

Underdogs (Андердоги)

В подульях Некромунды всегда найдутся банды, находящиеся на самом дне пищевой цепочки. Некоторые потеряли слишком много бойцов или территорий. Другим просто не повезло или на них объявили травлю. Все это Андердоги.

Со всеми, кто играет в Некромунду случалось такое что банда быстро набирает вес в кампании, а обитатели подулья боятся одного ее приближения. А потом все разваливается происходит череда неудачных сражений. Не успеешь моргнуть глазом, как банда превращается в жалкое подобие себя прежней и становится легкой добычей. В такой ситуации имеет смысл делать высокие ставки – все или ничего и смело бросаться в бой чтобы вернуть прежнюю славу и уважение.

Тут то и пригодятся сценарии для Андердогов. Это набор раскованных сценариев с высокой наградой, написанных для того чтобы испытывающая трудности снова стала боеспособной. При выполнении броска на выбор миссии, если банде Андердогу выпадает возможность выбрать сценарий, она может выбрать один из приведенных в этой статье сценариев. Также эти миссии может предложить Арбитратор когда видит что банде нужно дать шанс чтобы получить немного бонусов. Каждый из сценариев дает игрокам шанс обрушить друг на друга полную мощь своих банд. Для Андердога это крайне рискованное предприятие, но награда того стоит! Сценарии нарочно не сбалансированы и поэтому не предназначены для Скирмиш игр. Впрочем, если при взаимном желании игроков – они могут это попробовать.

Рейд Отчаяния изображает прорыв банды с боем чужой территории, после того как она крадет все что не прибито к полу. В Стирании данных банда Андердогов нанимается чтобы помешать другой банде стереть данные в некоем бинарном когитаторе. Чем дольше она продержится – тем больше данных будет стерто и тем больше будет награда. И наконец в Убийстве за голову лидера банды соперника назначается серьезная награда, а банда Андердог решает рискнуть всем и попытаться заслужить эту награду.

Андердог

В этой статье часто упоминается понятие Андердор. Андердог – это банда, чей рейтинг Банды ниже по крайней мере на 400 кредитов чем у всех остальных.

DESPERATE RAID (РЕЙД ОТЧАЯНИЯ)

Одна из банд ворвалась на склад другой и выгребла все ценное что только могла. Теперь осталось только спастись вместе с лутом!

ПОЛЕ БОЯ

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

АТАКУЮЩИЙ И ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

В этом сценарии Андердог – атакующий, а другая банда – защищающийся.

КОМАНДЫ

Этот сценарий использует стандартные правила выбора команд, описанные в разделе расстановка поля боя рулбука. Обе банды используют Свободный метод выбора команды.

РАССТАНОВКА

Атакующий выставляет свою стартовую команду в пределах 6” от центра поля боя. После этого защищающийся выставляет свою стартовую команду где угодно на поле боя не ближе 12” от бойцов атакующего.

ПРОРЫВ ДОМОЙ

Атакующий автоматически получает Приоритет на первом ходу.

НАЖИТОЕ НЕЧЕСТНЫМ ПУТЕМ

Атакующему удалось проникнуть в самое сердце территории защищающегося и похитить большую партию крайне ценных товаров. Каждый боец атакующего имеет при себе ящик с Лутом, который выкладывается рядом с его базой.

Если боец атакующего оказывается в пределах 1” от границы поля боя в Завершающую фазу хода, его можно убрать с поля боя вместе с ящиком с Лутом, находившимся с ним в базовом контакте.

КОНЕЦ БОЯ

Битва заканчивается, когда на поле боя остаются бойцы только одной банды. Если на поле боя остались только бойцы атакующего, считается что каждый из них успешно сбежал с ящиком с Лутом.

ПОБЕДА

Атакующий побеждает если утащил с поля боя как минимум четыре ящика с Лутом. В противном случае побеждает защищающийся.

НАГРАДЫ

КРЕДИТЫ

Атакующий добавляет D6x10 кредитов в свой Стеш за каждый ящик с лутом, который утащил с поля боя.

ОПЫТ

Каждый участвовавший в битве боец получает 1 XP.

Если боец покинул поле боя вместе с ящиком с Лутом, он получает дополнительно 1 XP.

Если побеждает банда защищающегося, его Лидер получает дополнительные D3 XP.

РЕПУТАЦИЯ

Если атакующий побеждает, он получает 1 очко Репутации. Если побеждает защищающийся, он получает D3 очка Репутации.

