



ΑΠΟΚΡΥΦΑ NECROMUNDA



ΚΟΛΕΣΑ ΥΡΟΣΤΙ

Дикие земли, пустоши и плохие зоны Некромунды полнятся самыми невероятными и красочными мифами и легендами. Часть из них даже соответствуют правде. Зайдите в любую питейную дыру в Улье Примус чтобы приговорить бутылочку Дикой Змеи (или второго лучшего если у вас туговато с кредитами) и непременно встретите местного завсегдатая с суровым лицом, который поведаст вам несколько подобных историй. Возможно его удаленный кусочек подулья некогда стал местом противостояния печально известных Королев Падали и не менее известных Налетчиков Железного дерева. Или возможно именно в этом баре куда вы зашли некогда выпивал знаменитый Кал Джериго и этому счастливицу даже удалось дотронуться до его плаща. В любом случае вам лучше слушать все это внимательно, так как в каждой истории присутствует хотя бы толика правды и возможно один или парочка полезных советов, которые помогут вам сохранить жизнь, когда вы будете бродить по плохим зонам в поисках неприятностей.

ГОНКИ В ПОДУЛЬЕ

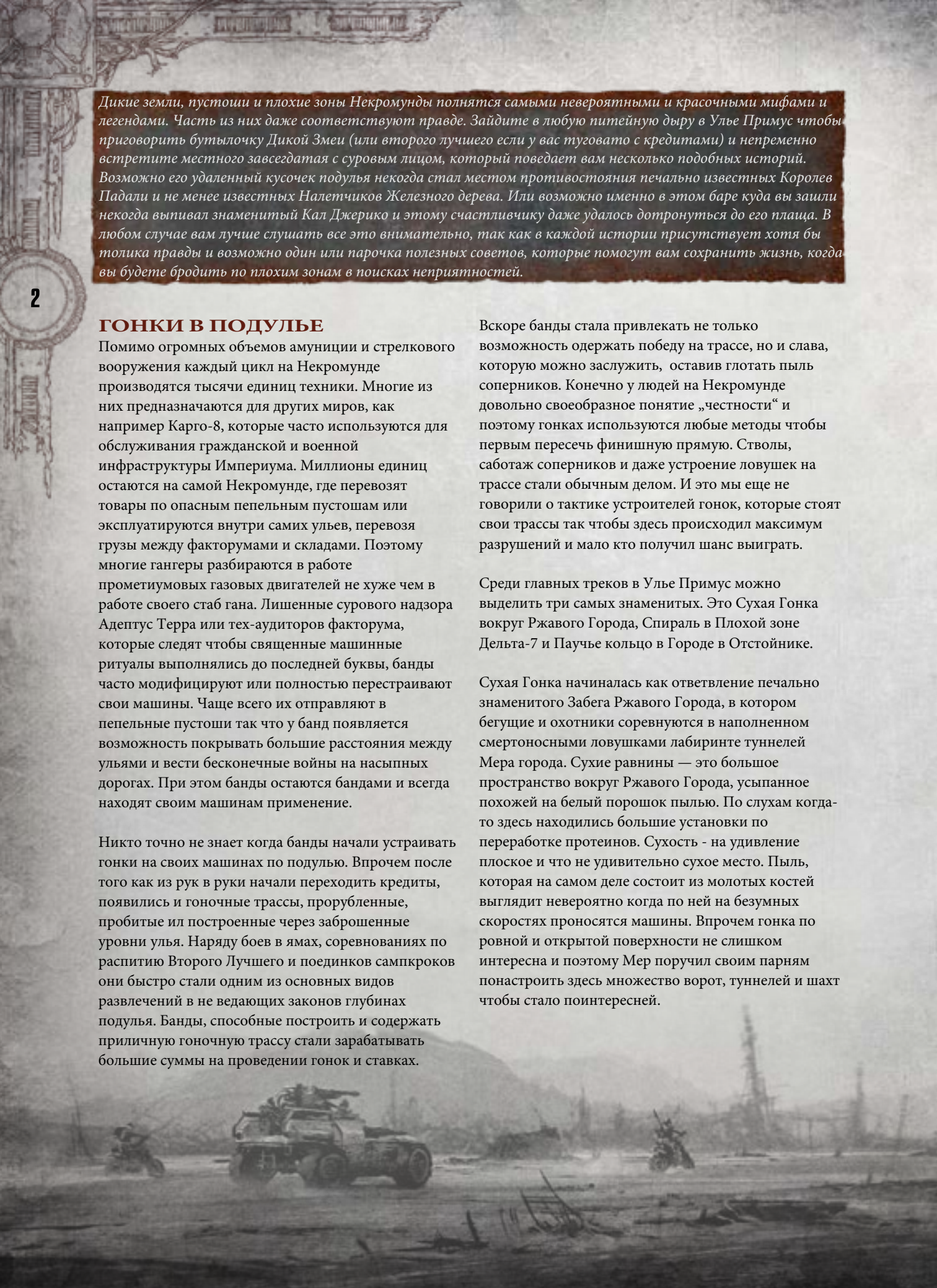
Помимо огромных объемов амуниции и стрелкового вооружения каждый цикл на Некромунде производится тысячи единиц техники. Многие из них предназначаются для других миров, как например Карго-8, которые часто используются для обслуживания гражданской и военной инфраструктуры Империи. Миллионы единиц остаются на самой Некромунде, где перевозят товары по опасным пепельным пустошам или эксплуатируются внутри самих ульев, перевозя грузы между факторами и складами. Поэтому многие гангеры разбираются в работе прометиевых газовых двигателей не хуже чем в работе своего стаб гана. Лишенные сурового надзора Адептус Терра или тех-аудиторов фактора, которые следят чтобы священные машинные ритуалы выполнялись до последней буквы, банды часто модифицируют или полностью перестраивают свои машины. Чаще всего их отправляют в пепельные пустоши так что у банд появляется возможность покрывать большие расстояния между ульями и вести бесконечные войны на насыпных дорогах. При этом банды остаются бандами и всегда находят своим машинам применение.

