

BADZONE DELTA-7

Ниже представлены правила для использования содержимого набора Badzone Delta-7. Игроки могут по своему желанию использовать его при расстановке поля боя Зоны Морталис, добавляя к уже существующим тайлам.

Кроме того, в конце правил вы найдете повтор правил Перчатки (The Gaiunlet) – специального сценария из White Dwarf, где используются тайлы Badzone Delta-7 и который может стать серьезным испытанием даже для самой крутой банды.

Использование этих правил на поле боя Сектор Механикус

Большинство описанных здесь правил можно легко адаптировать для поля боя Сектор Механикус. В большинстве случаев вам нужно будет просто подобрать нужный террейн подходящего размера, формы и вида чтобы отобразить изображённый на тайле элемент террейна. Дополнительные указания приводятся рядом с описанным элементом.

Как изобразить в Секторе Механикус...

При расстановке террейна в Секторе Механикус вместо Круга для ритуалов можно использовать подходящий элемент террейна (например, идола или алтарь).

CULT RITUAL CHAMBER ЗАЛ С КРУГОМ ДЛЯ РИТУАЛОВ

Ни один из миров огромного Имперiums не избежал прикосновения Губительных Сил и на Некромунде его последствия можно найти как в позолоченных салонах дворцов в шпильях, так и в темных куполах подулья. Да и в густонаселённых жилых хабах между ними тоже. Культисты богов Хаоса проводят свои ритуалы в тайных местах среди развалин и обломков верхних уровней, куда можно попасть только через секретные проходы. Те, кто обнаруживают подобные залы зачастую сходят с ума и начинают слышать неслышимое бормотание и ощущать незримые прикосновения. Те же, кому удастся убежать и сохранить в целостности свой разум могут считать себя счастливыми как бы они ни были напуганы видом своих товарищей, развращаемых порчей смеющихся богов...

Если боец заканчивает свою активацию в пределах 6" от Круга для ритуалов, сделайте для него проверку Силы воли (Willpower). Если проверка провалена – боец сразу становится объектом состояния Безумен (Insanity) как описано на стр. 60 Рулбука.



COLLAPSED SECTIONS ОБРУШЕННЫЕ СЕКЦИИ

Несмотря на то что плиты перекрытий многометровой толщины в улье построены так чтобы стоять многие тысячи лет, некоторые секции подвергаются воздействию высококоррозионных химикатов, воздействию большого трафика в торговом хабе или рекреационном заведении или нередко случающимся на нижних уровнях ульетрясениям. Такие происшествия бывают настолько разрушительны что целые сектора забрасывают и переселяются на уровни повыше постоянно растущего улья. Несмотря на то что секция обрушается, накопившиеся отходы быстро заполняют дно секции, затвердевают и таким образом улей как бы самоизлечивается. И хотя для грабителей глубин улья такие заброшенные секции представляют большую ценность, в таких местах нередко гибнут целые банды, когда под их ногами обрушиваются уже ослабевшие конструкции.

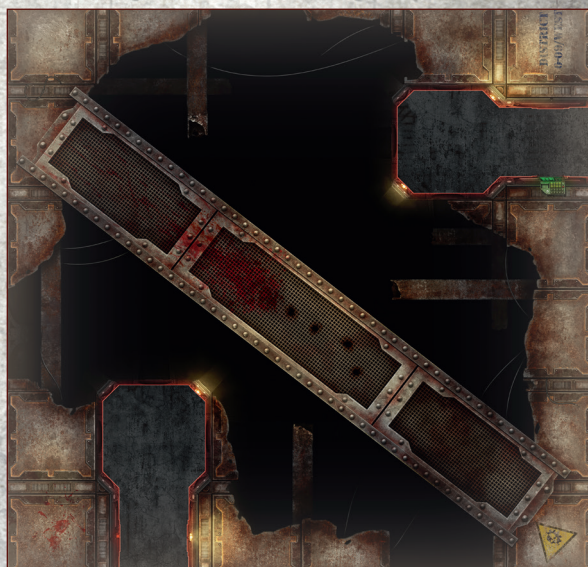
Обрушенная секция отображается одним или несколькими Провалами.