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

DATA-PURGE

(СТИРАНИЕ ДАННЫХ)

Банда получила кредиты за то чтобы помешать другой банде стереть некоторые инкриминирующие данные из бинарного когитатора.

ПОЛЕ БОЯ

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

АТАКУЮЩИЙ И ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

В этом сценарии Андердог – защищающийся, а другая банда – атакующая.

КОМАНДЫ

Этот сценарий использует стандартные правила выбора команд, описанные в разделе расстановка поля боя рулбука. Обе банды используют Случайный метод выбора команды.

РАССТАНОВКА

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

БИНАРНЫЙ КОГИТАТОР

После того как области расстановки определены, но до расстановки команд, защищающийся выставляет на поле боя три бинарных когитатора. Их можно изобразить подходящими маркерами. Каждый бинарный когитатор нужно разместить дальше 6” от границы поля боя и дальше 8” от остальных когитаторов. Любой боец из банды атакующего может выполнить действие Взломать когитатор Hack Cogitator (Базовое), находясь в пределах 1” от него.

Взломать когитатор Hack Cogitator (Базовое): Боец выполняет тест на интеллект чтобы прервать процедуру стирания информации и сохранить содержимое ядра данных. Если тест пройден – бинарный когитатор взломан и это действие больше нельзя применить к бинарному когитатору.

КОНЕЦ БОЯ

Битва заканчивается либо после седьмого раунда, либо, когда на поле боя останется только одна банда или если атакующий взломал когитатор. Если на поле боя остаются модели только банды защищающегося, он получает кредиты, как если бы битва длилась семь раундов.

ПОБЕДА

Атакующий побеждает если взламывает хотя бы два бинарных когитатора или, когда на поле боя не остается бойцов защищающегося. В противном случае побеждает защищающийся.

НАГРАДЫ

КРЕДИТЫ

Защищающийся добавляет D6x10 кредитов в свой Стеш за каждый раунд, который длилась битва.

Если атакующий побеждает, он добавляет D6x10 кредитов в свой Стеш.

ОПЫТ

Каждый участвовавший в битве боец получает 1 XP.

Если боец взломал бинарный когитатор, он получает дополнительно 1 XP.

РЕПУТАЦИЯ

Победившая банда получает D3 очка Репутации.

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

Атакующий получает 1 очко Репутации за каждый взломанный когитатор.

ASSASSINATE (ЛИКВИДАЦИЯ)

За голову ключевого члена банды соперника назначена награда и отчаянный Андердог намерен ее заполучить!

ПОЛЕ БОЯ

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

АТАКУЮЩИЙ И ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

В этом сценарии Андердог – атакующий, а другая банда – защищающийся.

КОМАНДЫ

Этот сценарий использует стандартные правила выбора команд, описанные в разделе расстановка поля боя рулбука. Обе банды используют Случайный метод выбора команды.

РАССТАНОВКА

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

ОТМЕЧЕННЫЙ СМЕРТЬЮ

За голову ключевого члена банды защищающегося назначена хорошая награда. После того как обе стороны расставились, атакующий скрытно выбирает одного из бойцов защищающегося со спец правилом Gang Hierarchy(X) Целью. Если у защищающегося нет бойца со спец правилом Gang Hierarchy(X) – можно выбрать любого из бойцов защищающегося. Как только Цель отправлена Вне игры, сбегает с поля боя или у одной банды не остается бойцов на поле боя, выбранный Целью боец раскрывается.

КОНЕЦ БОЯ

Битва заканчивается либо когда Цель отправлена Вне игры или сбежала с поля боя или когда у одной из банд не осталось бойцов на поле боя.

ПОБЕДА

Атакующий побеждает если отправляет Цель Вне игры или банда защищающегося добровольно проваливает Тест трусости (Bottle test). В противном случае побеждает защищающийся.

НАГРАДЫ

КРЕДИТЫ

Если Цель отправлена Вне игры, атакующий добавляет 6D6x10 кредитов в свой Стеш.

Если Цель сбегает с поля боя, атакующий добавляет 4D6x10 кредитов в свой Стеш.

Если Цель Тяжело ранена на конец боя, атакующий добавляет 2D6x10 кредитов в свой Стеш.

ОПЫТ

Каждый участвовавший в битве боец получает 1 XP.

Боец, отправивший Цель Вне игры получает дополнительно 1 XP.

Если Цель выживает в бою – она 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.