

НАПАДЕНИЕ НА 17-Й УЧАСТОК

В анархическом мире подулья Некромунды даже сдоящие за исполнением закона энфорсеры не могут чувствовать себя в безопасности перед лицом порочных банд. Казнив лидера банды вне закона, Энфорсеры участка 17 подверглись нападению, после которого они уже не надеются выжить.



Т Подулья Некромунды и в лучшие свои времена крайне опасны, потому как там ведут войны против друг друга бесчисленные соперничающие между собой банды. Кто-то из них ссорится из-за территорий или права на торговлю, а другие дерутся чтобы отомстить за давнишнее оскорбление. Каковой бы ни была причина конфликта, ленно Энфорсерам - этим отважным мужчинам и женщинам приходится поддерживать хотя бы видимый порядок. Экипированные лучшим оружием и и экипировкой из того что может предложить улей, они стараются не позволять бандам преступать черту или по крайней мере не позволять им вредить торговле и производству. Однако иногда случается так что лидер банды начинает думать что энфорсеры уж слишком усердно суют свой нос куда не следует. И если вдруг другие местные банды также посчитают себя слишком обиженными, для Энфорсеров могут наступить сложные времена...

КНИГА Правосудия

В новом дополнении для Некромунды - книге Правосудия вы найдете правила для Паланитских энфорсеров, новую кампанию, Черный рынок, пять новых последователей и еще много чего!



ВЫХОДИ, ЗАКОННИК!

Нападение на 17-й участок - это мини-кампания для Некромунды с пятью эксклюзивными сценариями, представленными на следующих страницах. Мини-кампания представляет из себя нечто среднее между одиночным нарративным сценарием и полноценной кампанией. Точнее говоря мини-кампания - это серия коротких сценариев с небольшими перерывами между ними и мощной нарративной связующей тематикой. Главным преимуществом такой кампании является то, что ее можно отыграть за пару вечеров или целиком после обеда. При этом она достаточно интересна, имеет в основе интересную историю и позволяет игрокам принимать множество тактических решений, прежде чем подойдет к логическому завершению. Единственное что вам теперь нужно решить - это за кого вы будете играть - за упакованных по полной, но малочисленных энфорсеров или за жаждущих мести бандитов. Участок 17 ждет вас!

БОИ В МИНИ_КАМПАНИИ

Участок 17 подвергся нападению! Удаленный пост закона Лорда Хелмавра расположен там где находятся запутанные руины древнейших построек улья и под командованием Капитала Торга Ченсера он представляет собой оплот повиновения. Нет надеясь на скорый подход подкрепления, Ченсеру и Энфорскерам нужно пережить долгий ночной цикл в подулье в то время как альянс банд, именуемый Фандербойз кружит где-то во тьме неподалеку и желает жестоко отомстить энфорскерам за смерть своего лидера, убитого одним из патрулей. На стороне энфорсеров их отличное вооружение и крепкие стены участка, но бандиты превосходит их численностью, а возможно и хитростью, которой так отличаются жители коварного подулья.

Нападение на 17-й участок - это мини-кампания, в которой банды атакуют изолированный в подулье укрепленный участок. Игроки берут на себя роль Энфорсеров (защищающиеся) или Людей вне закона (нападающие). Нападение на 17-й участок состоит из нескольких связанных сценарием, отыгрываемых на одном и том же поле боя. Каждый сценарий длится установленное количество ходов и имеет конкретные цели. После завершения каждого из сценариев обе стороны получают небольшую передышку для подвода подкреплений или восстановления обороны перед следующей атакой. Игроки должны не просто стараться победить в сценарии, но и должны заботиться о том чтобы у них хватило сил для следующих сценариев и выигрыша в кампании.

СЦЕНАРИИ

Нападение на 17-й участок отыгрывается чередой нескольких сценариев, исход каждого из которых влияет на последующий. Кампания начинается со сценария Наступает ночь и завершается сценарием Продержаться до рассвета, а еще три опциональных сценария отыгрываются между этим двумя. Игрокам стоит заранее договориться сколько сценариев они будут отыгрывать, ориентируясь на приведенные ниже варианты:

- **Один опциональный сценарий:** В данном случае тяжелее приходится атакующему, так как ему нужно будет быстрее сокрушить оборону защищающегося.
- **Два опциональных сценария:** В этом случае у нападающего и защищающегося шансы выстоять или прорваться через линию обороны примерно равны и этот вариант одинаково сложен для обоих.
- **Три опциональных сценария:** В этом случае придется тяжелее защищающемуся так как ему придется осторожнее распоряжаться ресурсами, тогда как у атакующего появляется больше шансом проломить оборону участка.