PITFALLS ПРОВАЛЫ

Провалы считаются ямами (gaps), описанными на стр. 63 Рулбука. Бойцы могут пытаться перепрыгивать через Провалы также, как и через любые другие ямы.

Кроме того, Провал грозит Опасностью Падения и боец рискует свалиться в Провал если перейдет из Стоящего (Standing) в Лежащее (Prone) положение если находится ближе $\frac{1}{2}$ " от Провала. Если такое происходит, боец выполняет проверку Инициативы. Если проверка пройдена – ничего не происходит. Если проверка провалена или выпадает натуральная 1, боец падает в Провал. Когда боец падает в Провал, он сразу оказывается Вне игры (Out of Action) и если игра идет в рамках кампании, сразу делает бросок по таблице последствий ранений (Lasting Injury) потому что боец падает вниз на другой уровень улья.

Наконец, если было использовано оружие с трейтом Blast и центр маркера Взрыва оказался на тайле с Обрушенной секцией, для каждого бойца в этой секции делается тест Инициативы. Если тест провален, пол шатается, и боец смещается на D3" в сторону ближайшего Провала (если он окажется над Провалом – он падает).



Как изобразить в Секторе Механикус...

Провалы или Обрушенные секции можно отобразить уровнем земли Сектора Механикус. Кратеры или решетки над отсутствующей секцией идеально подходят для отображения подобных опасностей. Игроки даже могут выставить такое поле боя где не будет уровня земли. Все действие может происходить на платформах и мостках между ними так что падать может быть очень опасно!



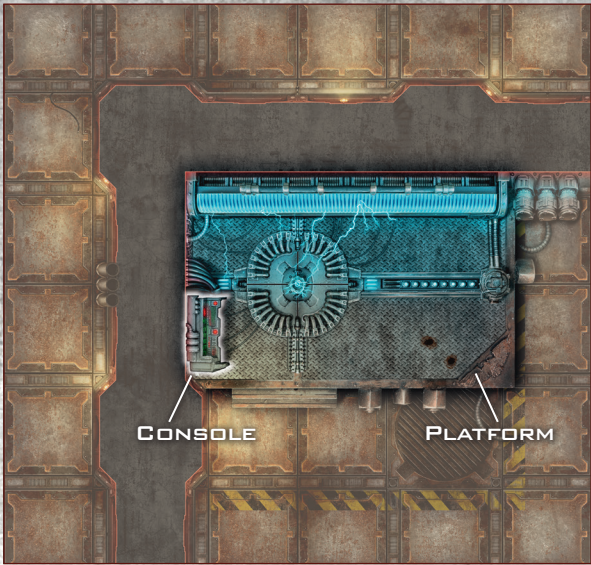
ARCHAEO TECH DEVICE APXEOTEX
УСТРОЙСТВО

Пересечение туннелей, пронизывающих весь улей усеяно образцами древних технологий, некоторые из которых все еще функционируют. Часто можно встретить помещения, украшенные иконами и сгиглами, незнакомыми всем кроме адептов Адептус Механикус, где находятся реликвии, способные стать ценным ресурсом для любой банды, которую интересуют лишние кредиты, которые можно выручить за подобные технологии. Чаще всего такие помещения скрыты за множеством защитных механизмов и так просто туда могут попасть только Адептус Механикус или их последователи с подходящим уровнем доступа. Правда на древних уровнях улья обо всех этих мерах безопасности уже давно забыли. Просто удивительно что некоторые из этих машин все еще функционируют. Либо благодаря благословению Омниссии или что гораздо чаще благодаря ценному источнику питания.

