



APOCRYPHA NECROMUNDA



SPIDERS OF THE SUMP



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 поведает 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 счастливчику 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...

ПАУКИ ОТСТОЙНИКА

Когда Город в Отстойнике пал, он забрал с собой большую часть подулья вокруг. Во многом это была заслуга лидера Эшерской банды Королевы Падали Елены. Когда на Улей Примус опустилась Великая Тьма, из глубин полезли мутировавшие ужасы, безумные культисты и еще множество затронутых варпом существ. Город в Отстойнике, как самое глубоко находящееся из известных поселений одним из первых оказался на пути этих орд. Они выныривали из теней тысячами с затуманенным Темными Богами разумом. Вдали от защиты Имперского Дома и его Паланитских Энфорсеров, местные могли рассчитывать только на банды для своей защиты. Не намеренная пускать на свою территории чужаков, Елена начала готовить оборону.

В течение нескольких отчаянных циклов Эшерки, гильдийцы, скамы и чужеземцы пытались остановить волну еретиков. Однако они были в явном меньшинстве и поэтому были вынуждены отступить, после чего обезумевшие нападающие разорвали город в клочья. Осознавая тщетность ситуации, Елена повела выживших к докам, где над черной поверхностью моря отходов висели старые баржи и скифы. Их использовали моряки подулья для охоты на гигантских пауков, живущих в отстойнике. Арахниды считались ценной добычей за свои похожие на алмазы глаза. Но сегодня они были последним спасением для защитников Города в Отстойнике и когда Елена, ее сестры по банде и союзники погрузились в лодки, она приказала заминировать доки. Во время последовавшего беспорядочного боя лодки удалось спустить на воду отстойника, а мутанты и культисты начали запрыгивать с причала на их палубы только чтобы упасть подстреленными в мутные воды внизу. Еще до того, как разношерстный флот успел покинуть город, Елена приказала подорвать взрывчатку и под оглушительный рев орды мутантов поселение и отстойник охватило пламя. После падения города в

воду поднялась грязная волна, погнавшая флот Елены в бескрайний мрак дна улья. Последнее, что видели выжившие, это оставшийся от их дома купол и ведущий наверх в подулей подъемник, медленно обрушивающийся дождем искривленных балок и ржавого металла.

Это было двенадцать дней назад.

У Елены был только план спастись из разрушающегося города, а теперь ее маленький флот затерялся в море. На своем флагмане, удачно названном *Королева Отстойника*, лидер банды Эшер вела совет с лидерами других банд, главами гильдий и несколькими охотниками на пауков, которые сумели добраться до лодок. Мало кто из гангеров когда-либо бывал в море, а в случае гильдийцев - и того меньше. Все-таки торговцы предпочитают вести свои дела из более уважаемых поселений наподобие Двух Туннелей или Даст Фолз, а Город в Отстойнике они посещали лишь изредка. Среди охотников на пауков самым старым и опытными был моряк Исмур Блеквотер. И если его грубого голоса, грязного комбинезона и сурового взгляда не было достаточно чтобы убедить Елену и остальных лидеров банд в его навыках, отсутствующие рука и нога, замененные грубой аугметикой говорили о полной приключений жизни в черном море. И хотя он не был полностью уверен, Исмур утверждал, что флот несет через Призрачные Глубины и Рифы Трофеев прямо туда, куда охотники отправляются к самым гнездам самых старых пауков отстойника. Ходили слухи что в дальней оконечности рифов водятся пауки размером с блок хаба с такими длинными лапами что он может схватить баржу из отстойника. Исмур даже заявлял, что видел места где паутина была натянута от самого моря до вершины купола и в этой стене в сотню метров высотой висели ржавые остовы потерянных кораблей.

То, что флот избежал этого места было скорее благословением. Ведь это значило что они плывут прямо к гигантским паукам отстойника. А еще то что они далеко от земли и всего подулья наверху. Единственной их надеждой на спасение по словам Исмуре, прежде чем у них закончатся припасы и они станут пищей для пауков, был Архипелаг Аквилы. Это была группа островов, образовавшихся из обломков гигантской Аквилы, которая как говорили некогда украшала центральный шпиль Улья Примус тысячу лет назад прежде чем упала с высоты нескольких километров, пронзив покров улья и свалившись в черное море внизу. Исмур никогда сам не высаживался на острова, так как они находились далеко от охотничьих земель, но видел их с борта корабля, вместе с возвышающимися горами мусора на них, подобно лестнице ведущему в улей наверху.