Никто точно не знает когда банды начали устраивать гонки на своих машинах по подулью. Впрочем после того как из рук в руки начали переходить кредиты, появились и гоночные трассы, прорубленные, пробитые ил построенные через заброшенные уровни улья. Наряду боев в ямах, соревнованиях по распитию Второго Лучшего и поединков сампкроков они быстро стали одним из основных видов развлечений в не ведающих законов глубинах подулья. Банды, способные построить и содержать приличную гоночную трассу стали зарабатывать большие суммы на проведении гонок и ставках.

Вскоре банды стала привлекать не только возможность одержать победу на трассе, но и слава, которую можно заслужить, оставив глотать пыль соперников. Конечно у людей на Некромунде довольно своеобразное понятие „честности“ и поэтому гонках используются любые методы чтобы первым пересечь финишную прямую. Стволы, саботаж соперников и даже устроение ловушек на трассе стали обычным делом. И это мы еще не говорили о тактике устроителей гонок, которые стоят свои трассы так чтобы здесь происходил максимум разрушений и мало кто получил шанс выиграть.

Среди главных треков в Улье Примус можно выделить три самых знаменитых. Это Сухая Гонка вокруг Ржавого Города, Спираль в Плохой зоне Дельта-7 и Паучье кольцо в Городе в Отстойнике.

Сухая Гонка начиналась как ответвление печально знаменитого Забега Ржавого Города, в котором бегущие и охотники соревнуются в наполненном смертоносными ловушками лабиринте туннелей Мера города. Сухие равнины — это большое пространство вокруг Ржавого Города, усыпанное похожей на белый порошок пылью. По слухам когда-то здесь находились большие установки по переработке протеинов. Сухость - на удивление плоское и что не удивительно сухое место. Пыль, которая на самом деле состоит из молотых костей выглядит невероятно когда по ней на безумных скоростях проносятся машины. Впрочем гонка по ровной и открытой поверхности не слишком интересна и поэтому Мер поручил своим парням понастроить здесь множество ворот, туннелей и шахт чтобы стало поинтересней.



