан громадными дырами и со стороны выглядит подобием гигантского черепа, лежащего посреди пустошей. Такой значительный ориентир широко известен и почитаем местными кочевниками. Три гигантских руины - это все что осталось от ульев, некогда захваченных во время орочьего нашествия. Любая связь с кластером была потеряна за несколько лет до того, как на остальной Некромунде поняли что произошло и организовали кампанию по очищению. Это послужило одной из

главных причин размещения на Некромунде постоянного контингента космодесанта, что вскоре стало обычной практикой для миров-ульев.

Во время кампании улей был осажден и уничтожен. Его вершины обрушились и лежат разрушенные и засыпанные пылью. Никто не знает, какие страшные существа могли сделать своим домом эти руины и даже кочевники и скави обходят их стороной.

ИГЛА ГОТРУЛА

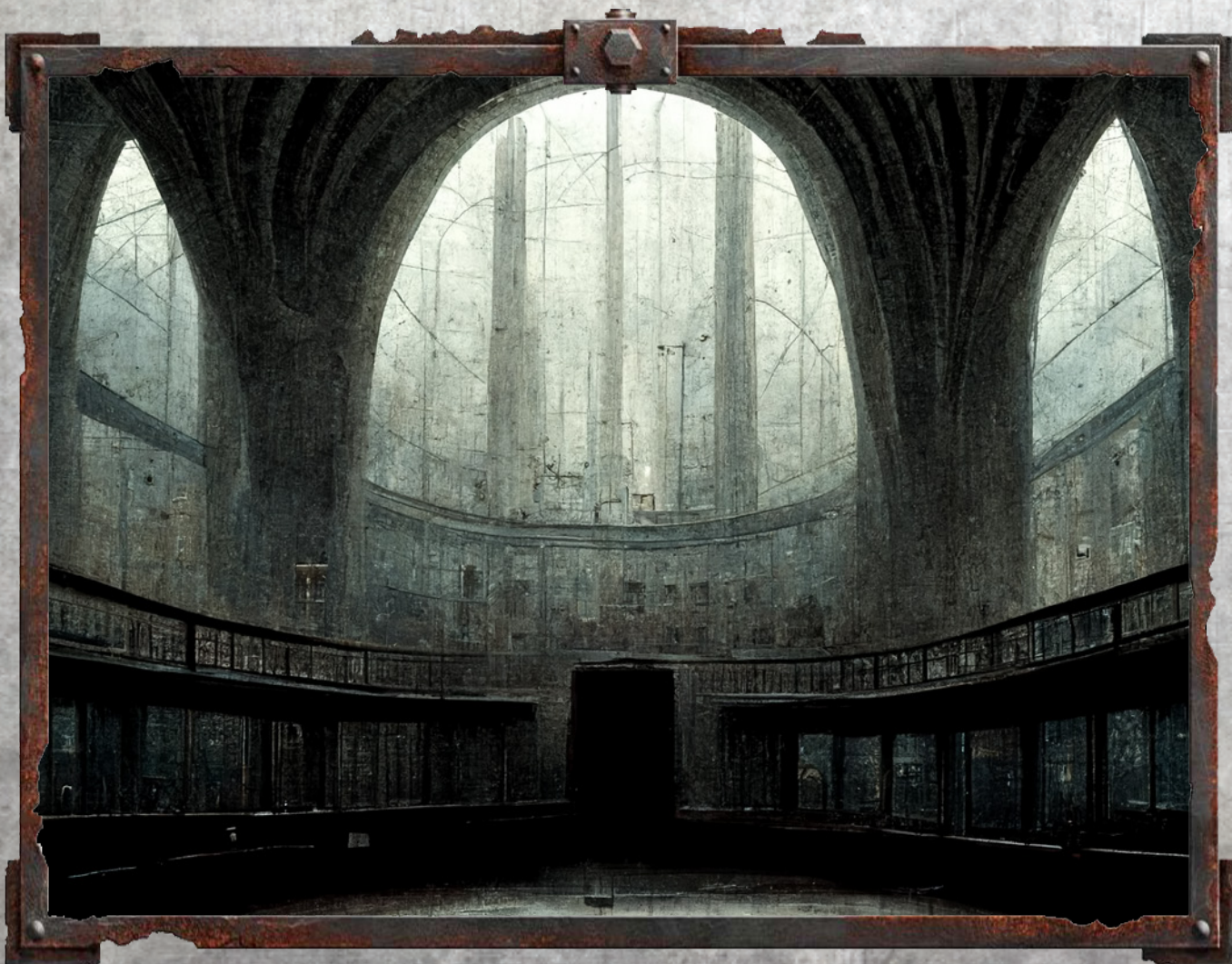
46

Улей Примус удерживает монополию на торговлю с другими мирами и является воротами Некромунды в космос. Ее ключи находятся в руках самого Лорда Хелмавра. Но так было не всегда. Игла Готрула, высота шпилей которого может поспорить с ульем Примус, обладал первым космопортом на Некромунде и на его верхних уровнях до сих пор остались посадочные платформы и терминалы для космических кораблей. Но судьба Готрула изменилась не только благодаря соперничеству с ульем Примус и возвышением кластера Палантин. Правление Иглой Готрула осуществляется в соответствии с самой опасной и пагубной формой правления - демократией. Избираемый совет представителей блюдет интересы улья и регулирует активности домов, обеспечивая справедливое обращение и безопасность своих граждан. Считающие такую форму правления не менее пагубной чем ксено угроза, дома в течение многих лет пытаются свергнуть правителей Готрула. И когда отлучение их от торговых путей не принесло ожидаемого результата, дома продолжили свою теневую войну.

Банды и бандитские разборки запрещены советом Готрула, Клановые дома терпят только при условии,

что они контролируют своих людей. Но даже в таких условиях на нижних уровнях улья кипит криминальная жизнь, которая постоянно готовит новые испытания офицерам гражданской обороны Готрула - энфорсерам, набираемым в улье из добровольцев. Дом Делак - один из главных игроков в деле дестабилизации Иглы Готрула и подконтрольные этому дому банды постоянно устраивают убийства и акты саботажа. Из самых глубин улья, наиболее могущественный сюзерен дома Делак Сих Гаврош ведет свою террористическую войну. Его банды устраивают налеты на верхние уровни, атакуют парки и торговые площади в жилых зонах, подрывая тем самым авторитет совета. Гаврош стал легендой для своего дома и отдельные банды Делак даже прибывают из других ульев, чтобы присоединиться к его борьбе.

