



APOCRYPHA NECROMUNDA



SUMP CITY SINKING

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 Джерико 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.

Город в отстойнике тонул всегда. С тех самых пор пока первые поселенцы соорудили здесь свои жилища на берегу Великого Отстойника на дне улья, настолько глубоко под городом ульем, куда только можно забраться и все еще считать, что находишься в улье. То одна то другая часть поселения медленно тонула в гнилой грязи на которой оно стоит. По словам местных жителей нынешний город в отстойнике уже одиннадцатый из тех что здесь возникали, но глядя на переплетение тонущих конструкций, на которых стоят постройки сложно сказать насколько это верно. Кто-то утверждает, что изначально Город в отстойнике был построен на руинах Нижнего города и долгое время оставался самым глубоким из всех поселений подулья. Другие утверждают, что Нижний город располагался выше Бездны и был захвачен рейдерами еще до того, как был основан Город в отстойнике. В любом случае с тех самых времен как здесь образовался отстойник, охотники на пауков использовали побережье вокруг Города в отстойнике чтобы причаливать сюда на своих гарпунных баржах между своими походами во тьму за сверкающими глазами пауков.

Когда переплетение обрушенных зданий, куполов и затопленных туннелей окончательно тонуло, никто особенно не печалился и поверх возводились новые здания. По словам старого завсегдатая доков Города, в отстойнике – одноногого рыбака Безумного Мерсии, под поселением находится логово Делака. Он всегда рассказывает окружающим (особенно тем, кто купит ему одну-другую бутылку Дикой Змеи) что видел затопленный город собственными глазами и даже плавал на своем суденышке в подземное озеро где они хранят своих головоногих существ и каменных богов. Большинство считает Мерсию чокнутым, потому что под Городом в отстойнике нет ничего кроме голодных мутантов и прочих жалких тварей. Для всех стало большим сюрпризом что Мерсия был не только прав, но и даже не был безумен (по крайней мере до тех пор, пока до него не добрались Делака). Именно там, прямо под ногами обитателей Города в отстойнике затронутые Хаосом слышали становившийся все более громким в их больном разуме шепот Темных Богов. Одним из таких последователей был бывший человек, которого называли Голодным. Совсем

недавно Голодный работал на трупной ферме 313-Гамма Города Улья, где каждая минута его бодрствования была наполнена вкусом и запахом недавно расчлененных тел. И когда к нему обратился Владыка Кож и Сухожилий посредством искаженного лица и горящих глаз, проявившегося внутри залитого кровью промышленного обескровливателя, говоря голосом перемалывающих машин и мокрой разрываемой плоти, он впервые ощутил свой неумный голод. Голод удавалось заглушить только когда он погружал руки в скопившиеся внутри машин кровавые лужи и сполна напивался из содержимым. Надзиратели стали первыми кто насытил его растущий культ, так как на трупную ферму уже перекинулись волнения, охватившие остальную часть улья. Энфорсеры прибыли слишком поздно и слишком малым отрядом чтобы помешать побегу Голодного. Лидер культа вместе с последователями нырнули в канализацию и скатились на самое дно улья вместе с тухлым мясом, которое они прихватили. Тут бы и закончилась история Голодного, а его изломанное тело оказалось бы грудой расколотых костей и разорванной плоти если бы снова не вмешался Владыка Кож и Жил.

Когда Голодный обратился к темным силам Хаоса, требуя, чтобы они утолили его неумный голод, демонический слуга Повелителя Мяса заполз в тело культиста, завладел его плотью и десятикратно усилил не покидающий его разум голод. Выбравшись из кучи мусора Голодный и его последователи, которых также воскресили демонические силы, принялся бродить по дну улья в поисках добычи. По воле случая его поиски привели его к спрятанному туннелю, ведущему во владения Делака внутри забытых куполов. И хотя скрытое поселение Делака под Городом в отстойнике не смогли обнаружить разведчики куполов и экспедиции банд, психический запах, который оставляет Психотерика привлек внимание демонов и их мясных марионеток. Первоначальное любопытство быстро превратилось в голод, когда Трупомолы почуяли плоть, связанную с этим странным скоплением разумов. Наточив оружие, Культ Голодного приготовился к грядущему пиршеству.