Тем смельчакам, что отваживаются участвовать в гонке, крепят на машины бомбы с часовым механизмом, срабатывание которых можно замедлить за счет скорости машины и умения водителя. Прохождение через ворота добавляет время, а команды машин ведут непрекращающиеся стычки чтобы добраться до следующих врат на треке, пока соперники делают все возможное чтобы этому помешать. До сих пор лишь несколькими командам удавалось завершить гонку, но очередь желающих все равно не иссякает. В особенности активны джувы на своих машинах из мусора, питающие надежду впечатлить лидера своей банды и заслужить уважение товарищей. Большинство заканчивают свою жизнь в очередном кратере на безлюдном пространстве Сухости.

Спираль Плохой зоны Дельта-7 — это необычный трек, проходящий более чем через дюжину уровней подулья. Он начинается под Даст Фолз, огибает Бездну и спускается на несколько сотен метров вниз к развилке Двух Туннелей. Эта трасса, построенная Нарко Лордом Балтазаром Ван Зепом изначально задумывалась как дорога для торговли химией с глубинами подулья, вдали от бдительного взгляда Энфорсеров Укрепленного Участка 1313. Однако со временем Ван Зеп понял что проще подкупить Энфорсеров чем от них скрываться и что на трассе для гонки можно заработать больше кредитов. Мало сказать что Спираль Плохой зоны просто опасна. Это место где трасса может внезапно уходить на дюжину метров прямо вниз или состоять из множества прыжков, мостков и рамп, по которым сможет проехать только самый опытный водитель. Целые секции заполнены токсичным газом, залиты жижей или кишат прожорливыми хищниками. Говорят что для прохождения Спирали Плохой зоны нужно победить не только своих соперников но и саму трассу. У гангеров не остается времени перестреливаться друг с другом пока они пытаются оторвать рипперджеков со своих товарищей. Репутация Ван Зеппа гарантирует что он сделает все чтобы большинство не добралось до финишной черты и может обрушить часть трассы, если гонщики справляются слишком хорошо.

Паучье кольцо в Городе в Отстойнике начинается и заканчивается в просторных доках поселения. Это пожалуй самый длинный трек в подулье, огибающий отстойник и пересекающий дюжины островков по хлипким мосткам и полузатопленным баржам. Основанная Седи «Первородной» Грешницей когда ее банда заправляла доками. После ее исчезновения трассой стали заправлять местные чтобы хоть как-то скрасить свое безрадостное существование на дне улья. Здесь совмещаются две главные опасности гонок в подулье: кромешная тьма и трек, откуда можно легко улететь в маслянистую воду если свернуть не туда. Для гонок в отстойнике нужны особые гонщики, потому что они гоняют на скоростях, опасный даже для насыпных дорог пепельных пустошей при том что узкие фары освещают дорогу лишь на несколько метров перед шинами. Самые опытные гонщики ориентируются не столько с помощью зрения сколько по наитию, ощущая изгибы и повороты трассы, петляющей над чернильными пространствами отстойника. Ошибки обычно заканчиваются не зрелищными взрывами, а лишь мелкими пузырьками после того как гонщик скрывается под поверхностью отстойника и его уже больше никто не увидит. Наблюдающие издали зрители просто видят что огни участника пропали, качают головой насчет пропажи еще одной команды или теряют ставку. Некоторые банды борются с тьмой, освящая свой путь стрельбой. Освещая свой путь вспышками стволов и грохоча стаккато выстрелов, они с ревом мчатся по треку, норовя подстрелить соперников. Впрочем в отстойнике стрельба также может быть опасной, потому что такие гонщики могут по неосторожности разбудить выстрелом одного из огромных пауков отстойника. Также и тех кто утонул в отстойнике их обычно больше никто не увидит.



