

ЛОГОВО АРХЕОТЕКА

Механическое око Дома Искусности обратилось на своего потерянного сына – безумного Археотека Кавоса Друна. И Ван Саар намерены свершить над ним правосудие! Ниже представлено три связанных между собой сценария, которые вы можете отыграть своими бандами Некромунды.



Много лет назад Археотек Кавос Друн сбежал из дома Ван Саар, прихватив с собой немало секретов. Даже по сомнительным стандартам Ван Саар этот аугментированный свое тело бионикой настолько, что в ней осталось мало человеческого, он признан техно предателем своего рода. Многие циклы агенты Дома вели поиски Друна в подулье, так как ходили слухи что он предлагает свои услуги в качестве охотника за головами в Плохих зонах. Тем не менее до сих пор никто из них не преуспел и за голову Друна по-прежнему назначена солидная награда. Поэтому многие банды Ван Саар спускаются в глубины Улья Примус в надежде заполучить награду и получить признание в своем клане.

Логово Археотека – это миникампания для для Некромунды, состоящая из трех связанных между собой сценариев. Она построена вокруг истории о том, как банда Ван Саар занимается поисками изгнанника Археотека Кавоса Друна, но может быть адаптирована для отыгрыша любой другой бандой. В этой кампании один из игроков берет на себя роль охотников (в идеале это банда Ван Саар), а второй возглавляет Агентов Друна, которыми может выступать любая банда. Банды должны быть собраны по правилам из книги Банды подулья или соответствующей книги Домов, такой как Дом Искусности. После этого сценарии отыгрываются в последовательности Power Lines, Field Test и наконец Rogue Archeotek. В каждом сценарии указано что в нем меняется по результатам предыдущего сценария.

POWER LINES ЛИНИИ ЭНЕРГОПЕРЕДАЧИ

Охотники следуют вдоль линий подачи энергии к логову Друна

ОПИСАНИЕ

В этом сценарии Охотникам нужно обследовать несколько силовых узлов и пройти путь между ними всеми пока они не обследуют каждый из них. Если Агентам Друна удастся их остановить и не дать найти путь к их повелителю из Ван Саар, они терпят неудачу.

ПОЛЕ БОЯ

Этот сценарий использует руководство расстановки поля боя, описанное на стр. 117 рулбука.

АТАКУЮЩИЙ И ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

В этом сценарии одна банда атакует, а вторая защищается. Если одна из банд принадлежит Ван Саар, а другая – нет, банда Ван Саар считается Охотниками.

КОМАНДЫ

Этот сценарий использует стандартные правила выбора команд, описанные на стр. 118 рулбука. Охотники используют Свободный способ (10) выбора команды. Агенты Друна используют Случайный способ (10) выбора команды.

РАССТАНОВКА

Этот сценарий использует стандартные правила расстановки, описанные на стр. 119 рулбука.

СИЛОВЫЕ ЛИНИИ

В начале игры после расстановки террейна, но до расстановки команд, игрок за Агентов Друна выставляет на поле боя пять силовых ретрансляторов. Это должны быть токены или базы не более 40мм в диаметре. Силовые ретрансляторы можно выставлять где угодно дальше 6" от края поля боя и не ближе 8" от любого другого ретранслятора. Их нельзя выставлять в непроходимом террейне или недоступной части поля боя.

Боец Охотников в 1" от силового ретранслятора может перевернуть токен или другим образом отметить что он обследован. Как только первый из ретрансляторов обследован (это может быть любой из них), определите случайным образом один из необследованных ретрансляторов. Этот ретранслятор нужно обследовать следующим чтобы отследить путь линии энергопередачи. Охотники должны обследовать ретрансляторы, каждый раз выбирая следующий случайным образом пока не обследуют все из них.

КОНЕЦ БОЯ

Битва заканчивается, когда все ретрансляторы обследованы или на поле боя остаются бойцы только одной банды. Если на поле боя остаются только бойцы Охотников, считается что они сразу обследовали все оставшиеся ретрансляторы.

ИСХОД БОЯ

Если все пять ретрансляторов обследованы, Охотники бесплатно добавляют в свою команду трех Подонков из подулья (Hive scum) на время следующего боя. В противном случае Агенты Друна получают в следующем бою дополнительное Экспериментальное оружие (см. Полевые испытания).