Неподалеку от обезумевших от крови каннибалов в самом сердце пещеры Слияния Теней проводила одно из своих достаточно редких заседаний в подулье Звездная палата. Здесь собрались Делак со всего улья, привлеченные волей Психотерики и шепотом Безмолвных. Уже несколько недель эхо из глубин мира предупреждало Делак о приближении тьмы. И если бы их не собрала вместе Психотерика, их вынудили бы собраться вместе собранные благодаря сети информаторов, шпионов и агентов секреты. Еще до того, как свое предупреждение отправили Безмолвные, Делак уже начинали складывать для себя мрачную картину грядущего. И пока знать остальных Клановых домов оставалась в неведении относительно развивающихся событий, Делак занялись приготовлениями.

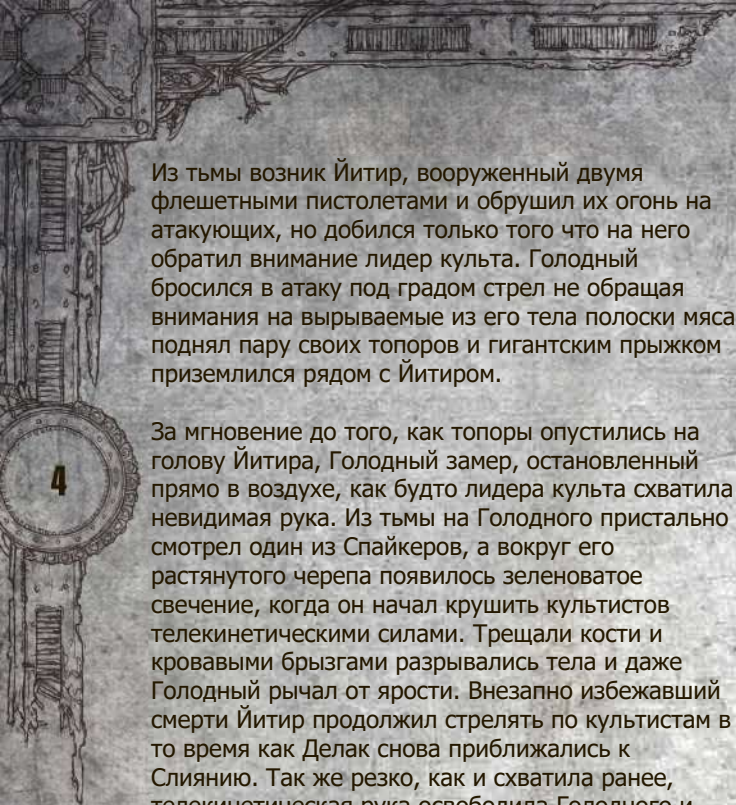
Среди собравшихся членов Звездной палаты оказался Йитир Фейд, также известный как Безликий или Тень Тени для чужаков. Для остальных Делак Йитир был всего лишь еще одним голосом Психотерики и одним из фрагментов воли Безмолвных. Закрытыми линзами глазами он смотрел на собравшихся в слабом свете Слияния Делак и на изгибающуюся асимметричную конструкцию сооружения, производившую ощущение тревоги у всех, кто находился за пределами Психотерики. За бесформенными арками, окружающими членов Звездной палаты, формы растворялись во тьме и Йитир понимал, что за заседанием следят дюжины кланов как с помощью аугментических глаз, так и с помощью телепатического «зрения», которое им подарили Безмолвные. Однако внимание Йитира привлекли не зрители. В центре зала к истертому камню подношений Урготону – Рыбьему Богу Глубин были привязаны три Спайкера. Перекормленные обогащенным Гхастом Спайкеры с трудом удерживали свои раздутые головы в то время как их расфокусированные глаза беспокойно вращались, и они бормотали переполнявшие их секреты на дюжине древних языков.

Внезапно взгляд Спайкеров стал сфокусировался, а их массивные головы повернулись и уставились в темноту. Йитир ощутил это еще до того, как увидел или услышал. Нечто приближалось. Двигаясь с плывущей грацией Безликий оказался между Спайкерами и разомкнул удерживающие их цепи. Освобожденные Спайкеры стали взмывать ввысь и исчезать в окружающий Слияние тенях, а Йитир и остальные Делак последовали за ними.