Особого выбора не было, и Елена приказала своему флоту плыть к архипелагу. Пробираясь через крошечную тьму дна улья корабли подчинялись указаниям старого моряка.

Флот плыл еще два дня, не ведая о хаосе, который развернулся в улье у них над головами. Но даже если бы они знали о битве за Даст Фолз, попытке убийства Лорда Хелмавра или о разразившемся в чужеземье великом шторме, они все равно были слишком заняты своим чувством голода и ощущением потерянности в бесконечном царстве тьмы. Когда вдалеке появились первые отблески архипелага, благодаря свету, проходившему через трещины в куполе сверху и отражавшемся от искореженного металла, выжившие свесились с рейлингов своих суденышек и надеялись, что их испытания вскоре завершатся.

Елена не была в этом уверена. И хотя большинство с надеждой поглядывали на пробивающийся сверху свет, она поглядывала на тени, отбрасываемые с края ближайшего острова. Поначалу она подумала, что это сампкрок или рифовая акула, которая прикидывает не окажется ли флот легкой добычей. Однако по мере приближения она начала различать искореженные фигуры сточных труб и ржавых плотов, на палубе которых копошились бесформенные фигуры.

'Скраггеры слева по борту (to port)!' закричала Елена, используя старый сленг моряков, означающий 'рядом с бортом лодки'.

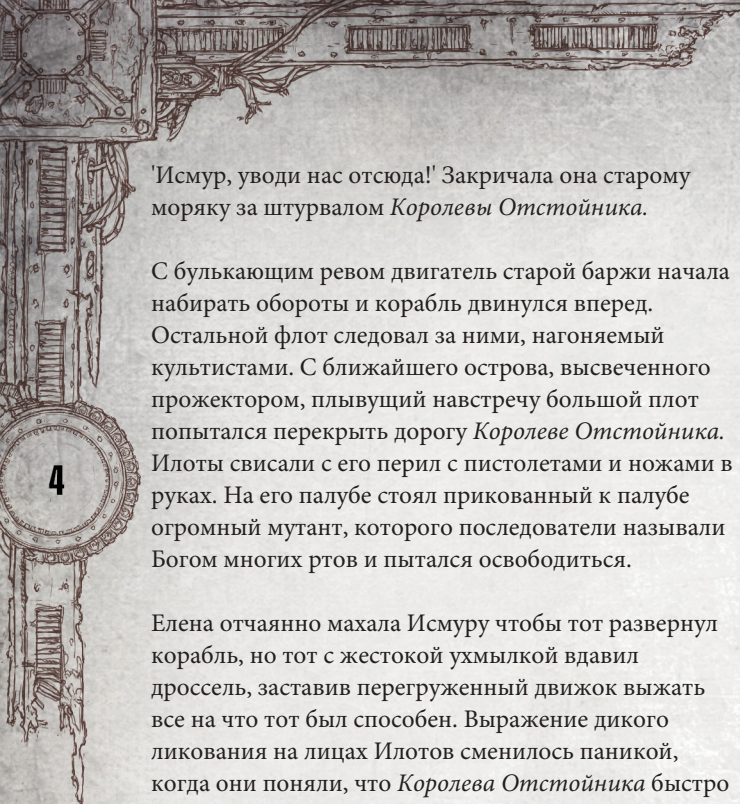
На мгновение ее девчонки смутились, но тут Елена открыла огонь из своего болтера по приближающемуся судну. Когда в него попал первый снаряд, на ближайшем острове зажглись огни и прожекторы залили *Королеву Отстойника* белым ореолом.

Из тьмы начал прилетать ответный огонь нападавших. Очереди автоматического оружия осыпали корпус баржи Елены и заставили пассажиров искать укрытие. Теперь Королевам Падали уже не нужны были дополнительные указания. Они заняли укрытия и начали обстреливать огромную океанскую пещеру.

Розинн со своим тяжелым стаббером, который она сняла в доке Города в Отстойнике поливала приближавшееся судно. Снаряды взметали высокие фонтанчики в 'воде', а некоторые находили смертные тела, отправляя атакующих в алых брызгах в море. Райна и Тумала - еще двое из сестер по банде Елены, карабкались вверх по ржавой мачте *Королевы Отстойника*. Устроившись наверху они начали посылать смертельно точные выстрелы из лазганов. Тем временем Заранн и Марика сконцентрировали огонь на самом острове, откуда все еще освещал корабли прожектор.