Если отыгрывается только два опциональных сценария, атакующий выбирает какие из них используются.

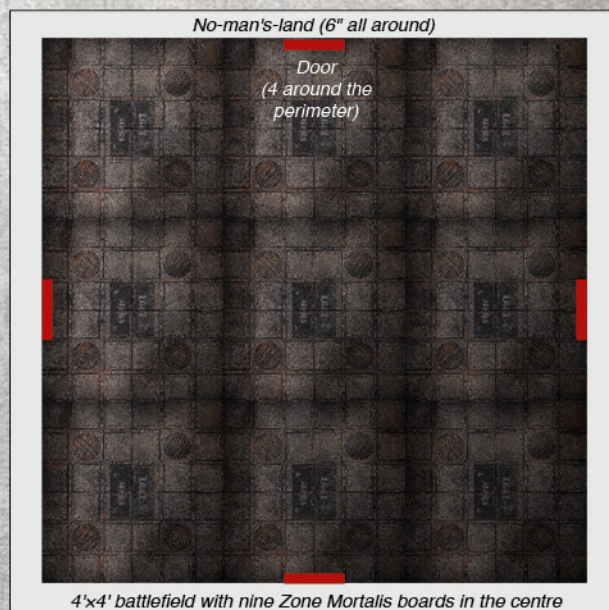
Также если выбирается больше одного опционального сценария, атакующий выбирает в каком порядке они отыгрываются. Как только игроки решают сколько сценарием они будут отыгрывать, можно переходить к расстановке поля боя.

ПОЛЕ БОЯ УЧАСТКА 17

Мини-кампания разворачивается внутри и вокруг участка 17, находящегося в центре поля боя. Игра ведется на поле боя 4'x4', которое выставляет обороняющийся, используя девять 1' тайлов Зоны морталис чтобы получился квадрат 3'x3' (по желанию игроков можно использовать область 3'x3' составленную из терейна Сектора механикус при условии что он будет визуально поделен на области 12"x12". Также можно использовать тайлы Зоны морталис от FW). Тайны представляют собой участок, а область вокруг него - ничейную землю подулья. Внешние границы тайлов представляют собой стены участка и поэтому непроходимы. Далее защищающийся должен добавить четыре широких двери из коробки Некромунды, расположив их посередине каждой из внешних стен участка. Через стены участка можно пройти только через эти двери.

Далее защищающийся добавляет до шести внутренних дверей и других элементов террейна из своей коллекции (такой как баррикады или ящики с боеприпасами) внутри участка. Один из тайлов или часть тайла должны быть отмечены как Камеры и отделены от остального участка дверью. При расстановке защищающийся должен стараться защитить этот центральный тайл как можно лучше, так как его захват - одна из целей атакующего.

Как только защищающийся закончил расстановку дверей и террейна, нападающий может разместить внутри участка до 4-х воздухопроводов (ductways).



КОМАНДЫ: ЭНФОРСЕРЫ ЧАНСЕРА

Участок 17 - это удаленный опорный пункт, где располагается только костяк офицерского состава и вспомогательный персонал. Защищающийся создает банду по листу Энфорсеров со стр. 26 Книги Правосудия на 1500 кредитов. Эта банда получает стартовую Репутацию 20. В банде должны быть Rogue Doc, Ammo Jack и Slopper (см. стр. 85 Банд подулья), каждый из которых должен быть представлен моделью, так как они принимают участие в обороне. Эти модели не стоят защищающемуся кредитов при найме, но учитываются при подсчете разрешенного количества последователей (Hangers-on). При экипировке банды разрешается выбирать предметы из торгового поста Редкостью 12 или меньше. Защищающийся может выбрать своим Чемпионам два улучшения, а Лидеру - три улучшения.

Банда защищающегося не может нанимать наемников кроме указанных выше. Однако в участке на данный момент находится несколько злодеев, которых во время кампании Энфорсеры смогу использовать в своих интересах. Для отображения заключенных защищающийся игрок должен сделать одного Охотника за головами и двух Подонков из подулья.