Вокруг пещеры где проходило собрание находился треугольник, образованный платформами, полузатопленными туннелями и упавшими балками. Далеко вверху в вечной темноте из потолка подобно сталактитам торчали кабели и трубы Города в отстойнике, переходящие в кучи хлама вниз. Вокруг Слияния разливалось чернильно-черное озеро, через которое были переброшены мостки, обрушенные башни и кучи мусора. Практически кромешную тьму рассеивал только бледный отсвет консолей и панелей управления, подключенных к улью наверху переплетением кабелей, постоянно передающих Делак потоки информации. Посреди этого кошмарного пейзажа плавали Спайкеры, а Делак слились с тенями, готовя ножи и оружие с глушителями.

В зал вошел Голодный. Его демоническое зрение пронзило тьму и узрело фигуры приближающихся Спайкеров. Демон и человек могли ощутить вкус этих существ и голод велел им разорвать их плоть. С воем, разносящимся по разрушенным пещерам лидер Культа Трупомолов бросился вперед, перепрыгивая громадными прыжками с одного плавающего островка мусора на другой. Прямо за ним следовали его последователи. Клинки и цепное оружие голодных до крови бойцов тускло поблескивало в полумраке.

На встречу Трупомолам из темноты устремились игольчатые снаряды – серебристый металл пронзал жилистые мускулы и покрытую шрамами плоть. Наверняка остановившие бы обычных людей токсины мало что могли сделать с одержимыми демонами культистами и открытый огонь только подсказал им где прячутся враги. Бегом, ползком и перелезая через преграды Трупомолы устремились через руины к Делак, которые были вынуждены отступить дальше в тень. Один из снайперов, не такой быстрый как остальные немного замешкался и был разрублен на кровавые ошметки ударом цепного топора. Еще одного настиг размашистый удар разделочного клинка и его бритвенно-острое полотно срезало Делак голову в фонтане крови.



Из тьмы возник Йитир, вооруженный двумя флешетными пистолетами и обрушил их огонь на атакующих, но добился только того что на него обратил внимание лидер культа. Голодный бросился в атаку под градом стрел не обращая внимания на вырывающиеся из его тела полоски мяса поднял пару своих топоров и гигантским прыжком приземлился рядом с Йитиром.

4
За мгновение до того, как топоры опустились на голову Йитира, Голодный замер, остановленный прямо в воздухе, как будто лидера культа схватила невидимая рука. Из тьмы на Голодного пристально смотрел один из Спайкеров, а вокруг его растянутого черепа появилось зеленоватое свечение, когда он начал крушить культистов телекинетическими силами. Трещали кости и кровавыми брызгами разрывались тела и даже Голодный рычал от ярости. Внезапно избежавший смерти Йитир продолжил стрелять по культистам в то время как Делака снова приближались к Слиянию. Так же резко, как и схватила ранее, телекинетическая рука освободила Голодного и лидер упал на землю искореженным мешком мяса. Йитир оглянулся на Спайкера чтобы понять почему он отпустил противника и увидел, как трое культистов кромсают его своими клинками и ножами. Затем из тьмы возникла массивная фигура, размахивающая над головой цепной пилой. Спайкера охватила волна ведьмовского огня. Зеленое пламя перекидывалось на культистов и они падали на землю кучками пепла. Однако пламя едва лизнуло могучую фигуру, не сумев помешать ей маниакально ухмыляться под своей маской. С ревом он нацелил свою пилу прямо в луковичнообразную голову Спайкера, разметав вокруг его мозги.

У ног Йитира Голодный снова восстал. Кости начали занимать свои места, кожа и мускулы преобразовывались в пародию на человеческое тело. Делака не стал дожидаться окончания процесса, а вместо этого развернулся и отступил к Слиянию. Когда Йитир добрался до святилища, большая часть Звездной палаты уже погибла и в живых осталось совсем мало Делака, вынужденных защищать свою территорию до последнего. Во тьме плавал всего один Спайкер и за ним через арки Слияния устремились первые Трупомолы.