Стоящий и Активный боец, находящийся в пределах 1" от Косноли может выполнить следующее действие:

Activate Device Активировать устройство (Базовое):
Выполните проверку Интеллекта для бойца. Если проверка пройдена – все оружие бойцов, стоящих хотя бы частично на Платформе с Археотек Устройства получает трейт Shock до конца боя. Если проверка провалена, любой боец, которых сейчас хотя бы частично стоит на Платформе с Археотек Устройством становится Запиненным и получает D6 попаданий, следующим профилем оружия:

	Rng		Acc		S	AP	D	Am	Traits
	S	L	S	L					
Electric Shock	-	-	-	-	2	-	1	-	Shock



Как изобразить в Секторе Механикус...

Самое главное для Археотек устройства – это иметь консоль. Если консоли нет, вместо нее можно использовать Терминал Двери, который будет стоять рядом с устройством и выполнять роль консоли. Если на элементе террейна, отображающем Археотек устройство нет платформы или чего-то подобного, действие Activate Device Активировать устройство (Базовое) будет действовать на всех бойцов в пределах 3" от устройства.



FURNACE FLOOR ПОЛ ПЛАВИЛЬНИ

Полностью функционирующие плавильни в подулье встречаются редко, многими из которых заправляют банды Дома Голиаф. Эти установки являются ценным призом для всех кто имеет дело с Домом Голиаф. Даже несмотря на груды человеческих останков или груды мусора и отходов с верхних уровней улья такие плавильни часто становятся причиной столкновений между бандами, которые используют их в качестве пыточной, места для утилизации или объекта для торга с Домом Голиаф или теми, кто служит Великому Дому.

Плавильня считается тем же что и Провал (см. стр. 2), однако в кампании для упавшего туда бойца не нужно делать бросок по таблице Последствий ранений. Считается что результат автоматически равен 61-65 (Критическое ранение).

Кроме того, на этом тайле стоит такая дымка от жары что все выстрелы через Плавильню получают модификатор -1 на попадание.



Как изобразить в Секторе Механикус...

Плавильню можно отобразить на поле боя множеством способов. Она даже не обязательно должна находиться на уровне пола. Вы можете сделать модель большой плавильни высотой в несколько этажей или несколько плавлен поменьше чтобы изобразить целую кузницу. Над ними могут возвышаться платформы и мостки, что делает поле боя еще более опасным.



VENTILATION TUNNEL ВЕНТИЛЯЦИОННЫЙ ТУННЕЛЬ

Даже когда подулей еще полностью был населен и функционировал, на нижние уровни всегда нагнетался воздух из менее загрязненных слоев атмосферы. Предназначенные для этого вентиляционные туннели и шахты спроектированы для работы в слабо запитанном окружении на случай природных катастроф, саботажа и промышленных аварий. Поэтому большая часть этих конструкций продолжает функционировать даже в полностью заваленных секторах. При этом благодаря своему размеру такие туннели могут загромождать собой целые коридоры, где незадачливого гангера может подхватить воздушный поток и бросить прямо на острые лезвия лопастей. Поэтому многие боятся даже приближаться к подобным проходам.

Если боец заканчивает свою активацию в пределах 6" от Турбины, сделайте бросок D6 и добавьте характеристику Силы бойца. Если результат 7 или больше – боец успешно справился со сбивающим с ног ветром. Если результат меньше, он перемещается на D3" ближе к центру Турбины.

