

ОХОТА

Во тьме подулья охотник сам становится добычей...

СЦЕНАРИЙ ДЛЯ СОЛО ИГРЫ

Этот сценарий предназначен для одного игрока и рассчитан на созданную для Скирмиш режима банду. Команда опытных гангеров подулья внезапно обнаруживает, что на них охотится беглый Амбот. Беглый Амбот действует самостоятельно и реагирует на действия и движения бойцов. Чтобы спастись из его логова, банде нужно его одолеть.

ПОЛЕ БОЯ

Этот сценарий использует стандартные правила расстановки, описанные в разделе Расстановка поля боя рулбука. Поле боя должно быть как маленьким квадратом со стороной 24", так и немного больше. Поле боя должно быть густо заставлено элементами террейна, чтобы у дикого Амбота было достаточно мест, где можно затаиться.

КОМАНДА

Этот сценарий использует стандартные правила выбора команды, описанные в разделе Расстановка поля боя рулбука. Игрок использует Свободный метод(D3+4) выбора команды.

РАССТАНОВКА

Игрок выставляет всю свою команду в пределах 3" от центра поля боя.

ТАКТИКИ БАНД

Игрок может выбрать одну тактику банд из доступных его банде. Вместо этого он может случайным образом выбрать две тактики из доступных его банде.

КОНЕЦ БОЯ

Бой заканчивается когда на поле боя не остается никого из бойцов банды или же беглый Амбот оказался Вне игры.

ПОБЕДА

Если беглый Амбот отправился Вне игры – банда выиграла В противном случае выиграл Амбот.

НАГРАДЫ

Так как этот сценарий предназначен для одиночной игры, его предпочтительнее использовать для скирмиш режима игры, а не кампании. Однако по решению Арбитра банда может отыграть такой сценарий в ходе идущей кампании. В этом случае она получает следующую награду:

КРЕДИТЫ

Если банда победила – она добавляет 2D6x10 кредитов в свой Стеш.

ОПЫТ

Каждый боец, принимавший участие в бою получает 1XP.

Боец, отправивший Амбота Вне игры получает D3 XP.

РЕПУТАЦИЯ

Если банда побеждает – она получает 1 очко Репутации.

Если проигрывает – теряет 1 очко Репутации.

ОХОТНИК И ДОБЫЧА

В начале сценария бойцы понятия не имеют, где прячется Амбот. Однако они считают, что он затаился где-то поблизости и внимательно высматривают следы его присутствия.

В начале соло сценария не нужно делать бросок на приоритет. Во всех раундах боя приоритет принадлежит игроку.

Если беглый Амбот не находится на поле боя, игрок может активировать каждого Готового бойца по очереди обычным образом. Однако при активации каждый Стоящий боец может выполнить только одно действие Move (Движение) (Простое), а каждый Лежащий боец может выполнить одно действие Crawl (Ползти) (Двойное). Кроме того каждый из Стоящих бойцов может выполнить одно или два следующих действия:



Маркеры Прикрытия

- **Search Area (Обыскать место) (Базовое):** Боец внимательно осматривается вокруг себя в поисках следов дикого Амбота. Выполните проверку на Интеллект для бойца и примените модификатор +1, если Амбот уже появлялся на поле боя, но снова скрылся в тенях (как описано ниже). Если проверка пройдена, он нашел след зверя. Если провалена – ничего не нашел.
- Записывайте, сколько бойцов выполняли это действие на каждом раунде и кому из бойцов удалось найти следы Амбота (т.е. он прошел проверку) и скольким – нет (провалили проверку).
- **Give Cover (Прикрыть) (Базовое):** Боец прикрывает товарища, пока тот обыскивает окрестности. Поместите на бойца маркер Прикрытия, чтобы пометить, что он прикрывает товарища. Как только на поле боя появится беглый Амбот, любой боец с маркером Прикрытия может выполнить действие Shoot (Выстрел) (Базовое), целясь в Амбота как указано в таблице «Он выпрыгнул из Тени!» (см. стр. 3). Во время каждой Завершающей фазы все маркеры убираются.

Если беглый Амбот уже находится на поле боя, игрок может активировать каждого Готового бойца в любом порядке по порядку обычным образом. При активации каждый боец может действовать обычным образом и может выполнять любые действия, считая дикого Амбота вражеским бойцом.

"Беглый Амбот? Нет, это не может быть один из наших. Все наши на месте и надежно заперты в коррале. Подожди... Что ты сейчас сказал Пыйол?"