ЗАКЛЮЧЕННЫЕ

Пока дверь в Камеры закрыта, заключенные не получают маркер Готовности и не могут выполнять действия. В любой момент во время отыгрыша сценария заключенных можно выпустить из камеры чтобы они помогли защищающимся в текущем сценарии, открыв их камеру с помощью любого бойца. После открытия камеры каждый из заключенных получает маркер Готовности и до конца сценария они считаются частью команды обороняющихся. Однако заключенные - далеко не самые надежные союзники. Если заключенный активируется дальше 6" от Энфорсера, есть шанс что он сбежит. Сделайте бросок D6 и если выпала 1 - атакующий сразу берет его под свой контроль и заключенный становится частью его банды до конца сценария, а после сценария убегает и уже больше не участвует в кампании.

После того как заключённые были выпущены и если они не сбежали, их можно оставить в виде членов банды защищающегося в следующих сценариях или снова запереть в камере на выбор защищающегося.

КОМАНДЫ: АЛЬЯНС ФАНДЕРБОЙЗ

Альянс банд Вне закона (стр. 38 Книги Правосудия) собрался чтобы атаковать участок и убить всех кто окажется у них на пути. Атакующий может создать банду по любому листу (даже банду коррумпированных Энфорсеров) на 3000 кредитов. Банда начнёт с Репутацией 20.

При экипировке банды они могут покупать предметы из Торгового поста или Черного рынка с Редкостью или Легальностью 9 и меньше. Атакующий может выдать своим чемпионам одно улучшение и Лидеру - два улучшения. Банда может включать в себя Брутов, Наемников и Последователей как обычная банда Вне закона.

БОЛЬШЕ ДВУХ ИГРОКОВ

Если в мини-кампании участвует больше двух игроков, дополнительные игроки могут присоединиться к атакующим. 3000 кредитов и 20 очков Репутации делятся между ними поровну (т.е. в кампании на троих человек каждый получает 1500 кредитов и 10 очков Репутации) и создают каждый собственную банду.

РАССТАНОВКА: РАССТАНОВКА УКРЕПЛЕНИЙ

В начале каждого сценария защищающийся начинает с расстановки укреплений. Сюда входит расстановка моделей, ловушек и других имеющихся защитных средств, а также обозначение Точек сбора (Rally Points.) Подробности указываются в каждом из сценариев. Если не сказано иначе, защищающийся всегда выставляет всю банду.

На протяжении всей кампании у защищающегося есть преимущество Домашней территории (Home Turf) (см. стр. 120 рулбука) и ему не нужно делать броски на Трусость (Bottle)

РАССТАНОВКА: ПОДГОТОВКА АТАКИ

Как только защищающийся расставился, пришло время готовиться к атаке атакующему. Сюда входит организация сил, расстановка бойцов и определение количество волн атакующих. В каждом из сценариев указаны подробности. Если не сказано иначе, в нападении участвует вся банда.

ВОЛНЫ АТАКУЮЩИХ

Атакующий может воспользоваться своим численным преимуществом для того чтобы одолеть защищающегося. В начале кампании у атакующего есть в распоряжении три волны атакующих.

- Каждая волна атакующих позволяет атакующему один раз за битву заместить часть своих генгеров или джувов.
- В начале боя атакующий должен решить - будет ли он использовать Волну атакующих в этом бою и если да, то во время боя он сможет активировать Волну атакующих
- Если на конец битвы Волна атакующих не была активирована, она пропадает и вычитается из общего доступного количества.

ТОЧКИ СБОРА

Защищающийся знает, что ему предстоит безнадежная битва и постарался соответствующе подготовиться. В начале кампании у защищающегося есть три Точки сбора. Это места где свалены в кучу медикаменты и амуниция, а также находятся сервиторы и прочие некомбатанты, способные оказать помощь Энфорсерам. Точку сбора можно отметить токеном или подходящим элементом террейна наподобие кучки ящиков с боеприпасами.

Точки сбора дают защищающемуся несколько преимуществ:

- **Medical Assistance (Медицинская помощь):** Защищающиеся в пределах 3" от Точки сбора считаются имеющими поблизости дружественных бойцов при бросках на Восстановление (стр. 73 рулбука). Если на конец сценария Тяжело раненый защищающийся боец находится в пределах 3" от Точки сбора, ему не нужно делать бросок на то что он пал от ранений (succumb to their injuries) (стр. 88 рулбука).
- **Tactical Retreat (Тактическое отступление):** Защищающиеся в пределах 3" от Точки сбора автоматически проходят тест Духа (Rally test) (см. стр. 73 рулбука).

Сломленные бойцы могут бежать к Точкам сбора вместо укрытия даже если там их будут видеть враги или они будут при этом приближаться к противнику.