Несмотря на то, что совет Готрула - главный враг домов, они не прекращают вражду между собой. Особенно когда им кажется что падение правительства улья уже близко, и они направляют все свои усилия на то чтобы захватить как можно больше власти когда это случится. Некоторые банды сражаются даже на стороне Готрула, если кто-то из их соперников оказывается слишком близок к победе. Таким образом, теневая война за Иглу Готрула всегда кипит и никогда не прекращается.





УЛЕЙ АКРОПОЛИС

Это еще один старинный и богато украшенный улей кластера Палантир. Он находится на жизненно важном пересечении нескольких магистральных тоннелей и всегда был одним из главных центров торговли на Некромунде. В улье Акрополис находится несколько самых влиятельных торговых кланов, торговые представительства которых раскинуты по всем ульям Некромунды. Безнадежная надежда приобщиться к богатствам улья Акрополис привлекает к нему обитателей трущоб, которые постоянно образуются вокруг улья как гнойные раны.

Все великие дома имеют свои представительства в улье Акрополис, но стремятся поддерживать статус-кво. И только дом Делака известен здесь своими интригами и торговлей информацией, извлекая прибыль из непрерывающихся войн между торговцами.

УЛЕЙ ТЕМЕНОС

Еще один улей кластера Палатин. В одном из его шпилей располагается штаб-квартира Эклезииархии на Некромунде, а в другом Храм Обожествленного Императора. В остальных шпилях находится множество коллегий, библиотек и соборов. Также в одном из шпилей находится монастырь Адептус Сороритас, из-за чего этот шпиль обычно называют Башней сестер.

Население улья Теменос - это в большинстве своем благочестивые и набожные последователи Имперского культа. Многие из местных Клановых домов производят обрядовые предметы для Эклезииархии, а другие работают в скрипториумах, занимаясь переводом мудрости священников на множество диалектов Некромунды.

Улей Теменос - это главная база дома Кавдор, подчиненные банды которого патрулируют нижние уровни в поисках изгнанных сверху еретиков и ведут постоянные войны со своими соперниками, придерживающимися отличных от их собственного взглядов на веру.

Теменос - это архитектурное чудо. Его интерьеры представляют собой нефы, соборы и склепы со сводчатыми потолками и колонными залами. Рассеянный свет окрашивается, преломляясь через кристалл. По залам разносятся благовония и звуки молитв. Там и здесь стоят статуи и голограммы связанных с Императором святынь. И именно из этих освященных залов отправляются в свой путь паломники и миссионеры как по всей Некромунде, так и в ближайшие миры.