Вместо того чтобы обратить свое оружие на культистов Делака и Йитира вместе с ними собрались вокруг Спайкера, обеспечивая Психотерике связь с несчастным существом. Взметнувшись в воздух, Спайкер испустил вокруг себя волну искажающую реальность и ландшафт вокруг начал меняться, подчиняясь его непознаваемым прихотям. То, что было наверху оказалось внизу, лестницы стали вести в никуда, а платформы, трубы и порталы перемещались без всякого порядка. Запутавшиеся в лабиринте разума первые культисты попытались прорваться собравшимся вместе Делака, но обнаружили что их оружие проходит через их тела словно через дым. А затем со всех сторон появились многократно отзеркаленные изображения их добычи, когда пол, стены и потолок растаяли, явив бесконечную пустошь с плавающими в ней обломками.

Разъяренные Демонические культисты ринулись на тени и иллюзии, а Делака начали использовать предоставленное лабиринтом укрытие чтобы бить Трупомолов по одному. Огнеметы, взрывы плазмы и даже мельта лучи устремились в сторону разъяренных существ, когда Делака начали испепелять их плоть прежде чем они падали на землю. Без жертв не обошлось и не один Делака был разрублен клинком или цепным полотном не сумев воспользоваться защитой психической иллюзии.

Йитир проскользнул за спину Голодного и приготовил плазменную гранату, когда Демон наконец вырвался из лабиринта разума. Молниеносно развернувшись существо погрузило свои топоры в находящегося в центре иллюзии Спайкера, повергнув его и завывая как дьявол. Лабиринт мгновенно раскололся и оставшиеся культисты набросились на открывшихся их взору Делака.

Йитир не растерялся и бросился к Голодному. Прежде чем чудовище успело поднять свои топоры, Йитир засунул гранату в его растянутую пасть, заглушив kloкочущий рев, а спустя мгновение голова исчезла в облаке перегретой плазмы.

Как только обезглавленный лидер культа рухнул на землю и больше не поднялся, Йитир оглянулся вокруг и увидел, что немногие оставшиеся в живых Делака стоят на останках последних Трупомолов. Ему бы хотелось думать, что это победа Делака, но все же это было всего лишь предзнаменование грядущих темных дней, которые ощущал Йитир...

Комментарий дизайнера

Новые правила для Делаков и культов Трупомолов

Ниже представлены специальные правила, которые позволят вам воссоздать описанные в затоплении Города в отстойнике. По желанию Арбитра Делака и Трупомолы могут использовать эти правила в кампании.

THE CONFLUENCE OF SHADOWS СЛИЯНИЕ ТЕНЕЙ

На шаге выбора команды последовательности перед битвой любой Спайкер может по своему выбору использовать следующие вирды силы вместо тех что приведены в Доме Терей.

Crush (Сокрушить)(Базовое):

Выберите целью одного вражеского бойца или препятствие, в пределах 12" и на линии видимости бойца и выполните бросок на попадание, используя BS бойца. Если попадание успешно, препятствие уничтожается и убирается с поля боя, а вражеский боец должен выполнить спас бросок. Если этот спас бросок успешен, делается бросок на ранение (injury) и результат применяется к бойцу.

Witchfire (Ведьмовской огонь)

(Двойное): Все вражеские модели в пределах 3" от этого бойца получают попадание S5, D2, AP -1 как при попадании оружия с трейтом Blaze.

Mind Maze (Лабиринт разума)

(Базовое, Продолжительный эффект): Выберите целью одного Стоящего и Активного вражеского бойца в пределах 6" и на линии видимости бойца. Цель должна пройти тест инициативы. Если тест провален, она меняет свой статус на Лежит и Запинена. Кроме того, пока эта сила поддерживается, каждый раз при активации цели она должна проходить тест на Интеллект. Если тест провален, все стрелковые и рукопашные атаки, которые она выполняет в свою активацию получают штраф -1 на попадание.

За каждого дружественного бойца Делака в пределах 3" от Вирда, который Стоит и Активен целью можно выбрать одного дополнительного вражеского бойца.

BLESSED BY THE LORD OF SKIN AND SINEW БЛАГОСЛОВЕННЫЕ ЛОРДОМ КОЖИ И ЖИЛ

Когда активируется боец Культа Трупомолов со спец правилом Gang Hierarchy (X), управляющий игрок может попытаться призвать Темных Богов до выполнения любого действия:

Invoke the Dark Gods (Призвать Темных Богов):

Этот боец проходит тест Силы воли (Willpower) с модификатором +3 если в свою предыдущую активацию он отправил Вне игры (Out of Action) вражеского бойца. Если тест провален, сделайте бросок дайса ранения (injury) и сразу примените к бойцу результат. Если тест пройдет, боец получает следующие преимущества на время своей активации:

- +1 к своим характеристикам Strength, Toughness и Attacks.
- Сделайте бросок D6 в конце своей активации. При результате 4+, он может снять одно Легкое ранение (Flesh Wound) или восстановить одну потерянную Рану (Wound).