- **Reloads (Перезарядка):** Защитники в пределах 3" от Точки сбора могут считать, что их оружие имеет трейт Plentiful и игнорируют трейты оружия Scarce и Limited.

Точки сбора не дают укрытия и не мешают движению. Их нельзя выбирать целью стрельбы, однако если атакующий находится в базовом контакте с Точкой сбора, он может уничтожить точку с помощью действия Smash Apart (Разметать) (Двойное). Как только Точка сбора уничтожена, она убирается с поля боя и из общего количества Точек сбора защищающегося и не может быть использована в следующих сценариях.

Центральная точка участка также считается Точкой сбора. Это дополнительная точка помимо трех других которая не может быть уничтожена атакующим.

Во время боя атакующий может активировать Волну атакующих, объявив об этом в любой Завершающей фазе любого раунда до того как Тяжело раненные бойцы сделают броски на Восстановление.

Любой из генгров или джувов атакующего, который оказался Вне игры во время боя (включая даже убитых) может быть возвращен на поле боя и выставлен в пределах 6" от любого края поля боя в фазу Приоритета следующего раунда после броска на Приоритет но до того как бойцы получают маркеры Готовности.

Тяжело раненных бойцов также можно заменить. Вместо того чтобы делать для них броски на Восстановления, они убираются с поля боя и выставляются в пределах 6" от любого края поля боя в фазу Приоритета следующего раунда после броска на Приоритет но до того как бойцы получают маркеры Готовности.

ИСХОД БОЯ: ЗАХВАТ УЧАСТКА

Участок 17 стал полем боя, в котором обе стороны сражаются за его коридоры и помещения. В конце каждого боя существует шанс того что часть участка будет занята нападающими или защищающиеся отобьют ранее утраченную область. В каждом сценарии указаны условия, позволяющие нападающим захватить, а обороняющимся отбить часть участка.

Когда тайл Захвачен (Overgun), он больше не считается частью участка и защищающиеся не могут

выставлять там бойцов, Точки сбора, баррикады или ловушки перед следующей битвой или ремонтировать двери на тайле во время Передышки (Respite). Двери в Захваченном тайле всегда остаются разблокированными и могут быть открыты или закрыты на начало боя по желанию атакующего.

ПОСЛЕДСТВИЯ РАНЕНИЙ, ВОССТАНОВЛЕНИЕ И МЕДИЦИНСКИЙ ЭСКОРТ

Во время нападения на участок 17, бойцы могут быть ранены и убиты. Иногда им все же удается принять участие в следующем бою.

Если боец оказался Вне игры или на конец боя был тяжело ранен и пал от ранений, для него делается бросок как описано далее.

БОЙЦЫ АТАКУЮЩЕГО

Если один из генгров или джувов атакующего оказался Вне игры или пал от ранений, для него не нужно делать бросок для определения Последствий ранений. Вместо этого сделайте бросок D6:

- Если выпало 1-4 - боец считается принявшим Почетную смерть по таблице Последствий ранений.
- Если выпало 5-6 - боец считается получившим результат Легко отделался по таблице Последствий ранений.

Если Чемпион или Лидер атакующего оказался Вне игры или пал от ранений, для него не нужно делать бросок для определения Последствий ранений. Вместо этого сделайте бросок D6:

- Если выпало 1-3 - боец получает Последствие ранения как обычно.
- Если выпало 4-6 - боец получает результат Последствия ранения, но не отправляется на Выздоровление (Recovery).

БОЙЦЫ ЗАЩИЩАЮЩЕГОСЯ

Защищающийся не может позволить себе роскошь предоставлять бойцам время для восстановления; для обороны участка нужны все доступные руки и уклониться от долга могут только мертвые!

Если кто либо из бойцов защищающегося оказался Вне игры или пал от ранений, сделайте бросок по таблице последствий ранений и примените результат обычным образом. Однако в следующем бою будут принимать участие даже бойцы, отправленные на Выздоровление (Recovery). Эти бойцы выставляются в пределах 3" от Точки сбора, где как считается им смогли оказать помощь и начинают бой Лежащими и Запиненными. А кто-то из них встанет, подвигается или окажется дальше 3" от Точки сбора - он станет Лежащим и Тяжело раненым.

КРИТИЧЕСКИЕ РАНЕНИЯ

В случае если Лидер или кто либо из Чемпионов атакующего или любой из бойцов защищающегося получают результат Критическое ранение (Critical Injury) по таблице Последствий ранений, применяется следующее правило.