Правила Гонок в Подулье

Нет таких безумных занятий в подулье, которым бы не предавались банды. Одна из самых амбициозных затей — это превращение в гоночный трек целых зон улья ради развлечения здешних обитателей.

Ради победы в гонке годится что угодно и обычно банда может добиться победы жульничеством, дракой или стрельбой. Ниже приведены правила для сценариев гонки в подулье. Это особая разновидность игр, где игроки создают гонщиков и сталкивают их чтобы выяснить кто выиграет (или хотя бы просто доберется до финишной черты!).

4

СОЗДАНИЕ ГОНЩИКА ПОДУЛЬЯ

Каждый игрок, участвующий в гонке в подулье должен создать гонщика подулья, который будет представлять его банду в гонке. Он создается по правилам Мастерская Пустошей (Wasteland Workshop) из Книги Чужеземья по следующему руководству:

- Игрок получает 400 кредитов на создание гонщика. Игроку нужно использовать Среднюю (Medium) самодельную машину как основу для своего гонщика (см. стр. 62 книги Чужеземья).
- Можно выбирать любую команду за исключением Corpse Grinder Cult Road-Initiate, Guild of Coin Haulier и Palanite Ranger.
- При создании можно закупать любые улучшения техники до Редкости (10) включительно без необходимости посещения Торгового Поста.
- Машины для гонки обычно создают с особой любовью и старанием. Поэтому такая техника не получает спец правило Jury-rigged (Сомнительная сборка).

Игрокам не обязательно тратить все кредиты при создании гонщика. При этом все непотраченные кредиты после завершения создания пропадают. Если игрок решает не тратить на своего гонщика все кредиты, он получает преимущества в виде приоритета во время гонки (см. стр. 7)

ПРИМЕЧАНИЕ ДИЗАЙНЕРА: РАЗЛИЧНЫЕ КЛАССЫ ТЕХНИКИ

По желанию Арбитра можно использовать гонщиков на технике разных классов. В таком случае у вас может возникнуть ситуация когда конвой Карго-8 пробивает себе путь через рой байков или квадов в попытке прорваться к финишной черте.

Все приведенные раньше правила для создания гонщика применяются обычным образом за исключением лимита кредитов и базовых самодельных машин. В этом плане используются следующие изменения:

Легкая техника

Игроки получают 250 кредитов для создания гонщика и должны использовать Легкую (Light) самодельную машину как основу для своего гонщика (см. стр. 61 книги Чужеземья).

Тяжелая техника

Игроки получают 600 кредитов для создания гонщика и должны использовать самодельный Грузовик (Rig) как основу для своего гонщика (см. стр. 112 книги Разорения).

ПРОКЛАДКА ТРЕКА

После того как гонщики готовы, нужно создать трек, на котором будет проходить гонка. Обычно этой работой занимается Арбитратор, но игроки также могут сгенерировать случайный трек по таблицам Трека для Гонки в Подулья на стр. 6.

ВЫБОР ТРЕКА

Каждый трек состоит из трех участков трека, пронумерованных от одного до трех, каждый размерами 4' на 2'. Одна короткая граница считается стартовой зоной, а противоположная — финишной чертой. Действие можно выполнять в каждый момент только в рамках одной секции. Поэтому для большинства гонок понадобится область 4' на 2'.

Каждый участок обладает собственными правилами и указаниями на расстановку террейна как указано в таблицах Трека для Гонки в Подулья. В начале игры по этому руководству выставляется первый участок.

По ходу гонки когда последняя половина гонщиков покидает трек (см. далее), текущий раунд завершается и участок трека сменяется на следующий по порядку (т. е. после первого второй, а после второго третий).

Когда участок трека меняется, уберите с него всех гонщиков и террейн. После этого выставьте террейн как указано для данного участка в таблице Трека для Гонки в Подулья. После расстановки террейны выставьте гонщиков как описано в Лидерах и Отстающих.