невразумительно

"Хорошо... Двай я расскажу тебе о сложностях содержания Амботов, Энфорсер!"

- Вокс запись допроса Энфорсерами торговца сервиторами Свиша

“ОН ВЫПРЫГНУЛ ИЗ ТЕНИ!”

Каждый раз, когда боец выполняет действие Search Area (Обыскать место) (Базовое), есть шанс что он обнаружит дикого Амбота и своей неловкостью может спровоцировать того на атаку. Сделайте бросок D6 и примените следующие модификаторы, прежде чем свериться с таблицей:

- Примените модификатор -1 за каждого бойца, который unsuccessfully выполнил действие Search Area (Обыскать место) (Базовое) на этом раунде.
- Примените модификатор +1 за каждого бойца, который успешно выполнил действие Search Area (Обыскать место) (Базовое) на этом раунде.

D6	Результат
1	“Упс...” Отбрасывая в сторону очередной кусок подульевого мусора, боец обнаруживает дикого Амбота. Беглый Амбот сразу выставляется на поле боя в базовом контакте с активным бойцом. Активация бойца сразу завершается и активируется Амбот. Считается что он Чарджил бойца.
2-3	“Он за тобой!” Внезапно и совершенно непредсказуемым образом перед бойцом возникает Амбот. Выставьте Амбота на поле боя не дальше 3” от активного бойца и полностью в его арке видимости. Каждый боец с маркером Прикрытие может сразу же выполнить действие Shoot (Выстрел) (Базовое), целясь в Амбота. При этом они используют модификатор -3 к броскам на попадание. Как только все такие бойцы выстрелили, беглый Амбот активируется и действует инстинктивно, как описано ниже.
4-7	“Что это?” Активный боец думает, что что-то заметил в темноте, но это не беглый Амбот. Сразу сделайте бросок дайса Огневой мощи (Firepower dice) за каждого бойца с маркером Прикрытие. Это означает, что у них сдали нервы, и они выстрелили в темноту. Если боец вооружен более чем одним стрелковым оружием, выберите одно из них. Если выпал символ Боеприпасов (Ammo), выполните Проверку боеприпасов обычным образом. Как только для всех бойцов с маркерами Готовности выполнен бросок дайса Огневой мощи, все маркеры убираются.
8+	“Вот он!” Активный боец замечает дикого Амбота в темноте. Выставьте дикого Амбота где угодно на поле боя не дальше 6 “ от активного бойца. Каждый боец с маркером Прикрытие может сразу же выполнить действие Shoot (Выстрел) (Базовое), целясь в Амбота. При этом они используют модификатор -2 к броскам на попадание. Как только все такие бойцы выстрелили, беглый Амбот активируется и действует инстинктивно, как описано ниже.

БЕГЛЫЙ АМБОТ

Где-то в подулье объявился Амбот. По неизвестной причине предохранители, подавляющие его инстинкты не сработали и Амбот занялся тем, чем его предки занимались еще до рождения Империиума – копанием тоннелей, постройкой логова и охотой! Конечно, данная особь не нуждается в свежем мясе

и заключенная в своей механической оболочке никак не сможет сожрать свою жертву. Но для ума Амбота это слишком сложная мысль.

Беглый Амбот имеет следующий профиль и спец правила:

ROGUE AMBOT



M	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	CL	WIL	INT
4"	2+	5+	5	5	4	4+	3	8+	4+	8+	9+

Weapon	Rng		Acc		Str	AP	D	Am	Traits
	S	L	S	L					
2x Tunnelling claw									
- Melee	-	E	-	-	S	-1	2	-	Melee
- Ranged	4"	8"	-	-	6	-2	2	5+	Melta, Scarce, Sidearm

SKILLS: Bull Charge, Hurl, Nerves of Steel, Spring Up

WARGEAR: Light carapace armour

СПЕЦ ПРАВИЛА

Alien Abomination (Чужацкое отродье):

Свободный от ограничителей, подавляющих его естественное поведение, дикий Амбот ведет себя как обычный дикий Амбул. Его реакция гораздо выше, чем у среднего человека и он движется со скоростью, кажущейся невероятной для его механической туши.

Пока беглый Амбот находится на поле боя, он не теряет маркер Готов в конце активации и может активироваться любое количество раз за раунд. Каждый раз, когда игрок заканчивает активацию своего бойца (или заканчивает последнюю активацию групповой активации), ход переходит к Амботу, который активируется и действует инстинктивно (как описано дальше).