Если это боец атакующих, у них нет времени вести его к доку и он умирает если в банде атакующих нет Вольного дока (Rogue Doc), который сможет он им позаботиться.

Если это боец защищающегося - ему может помочь только Вольный док защищающихся, если он конечно еще жив.

ПЕРЕДЫШКА (RESPIRE)

В конце каждого сценария есть вероятность, что кто-то из бойцов защищающегося получил Последствия ранения, а кто-то остался без боеприпасов. Да и сам участок мог получить повреждения. Все это не отменяется автоматически между играми чтобы отразить безнадежность ситуации.

Вместо этого в конце каждой битвы, непосредственно перед фазой Wrap-Up добавляется период Передышки во время которой у защищающегося есть шанс обработать кое-какие раны, подлатать оборонительные сооружения и пополнить боеприпасы. Правда каждое действие выполняемое во время Передышки требует выделить отдельного бойца, который будет этим заниматься. Находящиеся на Выздоровлении бойцы не могут этим заниматься. Во время Передышки каждый из бойцов защищающегося может выполнить одно из следующих действий:

- **Ремонт(Repair):** Боец выполняет экстренный ремонт защитных сооружений участка. Вы может заменить одну уничтоженную или поврежденную дверь или выставить на поле боя D3 баррикад.
- **Подлатать(Patch-Up):** Боец оказывает товарищу экстренную медицинскую помощь. Один из находящихся на Выздоровлении бойцов сразу выздоравливает.
- **Пополнить боеприпасы(Restock):** Боец обыскивает оружейную участка в поисках редких боеприпасов. Вы может перезарядить D3 единицы оружия с трейтом Scarce, оставшегося без боеприпасов или добавить в Стех защищающегося D3 Ловушки (Frag, Melta или Gas по выбору защищающегося).

Как только период Передышки заканчивается, игроки переходят к отыгрышу следующего сценария.

ОГРАНИЧЕННЫЕ БОЕПРИПАСЫ(LIMITED AMMO)

В распоряжении обороняющегося имеется приличная оружейная, однако боеприпасы по прежнему ограниченный ресурс. Любое стрелковое оружие с трейтом Scarce нельзя перезарядить между битвами кроме как с помощью действия Пополнить боеприпасы (Restock) во время Передышки (см. выше).

ТАКТИЧЕСКИЕ КАРТЫ

Использование тактических карт во время нападения на участок 17 опционально и игроки договариваются об их использовании заранее. Если игроки решают использовать тактически карты, каждый игрок выбирает две карты перед каждым сценарием.

ПОБЕДА В МИНИ-КАМПАНИИ: ПОБЕДА ИЛИ ПОРАЖЕНИЕ

В отчаянном противостоянии между Энфорсерами и Фандербойзами ни одна из сторон не готова уступить. Чтобы определить, кто выиграл кампанию нужно будет подсчитать выживших после последнего боя кампании.

В конце сценария пять: Продержаться до рассвета если на поле боя не осталось никого из защищающихся, кроме тяжело раненных, побеждают атакующие. Фандербойз обыскивают тела побежденных врагов прежде чем спалить участок и убегают в пустошь праздновать победу над законом Лорда Хелмавра.

В конце сценария пять: Продержаться до рассвета если на поле боя остается хотя бы один боец защищающихся, который не Тяжело ранен, побеждает защищающийся. Энфорсеры получают возможность перевести дух и наблюдают как подкрепление прогоняет прочь Фандербойзов, оставляя Паланитов оценивать ущерб и подсчитывать убитых.

СЦЕНАРИЙ ПЕРВЫЙ: НАСТУПАЕТ НОЧЬ

Слухи о планах Фандербойзов достигли ушей Лейтенанта Чансера и он приступил к укреплению обороны участка и провел брифинг перед бойцами. Однако прежде чем энфорсеры успели занять свои позиции, начался внезапный штурм и теперь им нужно отразить нападение!

РАССТАНОВКА УКРЕПЛЕНИЙ

Защищающийся расставляет Точки сбора и выставляет Ловушки где угодно внутри участка. Все двери внутри участка в начале битвы закрыты и заперты (стр. 52 рулбука). Обратите внимание, что защищающиеся могут свободно проходить через запертые двери так как считается что у их бойцов есть код доступа.

Защищающийся должен выставить Лидера, Последователей (Hangerson) и по крайней мере половину бойцов в центральном кайле участка. Заключенные помещаются в Камеру. Оставшихся бойцов можно выставить где угодно внутри участка.