Теперь, когда им не нужно было прятаться, атакующие врубили на полную двигатель своего корабля и стремительно рассекали черные воды. В свете прожектора, а также люменов, развешанных на *Королеве Отстойника*, Елена уже могла видеть деформированные рожи нападающих. Культисты Илоты. Одетые в грязную, рваную одежду и с потрепанным оружием. Их тела были украшены зазубренными дисками, заостренными костями и другими нечестивыми символами злобных богов, которым они служили. Благодаря свету и быстро сокращавшейся дистанции, Елена теперь могла лучше разглядеть архипелаг. То, что сначала показалось ей грудой мусора, оказалось неким подобием огромного храма, построено в честь темного бога мутантов. Тем не менее она отметила что он и правда возвышается до купола наверху.

Перестрелка между Эшер и культистами усиливалась по мере приближения судна еретиков и несколько гангеров уже получили ранения. Хуже было то что нападению как видела Елена подверглась не только *Королева Отстойника*. Со всех сторон флот окружали еще дюжины суденышек культистов. Один из мелких кораблей уже взяли на бордаж и несмотря на звуки перестрелки, Елена слышала, как Илоты вырезают всех на бору. Она поняла, что, если они останутся на открытом отстойнике их быстро окружают и задавят числом.



'Исмур, уводи нас отсюда!' Закричала она старому моряку за штурвалом *Королевы Отстойника*.

С булькающим ревом двигатель старой баржи начала набирать обороты и корабль двинулся вперед. Остальной флот следовал за ними, нагоняемый культистами. С ближайшего острова, высвеченного прожектором, плывущий навстречу большой плот попытался перекрыть дорогу *Королеве Отстойника*. Илоты свисали с его перил с пистолетами и ножами в руках. На его палубе стоял прикованный к палубе огромный мутант, которого последователи называли Богом многих ртов и пытался освободиться.

Елена отчаянно махала Исмuru чтобы тот развернул корабль, но тот с жестокой ухмылкой вдавил дроссель, заставив перегруженный движок выжать все на что тот был способен. Выражение дикого ликования на лицах Илотов сменилось паникой, когда они поняли, что *Королева Отстойника* быстро приближается, а через несколько секунд корабли столкнулись с воем искореженного металла и разрывающихся корпусов.

Построенная более крепкой чем плот из мусора, *Королева Отстойника* пропорола второе судно как нож беззащитную плоть. Культисты попрыгали в черную жижу или исчезли под килем баржи отстойника. Нескольким посчастливилось заскочить на палубу *Королевы Отстойника*, откуда их быстро сбросили Эшерки, вооруженные клинками и пистолетами. Разорвав звенья цепи, прикованный к палубе судна Илотов мутант освободился. Кошмарное месиво конечностей и ртов бросилось на *Королеву Отстойника*, сшибая по пути поддюжины сражающихся.

Елена заметила опасность, направила на тварь болтер и обрушила на его мясистую тушу целую очередь снарядов. Мерзость этого даже не заметила. Она бросилась по направлению к штурвалу где Исмур сражался с рулем корабля, разрывая, сокрушая и пожирая все что встречала на своем пути. Когда она начала двигаться, *Королева Отстойника* опасно накренилась под ее весом, разворачиваясь в сторону ближайшего берега. Исмур скорчил спавну гримасу, не желая выпускать штурвал и по выражению его лица было понятно, что он готов умереть.

Но прежде чем существо успело схватить старого моряка, послышалось шипение пара, мягкий удар и оно остановилось. Бесформенные ноги царапали палубу, но сдвинуться дальше не удавалось. Стоявшая на носу *Королевы Отстойника* Елена использовала против спавна старую гарпунную пушку и теперь тварь пыталась вырвать ее со своего места.

'Налево! Полный налево!' закричала Елена сквозь шум битвы.

Исмур кивнул и со всей силой своей аугментической руки повернул руль налево. Корабль внезапно начал давать килевой крен и все еще висащий на гарпуне спавн начал раскачиваться по палубе подобно шарбабе. Всех, кто не успел подпрыгнуть снесло в море, хотя большая часть Эшерок успела уклониться. Только вот корчащаяся плоть не унималась.

Соскользнув с *Королевы Отстойника*, Бог многих ртов, все еще царапающий и бьющий все до чего дотягивался, врезался в ближайший плот Илтов, разбив его в дребезги. После этого он свалился на берег, разрушив башню прожектора и ворота храма Илотов. Здесь он и замер, изломанный и почти мертвый, насаженный на храм, возведенный в его честь.