Frenzied (Ярость): Когда беглый Амбот атакует, он делает это с невероятной яростью и использует все имеющееся у него оружие. Когда Амбот выполняет действие Fight (Бой) (Базовое), одна из атак выполняется профилем tunnelling claw's ranged.

Кроме того если у Амбота появляется выбор – консолидироваться или выполнить Coup De Grace (Куп де Гра) (Простое), он всегда выполняет действие Coup De Grace (Куп де Гра) (Простое).

Unbreakable (Неуязвимый): Беглый Амбот не знает страха, и пока он находится в своем логове, он никуда не убежит. Беглый Амбот никогда не проваливает тест на Трусость и не становится Сломленным (Broken).

Unfeeling Hide (Бесчувственная шкура): Беглый Амбот является сложным сервитором-конструктором и поэтому неисправность делает нечувствительными ряд его сенсоров. Как только беглый Амбот получает состояние Blaze (Горение), он не препятствует горению пламени. Горящий Амбот получает удар Силой 3, AP -1, Damage 1 каждый раз, когда активируется. В остальном он действует обычным образом. Если горящий Амбот Скрывается в тенях (см. далее), он прекращает гореть.

Также, если беглый Амбот получает состояния Webbed (Опутан), он просто разрывает сеть. При активации беглого Амбота сделайте бросок D6. При результатах 1-3 состояние Webbed (Опутан) пропадает и Амбот действует обычным образом. На 4 + Амбот пытается избавиться от сети и его активация завершается. Если в Завершающей фазе Амбот все еще Webbed (Опутан), он делает бросок на Восстановление (Recovery) обычным образом.

"Вы, мальцы, точно не захотите спускаться вниз! Вы все слышали байки о том, какие там богатства можно найти и какие монстры там встречаются. Но я вам скажу... Если вы туда не пойдете – никогда охотниками не станете!"

- Нервный Нед Ноксиос
Поддонок из подулья

ДЕЙСТВИЕ НА ИНСТИНКТАХ

Беглый Амбот не думает и не размышляет как человек. Вместо этого при активации он просто подчиняется своим инстинктам.

Для определения действия беглого Амбота при активации используйте таблицу дальше:

Триггер	Действие
Боец в базовом контакте?	Действие Fight (Бой) (Базовое), и/или Hurl (Швырнуть)(Базовое)
Ближайший боец ближе 6”?	Действие Charge (Чардж) (Двойное)
Ближайший боец ближе 12”?	Move (Движение)(Простое), а затем Shoot (Выстрел) (Базовое)
Ничего из вышеперечисленного	Вернуться в тень (см. ниже)

Беглый Амбот всегда двигается к ближайшему бойцу и всегда выбирает целью атаки ближайшего бойца. Если таких бойцов двое – делается случайный выбор цели.

ВЕРНУТЬСЯ В ТЕНЬ

Если во время Завершающей фазы беглый Амбот находится в базовом контакте с Тяжело раненым бойцом и ближе 4” нет других бойцов, он утаскивает свою жертву в тень. При этом боец убирается с поля боя (считается что он Вне игры).

Также если беглый Амбот получил ранение любым образом, после выполнения спасброска (если такой выполняется), но до применения повреждений, выполните проверку Инициативы для зверя. Если проверка пройдена – Амбот получает одно ранение, игнорирует все трейты оружия и пропадает с поля боя. Если проверка провалена – повреждения применяются обычным образом.

В обоих случаях в этом раунде он больше не появится, но может появиться в следующих раундах, как было описано ранее.

ДРУГИЕ МОНСТРЫ ДЛЯ ОХОТЫ

В дополнение к приведенным здесь правилам, игрокам может понравиться применить правила Сценарных Осложнений из Книги Разорения. Там же игроки смогут найти правила для создания монстров, начиная с демонически одержимых жителей улья и заканчивая чужацкими тварями. Возможно банда наткнулась на логово культа хаоса и на них напал демонхост. Или она наткнулась на логово чистокровного Генокрада.

Используя приведенные здесь правила, вы можете контролировать подобных врагов и банда сможет попробовать справиться с более грозным противником, чем Амбот с отключенной системой безопасности. Или же банда может встретиться не с одним, а с несколькими врагами. Или даже оказаться окруженной толпой мелких ксеносов, которые активируются по одиночке или группами из двух или трех по броску D3.

Возможности поистине безграничны и игроки могут свободно наслаждаться собственной коллекцией и открывать ее новые аспекты.