ПОДГОТОВКА АТАКИ

Как только защищающийся закончил выстраивать оборону, атакующий решает сколько (если вообще будет) Волн атакующих он будет использовать для нападения. После этого он делит своих бойцов на две группы: основную группу и группу, выполняющую обход. В каждой группе должен присутствовать хотя бы один Чемпион или Лидер чтобы ими командовать. Атакующий выставляет свою основную группу в пределах 2" от одной из границ поля боя. Выполняющая обход группа не выставляется в первом раунде боя. В начале второго, третьего, четвертого или пятого раундов перед броском на приоритет вся выполняющая обход группа выставляется в пределах 2" от одной из граней поля боя.

У атакующего имеется приоритет в первом раунде боя.

ИСХОД

Битва заканчивается после 6 раунда или если у любого из игроков не останется бойцов на поле боя в конце любого раунда. В конце боя посчитайте количество бойцов обеих сторон внутри участка. Тяжело раненные бойцы не считаются за исключением бойцов защищающегося в пределах 3" от Точек сбора.

Если у атакующего оказалось больше бойцов внутри участка, он может выбрать два прилегающих к ничейной земле тайна и Захватить (Overrun) их.

Если в участке оказалось больше бойцов защищающегося, он может считать что у него на D3 больше доступных бойцов для выполнения действий во время Передышки.

ОПЦИОНАЛЬНЫЙ СЦЕНАРИЙ: СЖЕЧЬ ИХ

После того как их отогнала превосходящая огневая мощь Энфорсеров, Фандербойз изменили свою тактику и отправили группу бойцов чтобы они выкурили защитников. Если огонь разгорится, бойцам Чансера придется выйти наружу где их легко перестреляют поджидющие бандиты.

ОРОНЫ!

В этом сценарии любой из бойцов атакующего может выполнить действие Set Fire (Поджог) (Двойное). Это действие может выполнить только Активный боец в пределах 3" от центра тайна участка. Как только это действие выполнено, поместите токен Горения (Blaze) в центре подожженного тайла. В Завершающей фазе для каждого подожженного тайна делается бросок D6. На 4+ в тайл помещается дополнительный токен Горения. Каждый боец, который начинает или заканчивает свою активацию в таком тайле или просто проходит через него подвергается воздействию огня в зависимости от количества Токенов горения (все перечисленные ниже эффекты кумулятивны)

- Один токен Горения: Пока боец находится на тайле, его характеристика Toughness снижается на 1 если он не экипирован респиратором. Линия видимости вовнутрь, наружу или через тайл снижается до 6".

- Два токена Горения: Начавший или закончивший свою активацию в тайле боец должен пройти тест на поджигающие как при обстреле из оружия с трейтом Blaze. Боец который начинает и заканчивает активацию в тайле должен пройти тест дважды - в начале и в конце активации.

- Три токена Горения: Тайл полностью в огне. Бойцы не могут по своей воле зайти в тайл, а начинающие там активацию бойцы становятся Сломленными (Broken) и должны двигаться в сторону ближайшего не горящего тайла.

Токен горения можно убрать из файла если Активный боец выполнит действие Douse (Потушить) (Двойное) в пределах 3" от центра тайла. Если все токены убраны, тайл больше не считается горящим.

РАССТАНОВКА УКРЕПЛЕНИЙ

Защищающийся расставляет Точки сбора и выставляет Ловушки где угодно внутри участка. Все двери внутри участка в начале битвы закрыты и заперты (стр. 52 рулбука). Обратите внимание, что защищающиеся могут свободно проходить через запертые двери так как считается что у их бойцов есть код доступа.

Защищающийся должен выставить своих Последователей (Hangers-on) в центральном тайле участка. Заключенные помещаются в Камеры, если их не выпустили ранее. В таком случае их нужно выставлять в пределах 6" от бойцов защищающегося. Все оставшиеся бойцы выставляются где угодно внутри участка.

ПОДГОТОВКА АТАКИ

Как только защищающийся закончил выстраивать оборону, атакующий решает сколько (если вообще будет) Волн атакующих он будет использовать для нападения. После этого он формирует команду из десяти бойцов. Атакующий может размещать бойцов где угодно за пределами участка или на Захваченных тайлах если бойцы будут вне линии видимости обороняющихся.

У атакующего имеется приоритет в первом раунде.

ИСХОД

Битва заканчивается после 4-х раундов или если у любого из игроков не осталось бойцов на поле боя в конце любого раунда. В конце боя подсчитайте количество тайлов с токенами Горения на них.