Получив якорь в виде спавна, *Королева Отстойника* выпрямилась и повернула обратно к берегу. Но еще до того, как борт судна коснулся грубого причала, построенного культистами, Елена и ее Эшерки уже прыгнули вниз и ринулись на штурм храма. Большинство культистов, увидев, что гангеры из подулья перелезают через искалеченные останки их бога, развернулись и убежали. Те, кто остались не могли сравниться с Королевами Падали.

Когда наконец храм был очищен и остальная часть флота собралась вокруг потрепанного корпуса *Королевы Отстойника*. Елена вскрыла припасенную бутылку Дикой Змеи. Сделав глоток, она повернулась к Исмuru и предложила бутылку ему. Он с благодарностью ее принял, разглядывая останки спавна.

'А из тебя вышел бы неплохой охотник на пауков.'

Смех Елены отзывался эхом от поверхности отстойника пока не затерялся во тьме.

ПРИМЕЧАНИЕ ДИЗАЙНЕРА: БИТВЫ НА МОРЯХ ОТСТОЙНИКА

Ниже приведены правила для Сточных Барж, Мусорных Скифов и Условий Моря Отстойника, благодаря чему вы сможете воспроизвести событий, описанные в Пауках отстойника. По желанию Арбитра эти новые правила можно использовать и в кампании.

ТЕХНИКА МОРЯ ОТСТОЙНИКА

По морям отстойника и рекам отходов Некромунды плавают не меньше различной техники чем ездят по пыльным дорогам и продуваемым ветрами насыпным дорогам. Приведенные далее правила создания техники можно использовать вместе с правилами Мастерская Пустошей из *Книги Чужеземья*, благодаря чему игроки могут создавать технику для плавания по темным морям Некромунды.

Примечание: Некоторые из доступных для техники улучшений, описанных в Мастерской Пустошей не подходят для Сточных Барж и Мусорных Скифов (например лезвия на колеса или шипованная резина) и Арбитрату самому стоит решить какие из них использовать в вашей кампании.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ПОДВИЖНОСТИ LOCOMOTION

Водная Waterborne: Водная техника может использоваться только в условиях Моря Отстойника (см. ниже). Эта техника ускоряется во время движения и ее сложно быстро замедлить. Когда водная техника активируется, но прежде чем выполняется действие нужно сделать бросок на ее Движение Сноса Drift Movement. Мусорный Скиф сносит на D3" прямо вперед в сторону куда он повернут, а Сточную Баржу Сносит на D6" прямо вперед в сторону куда она повернута. Движение Сноса не использует действия техники, но все равно может привести к столкновениям и прочему.

УСЛОВИЯ МОРЯ ОТСТОЙНИКА

Море отстойника, находится ли оно в ночном царстве под ульем или на бушующих просторах на поверхности ничего не прощает и смертельно опасно. Если битва происходит в море отстойника, весь Ландшафт Поля боя Battlefield Surface (см. *Книгу Чужеземья*) считается Отстойником. Отстойник имеет следующие правила:

- По отстойнику может передвигаться только водная техника и Скиммеры. Гусеничная, Шагатели и Колесная не может использоваться в условиях моря отстойника.
- Бойцы в состоянии Верхов Mounted считаются передвигающимися на мелких лодочках, грав-каттерах, животных отстойника и т.д., которыми можно управлять в условиях моря отстойника.
- Если по любой причине боец, не обладающий состоянием Верхов Mounted начинает свою активацию не на элементе террейна или технике с правилом Водная или Скиммер (и у него нет специального правила, позволяющего игнорировать террейн), он должен пройти тест чтобы не утонуть (см. ниже).
- Как только боец без состояния Верхов Mounted падает или сдвигается в Отстойник, его активация сразу заканчивается.
- Бойцы на Отстойнике считаются находящимися в Полном укрытии и не может быть Лежа Prone или Запеленным Pinned (обратите внимание что на бойца в состоянии Верхов Mounted не действует правило Сбит "I Get Knocked Down..."). Если боец в Отстойнике становится Лежа или Тяжело Раненым, он вместо этого отправляется Вне игры Out of Action.
- Упавший в Отстойник боец не получает повреждения от падения.

УТОНУТЬ

Если боец начинает свою активацию на Отстойнике, он должен пройти проверку чтобы не утонуть. Выполните проверку Силы для бойца. Если она пройдена, он может сдвинуться на D6" в любом направлении (в том числе вернуться на технику или элемент террейна). Если тест провален, он остается на месте и получает Легкое ранение. В любом случае его активация сразу заканчивается.