КЛАСТЕР КВИНСПИРУС

Кластер Квинспирус находится на границе виртуального высохшего моря отходов, называемого Мировым океаном отстойником. Когда-то, когда море еще было судоходным, здесь находились обширные портовые сооружения. Сейчас то что от них осталось покоится глубоко под подульем находящегося в центре кластера улья Квинспирус.

У этого улья есть пять великих шпилей - имеющих прозвище Пять башен на местном диалекте в честь чего и назван весь кластер. Старинные склады и доки выступают ареной жестоких бандитских разборок, по большей части между бандами, связанными с домами Орлок и Делака.

ТРАЗИОР

Улей Тразиор иногда называют на местном диалекте Некромунды Тремя сестрами. Это название появилось из-за трех шпилей улья, хорошо заметных даже издалека для пересекающих пустошь путников с юга. Тразиор находится на границе Великого экваториального могильника и по совместительству является самым южным фронтиром великого кластера Палантир.

В этом улье располагаются многие важные торговые кланы, а также торговый пост для конвоев, отправляющихся и прибывающих из южных кластеров ульев. Привлекаемые их богатствами кочевники, живущие в окрестных пустошах, постоянно совершают набеги на конвои и являются главным источником раздражения для жителей Тразиора.

Промышленность Тразиора находится под контролем младших кланов дома Орлок, но в сфере металлургии им составляют конкуренцию представители дома Голиаф. Верхние шпили Тразиора знамениты бандами так называемых Подонков – неутомными отпрысками знати, которые обожают устраивать драки с обитателями подулья. Они хорошо известны благодаря своим невероятно редким и ярко раскрашенным реактивным мотоциклам, на которых они обожают носиться по дорогам и тоннелям улья, сея на своем пути хаос и разрушение.

50





ГОРОД СИНДЕРАК

Город Синдерак – это самое большое поселение в пустошах, находящееся в самом центре Великих Экваториальных пустошей. Главные дороги тянутся от городских стен к границам Великого кратера и далее, где они соединяют с Дорогой Пуль на севере, Дорогой Костей на юге, а также с опоясывающей всю планету Великой Пепельной Дорогой. В Город Синдерак стекаются жители ульев, пустошей, чужеземцы и все остальные, а его башни с макро пушками (позаимствованные из защитных сооружений Улья Меридиан) служат маяками для путешественников на многие километры во всех направлениях. Клан

Пылевиков и падальщиков приходят в Город Синдерак чтобы вести торговлю с делегациями Меркатор Гельт или старателями Скватами из Ближнего Отвала, а гигантские дорожные поезда перевозят грузы в и из Улья Примус через поселение, где шесть Клановых Лордов взимают с них пошлину «именем» Клановых Домов. Хорошо это или плохо, но именно Город Синдерак является сердцем Великих Экваториальных Пустошей и центром сосредоточения настоящей цивилизации на пол континента во всех направлениях.

THE SPOIL ОТВАЛ ИЛИ СВАЛКА

Возвышающиеся над поверхностью Некромунды горы состоят из мусора и пепла. Они усеяны уходящими на многие километры шахтами, внутри которых бесчестные шахтеры с риском для жизни занимаются своим трудом во тьме и под угрозой нападения банд.

52





ПОЛЯРНЫЕ СВАЛКИ ХЛАМА

Свалки на обоих полюсах Некромунды превратились в холодные пустоши, усеянные грязным снегом, пеплом и выступающими из мерзлой земли сокровищами.

УЛЕЙ ТЮРЬМА ЗАЛКТРАА

Улей Залктра – это уникальный исправительный улей, расположенный в Ядовитом Море. Это темное место где нет надежды с башнями клеток и тюремными хабами, где обитают только охранники Энфорсеры и осужденные за различные преступления, которых они охраняют.

54





ОКО СЕЛЕНЫ

Прямо над ульем Примус на высоте ста километров на геостационарной орбите расположен орбитальный торговый пост Сегментума Солар – так называемое Лунное кольцо. Кольцо служит портом для планеты внизу и все разрешенные товары, поставляемые с и на Некромунду проходят именно через него и гарантирует то что Имперский дом всегда получит свою долю от

прибыли. Провизия спускается в Примус и потом по земле развозится транспортом по остальным ульям в обмен на произведенные товары, которые везут в обратном направлении. Многие посещавшие Некромунду торговцы и представители Администратума отмечали несовершенство этой системы, но ни у кого из них не хватило смелости оспаривать права Дома Хелмавра.