ПОКИДАНИЕ ТРЕКА

Цель каждого игрока заключается в том чтобы переместить своего гонщика из стартовой зоны участка трека на финишную черту. Другими словами переместить его по полю боя от одной короткой границы к противоположной. Гонщики не могут самовольно покидать поле боя за исключением короткой границы, обозначенной как финишная черта.

ЛИДЕРЫ И ОТСТАЮЩИЕ (LEADERS AND STRAGGLERS)

Когда гонщик покидает трек через финишную черту, а остальные гонщики все еще остаются на треке, он становится Лидером. Поместите этого гонщика в сторону. В каждом последующем ходу пока этот гонщик остается на треке, рядом с Лидером выкладывается токен.

Когда трек меняется, любые гонщики все еще остающиеся на треке становятся Отстающими. После того как террейн для следующего участка выставлен, поместите всех Отстающих так чтобы они касались короткой границы поля боя стартовой зоны. Отстающие выставляются по очереди, начиная с тех кто был ближе к финишной черте при смене трека. После них выставляются Лидеры, начиная с гонщика, у которого больше токенов. За каждый имеющийся у гонщика токен, его можно выставить на 6" дальше от стартовой зоны вплоть до максимума 24".

В обоих случаях если Лидеры или Отстающие выставляются одновременно, кто будет выставляться первым определяется жеребьевкой.



ТРЕК ДЛЯ ГОНКИ В ПОДУЛЬЕ

Каждый участок трека обладает тремя основными свойствами: террейн, стороны и спец правила. При генерации случайных участков трека, игроки начинают с броска двух дайсов по таблице ниже чтобы сгенерировать террейн и стороны. sides.

ТЕРРЕЙН И БОКОВИНЫ

D3	Terrain	Sides
1	Dense	Impassable
2	Light	Cliff
3	Open	Open

ТЕРРЕЙН (TERRAIN)

Количество террейна на участке. Может быть Плотным (Dense) (три элемента террейна на участке 12" x 12"), Легким (Light) (два элемента террейна на участке 12" x 12") и Открытым (Open) (один элемент террейна на участке 12" x 12"). Обратите внимание что вне зависимости от плотности террейна на участке трека, террейн нельзя выставлять ближе 6" от стартовой зоны.

БОКОВИНЫ (SIDES)

Описывает что находится за границами гоночного трека. Это может быть Непроходимый Террейн, Скалы или Открытая местность (см. стр. 202 рублука). В случае Открытых боковин вместо того чтобы стать Отставшей (Left Behind), оказавшаяся за границей участка машина становится Отстающей.

СПЕЦ ПРАВИЛА

Здесь представлены спец правила, которые применяются к участку трассы После генерации террейна и боковин, сделайте один бросок для каждого участка чтобы определить его спец правила.

