



КОНТРАБАНДА SMUGGLING RUN

“Ты собираешься что-то делать или так и будешь стоять и красоваться?”

Скаб Калу Джерико

В этом сценарии одна банда должна пронести контрабанду мимо стражи, а вторая пытается ее остановить.

1

АТАКУЮЩИЙ И ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

В этом сценарии одна банда атакует, а вторая защищается. В кампании бросившая вызов банда становится атакующим. В противном случае игроки бросают жребий и победитель решает кто будет атакующим, а кто защищающимся.

ТИП БИТВЫ

Этот сценарий играется в Подулье. Технику и варгир, дающий состояние Верхом, нельзя добавлять в стартовые команды банд и Подкрепления.

ПОЛЕ БОЯ

Этот сценарий использует стандартные правила расстановки Поля боя, описанные в рулбуке.

КОМАНДЫ

Этот сценарий использует стандартные правила набора команды, описанные в рулбуке. Защищающийся использует Гибридный (2 + 2) метод выбора команды. Атакующий использует Свободный(8) метод выбора команды. Оставшиеся карточки бойцов защищающегося формируют колоду Подкреплений.

РАССТАНОВКА

Защищающийся выставляет всю свою стартовую команду в пределах 12" от центра поля боя, так чтобы каждый боец был дальше 6" от любых других бойцов. Дальше атакующий выбирает границу поля боя, которая будет входов и выставляет свою команду в пределах 3" от нее. Противоположная граница поля боя будет выходом.

ТАКТИЧЕСКИЕ КАРТЫ

Этот сценарий использует стандартные правила набора тактических карт, описанные в рулбуке, сравнивая Рейтинг Банд вместо стартовых команд.

КОНЕЦ БОЯ

Если на конец любого раунда контрабанда будет доставлена или на поле боя останутся бойцы только одной банды, битва сразу заканчивается.

ПОБЕДА

Если контрабанда доставлена, атакующий побеждает. В противном случае побеждает защищающийся.

НАГРАДЫ

КРЕДИТЫ

Победившая банда получает 2D6x10 кредитов в свой Стеш.

Проигравшая банда получает D6x10 кредитов в свой Стеш.

ОПЫТ

Лидер победившей банды получает D3 XP (вне зависимости от того, принимал ли он участие в битве).

РЕПУТАЦИЯ

Победившая банда получает D3 Репутации.

ПРЕИМУЩЕСТВО ДОМАШНЕЙ ТЕРРИТОРИИ

Защищающийся получает Преимущество домашней территории, как описано в правилах расстановки Поля боя, описанных в рулбуке.

СКРЫТНАЯ АТАКА

Этот сценарий использует правила Скрытной атаки, описанные в рулбуке. Стартовая команда защищающегося — Часовые.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В конце любой Завершающей фазы после того как сработала тревога и в каждой последующей Завершающей фазе защищающийся получает D3 Подкреплений. Они выставляются по одному за раз.

КОНТРАБАНДА

Атакующий пытается пронести ценный груз через вражескую территорию. После того как обе команды выставлены и до первого броска на Приоритет, атакующий помещает Ящик с лутом, изображающий Контрабанду, в базовом контакте с одним из своих бойцов в пределах 3" от любой границы.

Если в Завершающей фазе любого раунда Контрабанда находится в пределах 1" от границы выхода, она убирается с поля боя. Контрабанда считается доставленной.

БЕГСТВО С ПОЛЯ БОЯ

Если защищающиеся добровольно сливается и сбегает с поля боя, атакующий автоматически выигрывает сценарий.

ЛОРД ХЕЛМАВР В ВИДЕ КОНТРАБАНДЫ

По желанию игроков они могут использовать этот сценарий чтобы отыграть как Кал Джерико тащил тело Лорда Хелмавра в глубины Уля Примус. Для этого применяются следующие изменения:

- Атакующим должна быть банда Отверженных возглавляемая Калом Джерико и Скабсом.
- Защищающимся должна быть банды любого Дома по выбору защищающегося.
- Когда Скабс выполняет действие Нести ящик с лутом (Carry Loot Casket) (Простое), он может добавить дополнительные D3" если в пределах 3" от него находится Кал Джерико.