Если ни на одном из файлов нет токенов Горения, защищающийся может вернуть себе один из Захваченных тайлов.

Если на 1 или 2 тайлах остались маркеры Горения, атакующий может Захватить один тайл, соприкасающийся с ничейной землей.

Если токены Горения имеются на 3 и более тайлах, атакующий может Захватить два тайна, прилегающих к ничейной земле.

ОПЦИОНАЛЬНЫЙ СЦЕНАРИЙ: ИНФИЛЬТРАЦИЯ

Фандербойз смогли временно обесточить участок, ввергнув его во тьму. Под покровом тьмы, банда вне закона отправляет небольшую группу ассасинов чтобы устранить Чансера и его специалистов.

БЛЕКАУТ

Битва начинается в условия Кромешной тьмы (Pitch Black) (стр. 120 рулбука). Точки сбора считаются источниками аварийного освещения и все бойцы в пределах 4" от Точки сбора Раскрыты (Revealed).

Обороняющийся опасается того что Фандербойз пойдут на штурм, но не знают что те нашли секретный проход, ведущий в участок. Этот сценарий использует правила Скрытой атаки (Sneak Attacks) (стр. 119 рулбука). При этом все бойцы защищающегося считаются часовыми до тех пор, пока не будет поднята тревога. Обратите внимание, что Кромешная тьма делает атакующих, находящихся дальше 3" от Часового считающимися находящимися в полном укрытии.

РАССТАНОВКА УКРЕПЛЕНИЙ

Защищающийся расставляет Точки сбора и выставляет Ловушки где угодно внутри участка. Все двери внутри участка в начале битвы закрыты и заперты (стр. 52 рулбука). Обратите внимание, что защищающиеся могут свободно проходить через запертые двери так как считается что у их бойцов есть код доступа.

Бойцов защищающегося можно выставить где угодно внутри участка. Заключенные помещаются в Камеры, если их не выпустили ранее. В таком случае их нужно выставлять в пределах 6" от бойцов защищающегося.

ПОДГОТОВКА АТАКИ

Как только защищающийся закончил выстраивать оборону, атакующий решает сколько (если вообще будет) Волн атакующих он будет использовать для нападения. После этого он выбирает шестерых бойцов, которые будут инфильтрироваться в участок. Этих бойцов можно выставить где угодно на поле боя дальше 3" от бойцов защищающихся и вне линии их видимости.

У атакующего имеется приоритет в первом раунде.

ИСХОД

Бой длится 4 раунда. В конце боя нужно проверить оказались ли Мне игры Лидер защищающихся или любые из Последователей (Hangers-on) защищающихся.

- Если все три Последователя и Лидер защищающихся все еще на столе, защищающийся может вернуть себе один из Захваченных тайлов.
- Если Вне игры оказалось по крайней мере двое Последователей, атакующий может Захватить один тайл, примыкающий к ничейной земле.
- Если Вне игры оказалось по крайней мере двое Последователей и Лидер защищающихся, атакующий может Захватить два тайла примыкающих к ничейной земле.



ОПЦИОНАЛЬНЫЙ СЦЕНАРИЙ: ВЫЗОВ

Лидер Фандербойз вызывает Капитана Чансера на поединок. Чансер принимает вызов чтобы выиграть время до того как прибудет подкрепление. Кроме того у каждой из сторон припасено несколько трюков на случай если дела пойдут плохо.

ПОВЕРГНУТЬ

В начале боя Лидер защищающихся и Лидер атакующих (или один из Лидеров, если участок атакует больше одной банды) являются единственными бойцами, получающими маркер Готовности. До тех пор пока Лидер не будет Тяжело ранен или отдалится дальше 12" от другого Лидера, бойцы (включая самих Лидеров) могут использовать только оружие в трейтом Melee.

В начале второго раунда боя и в каждом следующем раунде оба игрока могут сделать Готовыми еще одного игрока и выдать ему маркер Готовности. Как только боец первый раз получил маркер Готовности, он будет получать его в каждом последующем раунде как обычно (стр. 51 • рулбука).

РАССТАНОВКА УКРЕПЛЕНИЙ

Защищающийся расставляет Точки сбора и выставляет Ловушки где угодно внутри участка. Все двери внутри участка за исключением одной из ведущих в пустошь в начале битвы закрыты, но не заперты (стр. 52 рулбука). Оставшаяся дверь на начало боя открыта. Обратите внимание, что защищающиеся могут свободно проходить через запертые двери так как считается что у их бойцов есть код доступа.