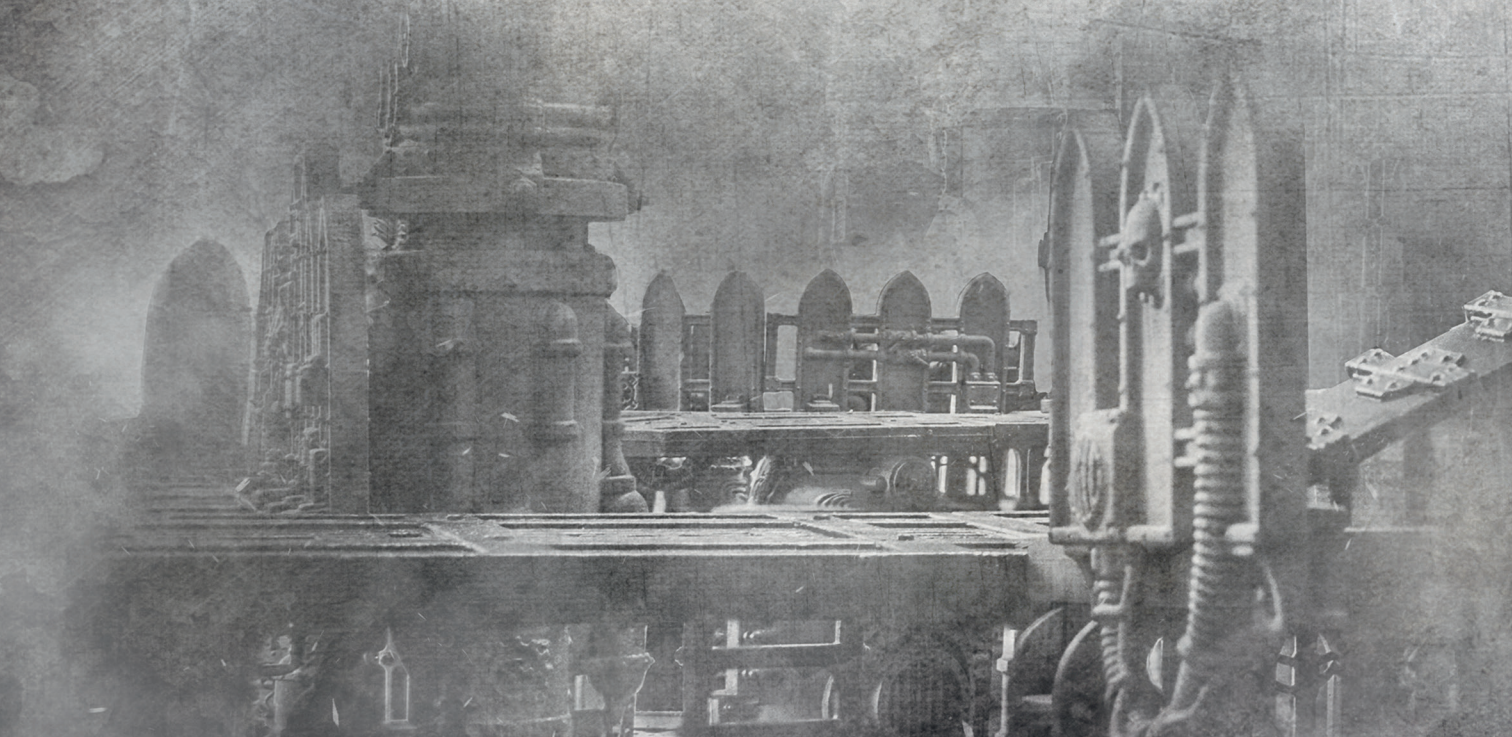
Если боец попадает в Турбину, он сразу оказывается Вне игры (Out of Action). В кампании для такого бойца делается D3 броска по таблице Последствий ранений (Lasting Injury) вместо одного.

И, наконец, если маркер Взрыва, оказавшийся в пределах 6" от Турбины отскакивает (scatter), для него не делается бросок дайса Разлета (Scatter)/ Вместо этого маркер смещается по направлению к центру Турбины.



Как изобразить в Секторе Механикус...

Как и в случае с Плавильней, на поле боя можно выставить много Турбин. Более того они даже не обязательно должны находиться на полу. Гораздо интереснее разместить Турбину на стене. Такой террейн может находиться на любом уровне.