2D6 Спец правила

- 2 Затопление (Flooded):** Характеристика Движение всей гусеничной и колесной техники снижается на 2". Колесная и гусеничная техника не может быть объектом остояния Горит (Blaze) и теряет уже имевшееся состояние Горит.
- 3 Кромешная Тьма (Pitch Black):** Применяется правило Видимость (Visibility) (3").
- 4 Система Ветниляции (Ventilation Processor):** При расстановке участка трека выберите случайным образом одну из длинных границ поля боя. В завершающей фазе каждого раунда все гонщики смещаются на 1" прямо по направлению к этой границе, кроме скиммеров, которые смещаются на 3". Обратите внимание что таким образом гонщиков может выкинуть с трека.
- 5 Падающие Обломки (Falling Debris):** Если гонщик входит в контакт с элементом террейна, после отработки столкновения сделайте бросок D6. При результатах 5 или 6 каждый игрок (по очереди приоритета) выставляет где угодно на поле боя маркер взрыва 5" и для него выполняется разлет 2D6". После определения финальной позиции, любой оказавшийся под маркером гонщик получает попадание S8, AP-, D D3.
- 6 Пятно Жижи (Gunk Slick):** При расстановке этого участка трека каждый игрок (в определенном жеребьевкой порядке) размещает маркер пятна жижи где угодно на поле боя дальше 12" от короткой границы и дальше 9" от уже выставленных маркеров пятен жижи. Если гонщик оказывается в пределах 6" от этого маркера, он проходит тест Потери управления (Loss of Control).
- 7 Сумрак Подулья (Underhive Gloom):** Используется спец правило Видимость (Visibility) (D6x6"). Делайте бросок для определения дальности видимости в фазу Приоритета каждого раунда.
- 8 Крысы! (Rats!):** Каждый раз когда гонщик заканчивает свою активацию на этом участке трека, поместите рядом с ним один токен крыс. Токены крыс обладают кумулятивным эффектом:
 - **1-2 Токена Крыс:** Гонщик получает модификатор -1 ко всем стрелковым атакам.
 - **3-4 Токена Крыс:** Гонщик должен перебрасывать успешные проверки управления (handling).
 - **5+ Токенов Крыс:** При активации гонщика он получает D6 попаданий S3, AP-, D1.
 Когда техника покидает этот участок трека, все токены крыс исчезают.
- 9 Токсичные Отходы (Toxic Sludge):** В конце своей активации если гонщик проехал меньше 6" за свою активацию, он получает попадание S3, AP-, D1 как от оружия с трейтом Blaze.
- 10 Мины (Mines):** При расстановке этого участка трека каждый игрок (в порядке определяемом жеребьевкой) игроки выставляют маркер мины где угодно на поле боя дальше 12" от короткой границы. Если гонщик входит в контакт с одним из маркеров, он сразу подрывается (считается что прямо над гонщиком сработал demolition charge). После этого маркер убирается. Если машина все еще может это делать, она продолжает свою активацию.
- 11 Авто пушки (Auto Turrets):** Если гонщик заканчивает активацию в пределах 6" от длинной границы поля боя, он получает D6 попаданий S4, AP -1, D1.
- 12 Пекло (Инферно):** Трек охвачен огнем! В конце активации каждый гонщик делает бросок D6. При результатах 5 или 6 он загорается и становится объектом состояния Горит (Blaze). Состояние сохраняется пока машина не покинет этот участок трека.

ДЕНЬ ГОНКИ

Гонка в подулье использует все стандартные правила Некромунды и техники (как описано в рулбуке) со следующими дополнительными правилами, которые позволят отобразить ощущение того как банды участвуют в гонце на своих хлипких машинах по вызывающих клаустрофобию туннелям подулья.

НАЧАЛО ИГРЫ

После того как каждый игрок создал своего гонщика и участок трека определен, можно начинать гонку.

Начните с расстановки первого участка трека, как описано на стр. 5. После этого игроки по очереди выставляют своих гонщиков, так чтобы они касались короткой границы поля боя в стартовой зоне, начиная с игрока с меньшей стоимостью гонщика в кредитах. Если у нескольких игроков гонщики стоят в кредитах одинаково, они проводят жеребьевку для определения кто выставляется первым. Гонщиков нельзя выставлять ближе 1" от уже выставленного гонщика.

Как только все гонщики выставлены, начинается гонка. Каждый игрок делает бросок на Приоритет обычным образом. При этом игрок (игроки) с наименьшей стоимостью гонщика в кредитах добавляет 1 к результату.

ДЕМОНЫ СКОРОСТИ

Техника не может останавливаться во время гонки в подулье и все время движется. Чтобы это отобразить используются следующие правила:

- Гонщики всегда должны выполнять хотя бы одно действие движение и всегда должны двигаться на максимальное расстояние при выполнении этого действия.
- Техника не может стать Сломленной (Broken) или Неподвижной (Stationary) (если она становится объектом такого состояния, она вместо этого теряет 1 Очко Корпуса).
- Весь террейн, который не считается сложным, считается хлипким (flimsy).

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Гонка заканчивается если на начало раунда на текущем участке трека не осталось никого из гонщиков. Победителем будет гонщик, который пересек финишную черту первым.

Если гонка проходит в рамках кампании гонок в подулье, за второе и третье место могут выдаваться дополнительные награды, как описано на стр. 8.