Защищающийся должен выставить всего Лидера прямо за открытой дверью. Все Последователи и по крайней мере половина бойцов защищающегося выставляются в центральном тайле участка. Заключенные помещаются в Камеры, если их не выпустили ранее. В таком случае их нужно выставлять в пределах 6" от бойцов защищающегося. Все оставшиеся бойцы выставляются внутри участка в пределах 12" от Лидера.

У защищающегося имеется приоритет в первом раунде.

ПОДГОТОВКА АТАКИ

Как только защищающийся закончил выстраивать оборону, атакующий решает сколько (если вообще будет) Волн атакующих он будет использовать для нападения. Атакующий выставляет своего Лидера на ничейной земле в 6" от Лидера защищающихся и лицом к нему. Не меньше половины банды атакующего выставляется на ничейной земле в пределах 12" от Лидера атакующих. Остальные бойцы формируют Подкрепление (см. стр. 119 рулбука). Когда прибывает Подкрепление, атакующий выбирает троих бойцов из колоды Подкрепления и выводит их с любого края поля боя или в Захваченном тайле не ближе 6" от бойцов противника.

ИСХОД

Бой длится 4 раунда или до тех пор пока Лидер не окажется Вне игры. В конце боя посмотрите кто из Лидеров нанес больше повреждений оппонентам.

- Если Лидер был Тяжело ранен - противостоящая сторона может Захватить или вернуть один Захваченный тайл.
- Если Лидер был отправлен Вне игры - противостоящая сторона может Захватить или вернуть два Захваченных тайла.
- Если никто из Лидеров не оказался Вне игры или Тяжело ранен, защищающийся может вернуть Захваченный тайл участка.



ФИНАЛЬНЫЙ СЦЕНАРИЙ: ПРОДЕРЖАТЬСЯ ДО РАССВЕТА

Устав от мелких стычек с Энфорсерами Чансера, Фандербойз решились на финальный штурм. Это будет массированная атака со всех сторон, целью которой является раздавить защитников лавиной атакующих бандитов.

ОТСТУПАЕМ!

Защищающиеся устраивают ласт стенд и должны отступить под давлением атакующих чтобы максимизировать свои шансы на выживание. В Завершающей фазе подсчитайте количество атакующих в каждом из тайлов участка за исключением центрального тайла. Не учитывайте Тяжело раненных бойцов если это не защищающиеся в пределах 3" от Точки сбора. Если у атакующего больше бойцов в тайле чем у защищающегося, тайл Захвачен и защищающийся должен из него отступить. Все Точки сбора в таком тайле уничтожаются и защищающийся должен тратить свои активации на то чтобы отступиться из Захваченного тайла. Если при этом не удастся достичь дружественного тайла за активацию, защищающийся боец становится Сломленным (Broken) и бежит в направлении ближайшего дружественного тайла. Как только тайл Захвачен, модели защищающегося уже не могут входить в него по своей воле.

В отличие от прошлых сценариев защищающийся проходит тест на Трусость (Bottle)

РАССТАНОВКА УКРЕПЛЕНИЙ

Защищающийся расставляет Точки сбора и выставляет Ловушки где угодно внутри участка. Все двери внутри участка в начале битвы закрыты и заперты (стр. 52 рулбука). Обратите внимание, что защищающиеся могут свободно проходить через запертые двери так как считается что у их бойцов есть код доступа.

Защищающийся выставляет своего Лидера, любых Последователей и по крайней мере половину бойцов в центральном тайле участка. Заключенные помещаются в Камеры, если их не выпустили ранее. В таком случае их нужно выставлять в пределах 6" от бойцов защищающегося. Все оставшиеся бойцы выставляются где угодно внутри участка.

ПОДГОТОВКА АТАКИ

Как только защищающийся закончил выстраивать оборону, атакующий решает сколько (если вообще будет) Волн атакующих он будет использовать для нападения. После этого он делит свои силы на четыре группы, в каждой из которых должен быть по крайней мере один боец. Каждая выставляется в пределах 12" от каждого из четырех входов в участок.

У атакующего есть приоритет в первом раунде боя.

ИСХОД

Битва продолжается 6 раундов или пока у кого либо из игроков не останется бойцов на поле боя в конце любого раунда. В конце боя обратитесь к разделу Победа в Мини-кампании: Победа или поражение чтобы определить победителя (стр. журнала 134).