СТОЧНАЯ БАРЖА SLUDGE BARGE 165 CREDITS

Корабли охотников на пауков в отстойнике имеет много названий - науковозы, трюмовозы и гарпунеры и т.д. В целом всю эту технику называют Сточная Баржами. Сюда входит множество лодок, кораблей и шаланд, изготавливаемых в местах наподобие Города в Отстойнике для плавания по полуночному морю и преследования драгоценных алмазоподобных глаз гигантских пауков отстойника.

VEHICLE CHARACTERISTICS

TOUGHNESS				HP	Hnd	Sv
M	Front	Side	Rear			
6"	7	6	6	5	8+	4+

CREW CHARACTERISTICS

BS	Ld	Cl	Will	Int
*	*	*	*	*

СПЕЦ ПРАВИЛА

Weapon Hardpoints (Точки установки оружия): На Сточной Барже стандартно имеется 2 Оружейные точки.

Locomotion (Подвижность): Техника имеет спец правило Водная Waterborne.

Upgrade Slots (Слоты Улучшений): На Сточной Барже имеются следующие слоты улучшений.

Body	Drive	Engine
3	1	2

ЭКИПИРОВКА

Сточная Баржа может быть экипирована Улучшениями техники, Варгиром техники и оружием из списка экипировки Сточной Баржи.

- По ходу кампании Сточная Баржа может быть оснащена дополнительным Варгиром техники из списка экипировки Сточной Баржи, с Торгового Поста и Черного Рынка.
- По ходу кампании Сточная Баржа может быть оснащена дополнительными Улучшениями техники из списка экипировки Сточной Баржи.
- По ходу кампании Сточная Баржа может быть оснащена оружием из этого списка или Basic, Special или Heavy оружием с Торгового Поста или Черного Рынка.

SLUDGE BARGE EQUIPMENT LIST

VEHICLE UPGRADES

BODY UPGRADES

- Ablative armour..... 15 credits
- Ram..... 15 credits
- Transport bed 15 credits
- Weapons stash 20 credits

DRIVE UPGRADES

- Redundant drive system..... 15 credits

ENGINE UPGRADES

- Easy turnover..... 5 credits
- Gas promethium engine 25 credits
- Glys injector..... 20 credits
- Smoke vents 25 credits

WEAPONS

BASIC

- Autogun..... 15 credits

SPECIAL

- Grenade launcher with frag and krak grenades..... 65 credits
- Web gun 125 credits

HEAVY

- Harpoon launcher..... 100 credits
- Heavy stubber..... 130 credits

VEHICLE WARGEAR

- Body spikes..... 10 credits
- Booby-trapped fuel tanks..... 10 credits
- Flare launchers..... 10 credits

МУСОРНЫЙ СКИФ SCRAP SKIFF 45 CREDITS

Бессчётные гангеры, мутанты и отверженные ищут что угодно что может плавать и делают из этого мусорные Скифы. Зачастую это не более чем плот из старых прометиевых труб, примотанных к ржавым кускам обшивки купола. Мусорный Скиф может быть внушительным судном, бронированным и вооруженным чтобы представлять ощутимую угрозу, а не просто ветхим судном пиратов. И конечно это гораздо лучше, чем просто плавать...

VEHICLE CHARACTERISTICS

TOUGHNESS				HP	Hnd	Sv
M	Front	Side	Rear			
8"	3	3	3	1	6+	5+

CREW CHARACTERISTICS

BS	Ld	Cl	Will	Int
*	*	*	*	*

СПЕЦ ПРАВИЛА

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

Weapon Hardpoints (Точки установки оружия): На Мусорном Скифе стандартно имеется 1 Оружейная точка.

Locomotion (Подвижность): Техника имеет спец правило Водная Waterborne.

Upgrade Slots (Слоты Улучшений): На Мусорном Скифе имеются следующие слоты улучшений.

Body	Drive	Engine
1	1	2

ЭКИПИРОВКА

Мусорный Скиф может быть экипирована Улучшениями техники, Варгиром техники и оружием из списка экипировки Мусорного Скифа.

- По ходу кампании Мусорный Скиф может быть оснащен дополнительным Варгиром техники из списка экипировки Мусорного Скифа, с Торгового Поста и Черного Рынка.
- По ходу кампании Мусорный Скиф может быть оснащен дополнительными Улучшениями техники из списка экипировки Мусорного Скифа.
- По ходу кампании Мусорный Скиф может быть оснащен оружием из этого списка или Basic, Special или Heavy оружием с Торгового Поста или Черного Рынка.

