

The Unknown Warriors

House Rules for fielding gangs from your own lesser-known houses

By Michael Duxbury

Свод правил Некромунды уже описывает особенности шести основных Домов Улья в игре. Каждый из этих Домов имеет поистине уникальный стиль и внешний вид, и в принципе способны обеспечить приемлемое разнообразие банд для сражений в Некромунде. Однако, даже считая эти шесть Домов фокусом игры и ее фоном, не следует попадать в ловушку, полагая, что в Ульях могут существовать только такие банды.

Есть много способов оправдания существования других домов. Хотя влияние шести основных Домов велико, было бы неразумно ожидать, что полностью Город-Улей принадлежит только им. Многие другие небольшие дома возникают в пределах двух-трех кварталов, используя свое место для промысла и найма банды в надежде сделать дома все богаче. Многие группы или зоны существуют отдельно от больших Домов, жертвуя защитой и влиянием крупной группировки в пользу большей независимости и прибыли. Многие группы могут фактически не иметь выбора, так как связаны некими этическими или экономическими установками, (например, дом ренегатов Кавдор желают избежать огня Искупления). Все эти дома будут, вероятно, спонсором банды в Улье в попытке быстро разбогатеть от ценных хранилищ Археотека.

Все еще сомневаетесь? Хорошо, предположим, что банда вообще не представляет наемников конкретного дома, а молодого забияку и его товарищей, ищущих приключений и богатств сами по себе, или отряд Имперской гвардии на миссии "тренировки по-боевому". Кроме того, хотя фон игры основан на конкретном периоде времени жизни Улья Примус Некромунды, в конкретной кампании от этого вполне можно отойти. Банды могут представлять членов древнего дома из прошлого Некромунды (перед тем как он исчез)...

Вообще набор правил Некромунды можно легко использовать в кампании по другим Ульям Некромунды, или даже совершенно другой планете (Миры-Ульи, таких как Азлефар или Хамут V) – тогда вполне понятно, что там существуют банды совсем отличные от Шести домов Некромунды. Хотя совершенно разумно использовать правила для одного из шести основных Домов, которые "представляют" эти различные банды, все же больше удовлетворения быть в состоянии скомпилировать свою уникальную банду, используя собственный список оружия и таблицу навыков.

Создание собственного Дома

Создание собственного дома довольно просто – фактически только Таблица навыков и Список оружия отличают основные дома друг от друга. При создании собственного Дома должно пройти 4 нижеописанных этапа.

Этап 1: Имя Дома и его история

Из всех этапов – этот самый важный. Эти правила не предназначены для создания совершенной банды, а всего лишь уникальной банды. Таким образом, игроки, которые используют эти правила, чтобы получить в оружие банды вожделенные болт-пистолет и болтер, без учета истории дома или философии, потеряют на важную часть этой игровой системы. Как таковая, она стоит всего потраченного на написание истории и особенностей банды времени. Если все сделано хорошо, то создав неповторимый фон для своих миниатюр, вы воспользуетесь, может быть, одним из самых полезных аспектов хобби.

Не стесняйтесь черпать идеи из книг, фильмов, или реальной истории мира, если вы думаете, что это поможет вам создать представление о банде (например, банда по мотивам Дикого Запада).

Создание имени для вашего Дома также может быть трудно, но все же потратьте немного времени для размышлений. При

создании имени, попробуйте придумать что-нибудь внушительное, и попытайтесь избежать шуточных названий. Например, главарь банды действующий от имени Дома Хэппилэнд не получит большого уважения, но будет внушать больше трепета с властью от Дома Кронарх!

Этап 2: Список оружия Дома

Пока все дома будут иметь легкий доступ к наиболее распространенному оружию (например, стабберы, автоматы), другие будут гораздо сложнее для некоторых домов, чем для других (например, тяжелая плазменная пушка). Таким образом, ваш Список оружия Дома автоматически состоит из оружия показано ниже:

Оружие ближнего боя	Цена
Нож (первый нож бесплатный)	5
Пистолеты	
Автомат	15
Лазпистолет	15
Револьвер	10
Основное оружие	
Автомат	20
Лазган	25
Дробовик	20 (пули+картечь)
Специальное оружие	
Огнемёт	40
Тяжелое оружие	
Тяжелый стаббер	120
Оружие только для Лидера	
Пиломеч	25

В дополнение к этому оружию, Вы можете выбрать до 5 видов вооружения из списка ниже, чтобы добавить в Список оружия Дома:

Оружие ближнего боя	Цена
Дубина/палица/бита	10
Двуручное	15
Цеп или цепь	10
Меч	15

Специальное оружие	
Плазмоган	80
Гранатомет	60
Автослаггер	45

Тяжелое оружие	
Тяжелый болтер	180
Автопушка	260
Ракетомет	140
Плазмопушка	240
Лазпушка	300
Тяжелый огнемёт	100

Оружие только для Лидера	
Мельтаган	95
Плазма-пистолет	30
Болт-пистолет	25
Болтер	35
Пистолет-огнемёт	20

Болтерное оружие: Болт-пистолет и болтер могут быть приняты как пистолет и основное оружие соответственно, а не только как доступное лидеру. Однако, если это будет сделано, все оружие будет засчитываться как 2 оружия на предел в 5 дополнительных вооружений (а не 1). Помните, что этот список будет применяться для всей кампании, а не только на первый момент создания банды. Таким образом, старайтесь думать вперед относительно того, что вам может понадобиться в будущем.

Этап 3: Таблица навыков.

При разработке Таблицы навыков для вашей банды Вы должны выбрать 4 из семи типов навыков, которые и будут считаться специфичными для вашего дома. Соответственно, бойцы будут в дальнейшем выбирать только специфические для себя навыки (если только обратное не оговорено в правилах). Четыре категории:

Фундаментальный навык

Главный основной навык

Малый основной навык

Периферийный навык

Навыки, что модели в банды могут выбирать из перечисленных ниже. Заметим, что эти таблицы навыков будут применяться ко всем моделям в банду, которая дома.

Новички

Новички имеют доступ к Фундаментальному и Главному основному навыкам Дома при приобретении новых навыков.

Головорезы

Головорезы имеют доступ к Фундаментальному, Главному основному и Малому основному навыкам.

Техники

Техники имеют доступ к Техническим навыкам, навыкам Силы, Стрельбы, а также к Фундаментальному навыку Дома, при выборе новых навыков. Если Фундаментальный навык у Дома – Сила, Стрельба или Техно, то Техник может вместо него взять другой навык своего дома, кроме Периферийного.

Главарь банды

Главарь банды имеет доступ ко всем навыкам, кроме Периферийного навыка своего Дома.

Этап 4: Создание Банды

Теперь все готово для создания банды по обычным правилам. Вам также необходимо найти соответствующие модели для отображения членов своего Дома. Шесть основных Домов добились такого уважения, что многие банды подражают их внешнему виду, даже если они не родом из этого Дома, поэтому современные модели шести основных Домов могут послужить и для вашей банды.

Однако, всегда больше удовлетворения иметь уникальный внешний облик своего Дома, как в доктрине, так и в миниатюрах. Консультируйтесь с источниками по Имперской Гвардии (современной и классической), и вообще по вселенной Warhammer 40.000, для еще большего разнообразия моделей.

Теперь банда вашего собственного дома готова пойти и прославить свое имя на весь Улей!