MALFUNCTIONING GENERATORIUM СЛОМАННЫЙ ГЕНЕРАТОРИУМ

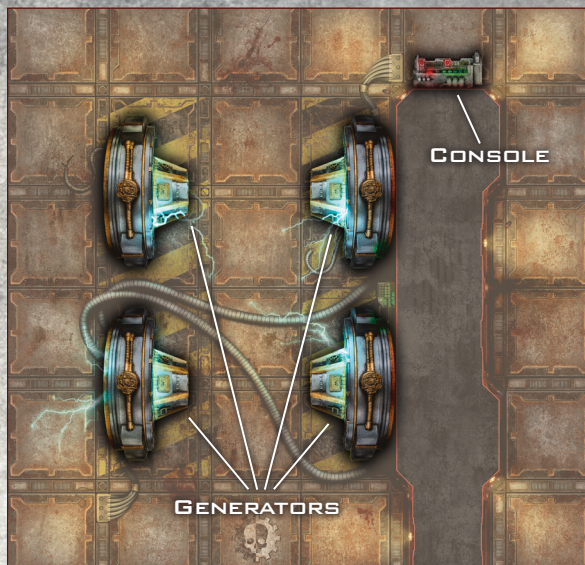
Ульям Некромунды всегда нужно больше энергии для бесконечных промышленных машин и единожды активированный генератор уже никогда не выключается. Вместо этого его эксплуатируют до предела и когда он наконец ломается вскоре заменяют другим. Зброшенные своими хранителями из технокультов подобные генераторы иногда находят и пытаются использовать банды, достаточно глупые чтобы попытаться использовать необузданную энергию, которую они все еще способны произвести.

Генераторы на тайле блокируют линию видимости. Пока Генераторы активны (т.е. их не деактивировали как описано ниже), если боец проходит между двумя генеторами или заканчивает действие в пределах 1" от Генератора, он становится Запененным плещущейся вокруг них энергией, их активация заканчивается и они получают D3 попадания оружием со следующим профилем.

	Rng		Acc		S	AP	D	Am	Traits
	S	L	S	L					
Arcing Electricity	-	-	-	-	4	-	1	-	Shock

Боец в пределах 1" от Консоли может выполнить следующее действие:

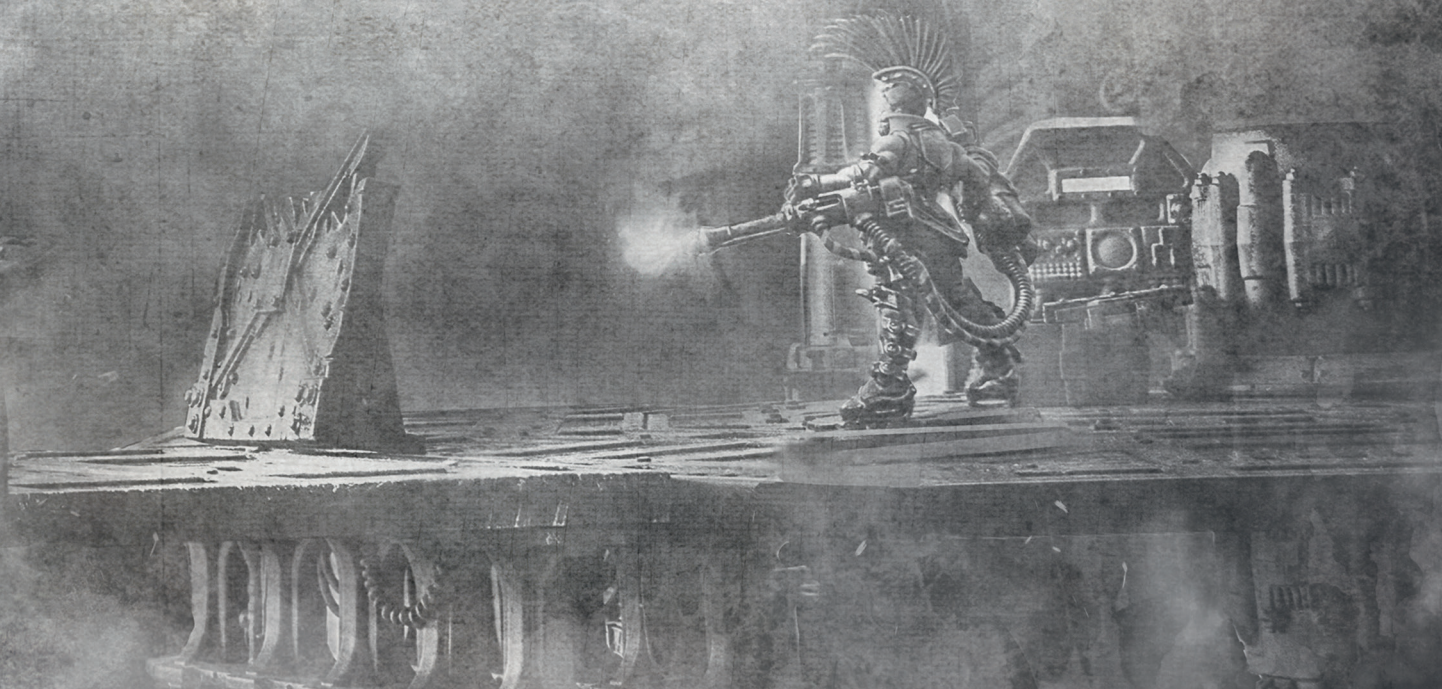
Deactivate Generators Деактивировать генераторы (Базовое): Выполните проверку Интеллекта для этого бойца. Если проверка пройдена, Генераторы деактивируются до конца раунда.



Как изобразить в Секторе Механикус...

Как и в случае с Археотех устройством, для террейна, отображающего Генераторы важно иметь консоль. Если консоли нет, вместо нее можно использовать Терминал Двери, который будет стоять рядом с устройством и выполнять роль консоли.

Генераторы нужно выставлять парами, потому что самое рискованное – это проходить между ними. При этом ограничения на количество генераторов нет.



SLUDGE FARM ЧАНЫ С ТИНОЙ

Тина – это обобщённый термин, которым в подулье называют неидентифицируемые или мерзкие на вид биологические отходы, которые остаются от таких жизненно важных процессов как изготовление трупных батончиков, переработка сточных вод или выращивание протеиновых микроорганизмов. В таких местах дурно пахнет и вообще опасно находиться. Однако, как зачастую бывает в улье здесь одновременно опасно, но при этом можно добыть множество ценностей.

Чаны с тиной используют правила Провалов (см. стр. 2) за исключением того, что упавший в сан с тиной боец не отправляется сразу Вне игры. Вместо этого он становится Лежащим и Запённым внутри чана, а его активация сразу заканчивается.

В следующей активации он может выполнить два действия Move Движение (Простое) чтобы выбраться из Чана. В конце этой активации он становится Лежащим и Запённым на краю Чана.

Внутри плавающей тины можно найти много всего. Главное не разглядывать это слишком пристально. Однако там может оказаться и что-то ценное. Когда боец падает в Чан с тиной, он может найти D3xD3 кредитов. Они сразу добавляются в Слеш банды после того как боец выбирается из Чана.

Обратите внимание что Чаны на тайле находятся на уровне земли и не блокируют линию видимости.



Как изобразить в Секторе Механикус...

Чанам с тиной не обязательно находиться на уровне земли. Как и в случае с другими элементами террейна их можно сделать высотой в несколько этажей или в виде больших открытых областей. Над ними могут проходить мостки, возвышенности и платформы со множеством лестниц на разных уровнях чтобы бойцам было легче туда добраться.