SCRAP SKIFF EQUIPMENT LIST

VEHICLE UPGRADES

BODY UPGRADES

- Ablative armour..... 15 credits
- Weapons stash 20 credits

DRIVE UPGRADES

- Redundant drive system..... 15 credits

ENGINE UPGRADES

- Easy turnover..... 5 credits
- Gas promethium engine 25 credits
- Glys injector..... 20 credits

WEAPONS

BASIC

- Autogun..... 15 credits

SPECIAL

- Grenade launcher with
frag and krak grenades..... 65 credits

HEAVY

- Harpoon launcher..... 100 credits
- Heavy stubber..... 130 credits

VEHICLE WARGEAR

- Booby-trapped fuel tanks..... 10 credits
- Flare launchers..... 10 credits



ПОЛУНОЧНОЕ МОРЕ

"Право руля! И не стрелять, пока не увидишь блеск в его алмазных глазах!"

Исмур Блеквотер, Капитан Королевы Отстойника из Ложи Охотников на Пауков

В этом сценарии две банды сражаются за выживание на полуночном море великого подземного отстойника в самых глубинах подулья.

ТИП БИТВЫ

Этот сценарий - это бой в Пепельных Пустошах за исключением того, что действие происходит в глубинах подулья. Техника и Варгир, дающий состояние Верхом можно использовать в командах обеих банд.

ПОЛЕ БОЯ

Этот сценарий отыгрывается на поле боя 4'x4'. Начиная с победителя жеребьевки игроки по очереди выставляют на поле боя 3+D3 больших элемента террейна (диаметром от 6" до 12") не ближе 8" от грани поля боя или другого элемента террейна (пока не останется места).

КОМАНДЫ

Этот сценарий использует стандартные правила выбора команды, как описано в разделе Расстановка поля боя Рулбука. Каждая банда использует Свободный выбор (10) для выбора команды.

РАССТАНОВКА

Начиная с победителя жеребьевки, игроки по очереди выставляют своих бойцов и технику в пределах 12" от границы поля боя и дальше 6" от вражеских моделей. На поверхность поля боя можно выставлять только технику или бойцов в состоянии Верхом. Остальные бойцы выставляются на дружественной технике или элементах террейна.

ТАКТИКИ БАНДЫ

Каждый игрок может выбрать две тактики банды из доступных его банде.

КОНЕЦ БОЯ

Если в конце любого раунда на поле боя останутся только модели одной банды, битва заканчивается.

ПОБЕДА

Если на конец боя на поле боя остались модели только одной банды, эта банда побеждает.

НАГРАДЫ КРЕДИТЫ

Победившая банда получает 2D6x10 кредитов в свой Стеш.

ОПЫТ

Каждый боец, принимавший участие в бою получает 1 XP.

Если Лидер банды находится на поле боя на конец боя, он получает дополнительно 1 XP.

РЕПУТАЦИЯ

Победившая банда получает D3 очка Репутации.

ТЕМНЫЕ ВОДЫ

Битва происходит на море отходов и использует правило Условия Моря Отстойника (см. стр. 5).

КРОМЕШНАЯ ТЬМА PITCH BLACK

Эта битва использует правила Кромешной Тьмы (как описано в Рулбуке). Обратите внимание что техника,двигающаяся во время своей активации (Снос Drift на считается) и становится раскрытой как будто стреляла из оружия.

ВОЯЖ КОРОЛЕВЫ ОТСТОЙНИКА

По желанию игроков они могут использовать этот сценарий для отображения битвы между Королевами Падали и Последователями Бога Множества Ртов в условия кромешной тьмы моря отходов под Ульем Примус. Для этого используются следующие изменения:

- Одна банда должна быть бандой Эшер хотя бы на одной Сточной Барже для отображения *Королевы Отстойника*.
- Вторая банда должна быть бандой Культистов Илотов Хаоса и у нее должен быть Спавн Хаоса и хотя бы три Мусорных Скифа.
- Обе банды могут включать бойцов Верхом и технику по правилам создания банд Пустошей.

Permission to download/print for personal use only.
© Copyright Games Workshop Limited 2023

www.forgeworld.co.uk

CITADEL[®]
MINIATURES

Forge World[®]
MINIATURES



WARHAMMER.COM