Если гонка закончилась прежде чем завершился последний участок трека, каждый гонщик, который не стал Вне Игры считается закончившим Гонку.



КАМПАНИЯ ГОНОК В ПОДУЛЬЕ

Несмотря на то что гонку в подулье модно отыграть отдельным сценарием или добавить в виде специального сценария в стандартную кампанию по Некромунде, вы можете по своему желанию провести целую гоночную кампанию.

ЗАПУСК КАМПАНИИ

Провести кампанию по гонкам в подулье очень просто. Для этого игрокам всего лишь нужно создать гонщика и отслеживать его прогресс на протяжении хотя бы трех гонок.

Первый шаг — это создание всеми участниками гонщиков, как описано на стр 4. Их можно вписать в ростер также как поступают с бандами в любой кампании по Некромунде. Это поможет игрокам следить за любыми повреждениями что получает гонщик, проводить ремонт и даже улучшения техники по хожу гонок.

После этого Арбитратор или игроки определяют треки, которые будут использоваться по ходу кампании. Хорошим правилом можно считать проведение хотя бы трех гонок чтобы у каждого гонщика был шанс на улучшение или восстановление. Еще одним хорошим выбором может быть пять гонок или столько сколько пожелают игроки.

После этого каждая гонка отыгрывается по правилам на стр 7, а участникам выдаются кредиты и опыт.

НАГРАДА В ВИДЕ КРЕДИТОВ И ОПЫТА

Даже простое участие в гонке уже дает гонщику кредиты и опыт. Тем кто выиграл гонку или расправился с другими участниками полагается дополнительная награда. В таблице ниже указаны все награды (все награды кумулятивны).

Награда	Кредиты	Опыт
Принял участие в Гонке	25	D6
Первое место	100	10
Второе место	75	7
Третье место	50	5
Закончил гонку	D6x10	3
За каждого гонщика, отправленного Вне игры.	50	5

УЛУЧШЕНИЕ ГОНЩИКОВ

Во время перерыва между гонками, игроки могут свободно тратить полученный опыт и кредиты на изменение своей команды или машин, или починку машин как описано в Книге Чужеземья и рулбуке. Для этого не нужны никакие действия последовательности после битвы. Вы просто покупаете предметы из списков Улучшений и Варгира для техники. Оружие для команды или Орудийных точек можно покупать без выполнения действий После битвы в Торговом Посту вплоть до Редкости (10) или на Черном Рынке вплоть до Легальности (10).

В более продолжительной кампании Арбитратор может позволить игрокам менять гонщиков между играми. В таком случае старого гонщика можно уволить и создать нового, используя приведенное раньше руководство.

ГОНКИ НА РАЗБИТОЙ ТЕХНИКЕ

Во время гонок по подулью может произойти так что гонщик выкинет результат Списание (Write-off) по таблице Оставшихся Повреждений и игрок не сможет или не захочет чинить технику. Также он может получить повреждение, которое не позволит продолжать гонку (т.е. если выпала 1 после получения результат Ненадежная (Unreliable) Техника). В таком случае игрок все равно может вывести гонщика на гонку, но это лишь сильнее скажется на и так побитой технике. Запишите что у техники имеется состояние Разбита (Wrecked). Это состояние заменяет состояние В ремонте (In Repair) из обычной кампании.

РАЗБИТА (WRECKED)

В начале каждой гонки сразу сделайте бросок по таблице Оставшихся Повреждений и примените результаты, перебрасывая результаты Ненадежности (Unreliable).

Если техника в состоянии Разбита снова становится Разбитой по таблице Оставшихся Повреждений, она вместо этого полностью уничтожается и игрок должен будет создать новую команду и машину для последующих гонок.

Разбитое состояние остается пока техника не будет починена с помощью действия После Битвы Договориться о ремонте (Negotiate Repairs).

Permission to download/print for personal use only.
© Copyright Games Workshop Limited 2026

CITADEL
MINIATURES

forge World
MINIATURES



WARHAMMER.COM