FIELD TEST ПОЛЕВЫЕ ИСПЫТАНИЯ

Друн поручает своим подручным испытать на охотниках свое новое оружие

ОПИСАНИЕ

В этом сценарии Кавос Друн дает своим сторонникам экспериментальное вооружение чтобы тем было легче отразить нападение Охотников. С помощью этого оружия Агенты должны остановить бойцов вражеской банды, а бойцы Охотников должны победить агентов с новым оружием.

ПОЛЕ БОЯ

Этот сценарий использует руководство расстановки поля боя, описанное на стр. 117 рулбука.

АТАКУЮЩИЙ И ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

В этом сценарии одна банда считается Охотниками, а другая Агентами Друна как и в прошлом сценарии.



КОМАНДЫ

Этот сценарий использует стандартные правила выбора команд, описанные на стр. 118 рулбука. Охотники используют Свободный способ (10) выбора команды. Обратите внимание что если им удалось обследовать в предыдущем сценарии все пять ретрансляторов, бесплатные подонки из подулья не учитываются при определении максимального размера команды. Агенты Друна используют Случайный способ (10) выбора команды.

РАССТАНОВКА

Этот сценарий использует стандартные правила расстановки, описанные на стр. 119 рулбука.

ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

После того как обе команды расставлены, игрок за Агентов Друна выбирает одного (или двух, если он выиграл в предыдущем сценарии) своих агентов и назначает их вооруженными экспериментальным оружием, которое выдал сам Друн. Выберите одну из единиц стрелкового оружия, которыми вооружен боец и добавьте этому оружию один из трейтов: Blast, Blaze, Concussion, Knockback, Melta, Radphage, Rapid Fire (2) или Shock. До конца боя это оружие получает выбранный вами трейт.

КОНЕЦ БОЯ

Битва заканчивается, когда бойцы, вооруженные экспериментальным оружием, оказались Вне игры или на поле боя остаются бойцы только одной банды.

ИСХОД БОЯ

Если на конец боя на поле боя остаются бойцы с экспериментальным оружием, они оставляют это оружие при себе в следующем сценарии (Мятежный Археотек). Если все бойцы с экспериментальным оружием отправились Вне игры, Охотники могут добавить в свою команду бесплатного Охотника за головами на время финального сценария.

ROGUE ARCHEOTEK МЯТЕЖНЫЙ АРХЕОТЕК

Охотники встречаются с Друном в его логове

ОПИСАНИЕ

В этом сценарии Охотники обнаруживают логово Кавоса Друна и должны предать его правосудию! Друн при поддержке своих сторонников должен отразить атаку Охотников.

ПОЛЕ БОЯ

Этот сценарий использует руководство расстановки поля боя, описанное на стр. 117 рулбука.

АТАКУЮЩИЙ И ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

В этом сценарии одна банда считается Охотниками, а другая Агентами Друна как и в прошлом сценарии.

КОМАНДЫ

Этот сценарий использует стандартные правила выбора команд, описанные на стр. 118 рулбука. Обе банды используют Свободный способ (10) выбора команды. Обратите внимание что Кавос Друн и бесплатные подонки из подулья и охотник за головами не учитываются при определении максимального размера команд.

РАССТАНОВКА

Агенты Друна расставляются первыми, а Кавос Друг выставляется в центре поля боя. Желательно на возвышении на террейне. Остальные Агенты Друга выставляются в пределах 12" от Друна. После этого Охотники восславляют всю свою команду в пределах 2" от любой из границ поля боя и не ближе 6" от вражеских бойцов.

KAVOS DRUUN

В этом сценарии Агенты Друна добавляют в свою команду Кавоса Друна. Его можно отобразить либо лидером Ван Саар (описан в Бандах Подулья), который экипирован grav gun, autopistol, fighting knife и mesh armour и которого сопровождает три киберарахнида (cyberachnids). Если у игроков есть доступ к книге Искусности, для Друна можно использовать профиль Археотека Ван Саар, который экипирован на 155 кредитов и имеет при себе трех киберарахнид (cyberachnids).

КОНЕЦ БОЯ

Битва заканчивается, когда Друн оказывается Вне игры или на поле боя остаются бойцы только одной банды.

ИСХОД БОЯ

Если Охотники отправляют Вне игры Друна, они побеждают и забирают обесчещенного археотека в Дом Ван Саар чтобы передать в руки правосудия. В противном случае знаменитый охотник за головами снова спасается!