STAR CHAMBER ATTACK НАПАДЕНИЕ НА ЗВЕЗДНУЮ ПАЛАТУ

Узрите Голодного! Благословенного Лордом Кож и Жил в его бесконечном голоде!

Кмор Прейборн, Пропагандист, Культ Голодного

В этом сценарии собрание прервано нападением банды соперников.

6

АТАКУЮЩИЙ И ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

В этом сценарии одна банда атакует, а вторая защищается. В кампании выбравший сценарий игрок становится атакующим. В скirmiше победитель жеребьевки выбирает кто будет атакующим и кто защищающимся.

ТИП БИТВЫ

Этот сценарий можно отыгрывать как Зоне Морталис так и в Секторе Механикус. Техника и варгир, дающий состояние Верхом (Mounted) не могут включаться в команду или колоду Подкреплений.

ПОЛЕ БОЯ

Этот сценарий использует руководство расстановки поля боя, описанное в соответствующем разделе рулбука.

КОМАНДЫ

Этот сценарий использует стандартные правила выбора команд, описанные в разделе расстановка поля боя рулбука. Защищающийся использует Свободный способ (8) выбора команды. Атакующий использует Случайный способ (D3+2) выбора команды. Оставшиеся карточки Бойцов атакующего откладываются сторону и формируют колоду Подкрепления.

РАССТАНОВКА

Защищающийся выставляет свою стартовую команду в пределах 9" от центра поля боя. После этого атакующий выставляет всю свою стартовую команду в пределах 3" от любой границы поля боя.

ТАКТИКИ БАНД

Каждый из игроков может выбрать две тактики банды из доступных для своей банды. Если во время последовательности перед боем стоимость бойцов в стартовой команде игрока меньше чем у противника, он может взять дополнительную тактику за каждые полные 100 кредитов разницы.

КОНЕЦ БОЯ

Битва заканчивается в конце шестого раунда

ПОБЕДА

Если на конец боя у атакующего имеется по крайней мере 2 бойца в пределах 6" от центра поля боя, он объявляется победителем. В противном случае побеждает защищающийся.

НАГРАДЫ

КРЕДИТЫ

Победившая банда получает в свой Стеш 2D6x10 кредитов.

Проигравшая банда получает в свой Стеш D6x10 кредитов.

ОПЫТ

Каждый участвовавший в битве боец получает 1 XP.

Боец, отправивший Вне игры (Out of Action) вражеского Лидера, получает дополнительно D3 XP.

РЕПУТАЦИЯ

Победившая банда получает D3 очка Репутации.

Если любая из банд проваливает тест на Трусость (bottled out), она теряет 1 очко Репутации.

ПРЕИМУЩЕСТВО ДОМАШНЕЙ ТЕРРИТОРИИ

У защитника имеется Преимущество домашней территории Home Turf Advantage.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ

Атакующий может использовать Подкрепления как описано в разделе Расстановка поля боя рулбука. В начале каждой Завершающей фазы прибывает D3 бойца атакующего.

ПОБЕГ С ПОЛЯ БОЯ

Если любая из банд добровольно проваливает тест на трусость и сбегает с поля боя, ее оппонент автоматически выигрывает в сценарии.

ЗАТОПЛЕНИЕ ГОРОДА В ОТСТОЙНИКЕ

По желанию игроков этот сценарий можно использовать для отыгрыша битвы между Делаком и Култом Голодного. Для этого нужно внести следующие изменения:

- Банда защищающегося должна быть бандой Делака, в которой есть хотя бы один Спайкер.
- Атакующая банда должна быть бандой Культа Трупомолов.
- Используются правила Слияние теней и Благословенные Лордом Кожи и Жил на стр. 5.



Permission to download/print for personal use only.
© Copyright Games Workshop Limited 2022

www.forgeworld.co.uk