ЗАТОПЛЕННЫЕ ПРОХОДЫ

В то время как благородные обитатели шпилей пьют воду, экспортируемую со всей галактики по невероятной цене, жители подулья вынуждены рассчитывать только на жидкости, переработанные бесконечное количество раз. Стоимости одного бокала очищенной квантовым способом Хтелианской воды с ледников хватило бы чтобы содержать рабочую смену целой плавильни на всю смену. В подулье высоко ценится даже переработанная вода. Поэтому банды иногда нарушают работу водопроводов и связанной инфраструктуры в качестве актов саботажа против более сильных банд или ненавидимого ими Кланового Дома. Также при наличии запитанного силового кабеля или кислотных соединений из подтопленной местности можно устраивать ловушки.

В конце каждой Завершающей фазы сделайте бросок D6 для каждого Лежащего и Тяжело раненного бойца на Затопленном полу. При результате 1 их ранения слишком сильны чтобы держать голову над водой и боец захлебывается. Он сразу отправляется Вне игры (Out of Action). В этом случае при игре в кампанию для бойца делается один бросок по таблице Последствий ранений (Lasting injuries).



Как изобразить в Секторе Механикус...

Затопленные полы можно отобразить в Секторе Механикус множеством способов. Это могут быть просто отдельные лужи в виде отдельных элементов террейна или большие подтопленные области. Возможно объявить затопленной областью даже всю поверхность поля боя на уровне пола.

SEWAGE CHANNEL СТОЧНЫЙ КАНАЛ

Одним из основных источников питания, которыми кормят крепостных Клановых Домов является микропротеиновая масса. Это грибной продукт, который выращивают на самом распространённом в улье источнике протеина. Постоянный поток биологических стоков льется вниз на микропротеиновые поля и многие банды используют такие каналы в качестве идеальных мест для засад или как возможность избавиться от трупов придушенных врагов.

Если боец по какой-либо причине попадает в Сточный канал или начинает свою активацию в Сточном канале для него делается бросок D6 и добавляется характеристика Силы. Если результат равен 7 или больше, боец остается на плаву. Если меньше – он становится Лежащим и Запённым. Если боец начинает активацию в Сточном канале в состоянии Лежащий и Запённый, его уносит быстрым течением. Боец сразу отправляется Вне игры (Out of Action) и если это происходит в рамках кампании делает один бросок по таблице Последствий ранений (Lasting injuries).



Как изобразить в Секторе Механикус...

Сточный канал может быть большой или маленький. Это может быть просто пролом в земле, под которым внизу бурлят нечистоты или это может быть целая река нечистот, через которые придётся перебираться бойцам. Сточным вода не обязательно течь именно на уровне пола. Трубы могут идти над землей и у них могут быть поврежденные участки, куда могут упасть перепрыгивающие или переползающие через них бойцы.

PROMETHIUM CASHE СКЛАД С ПРОМЕТИУМОМ

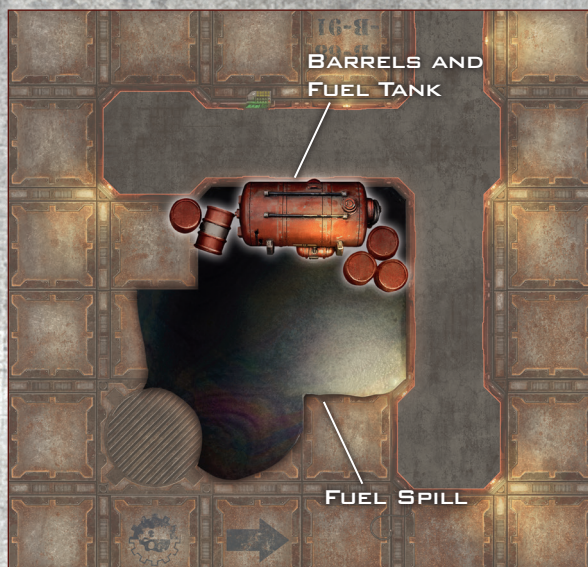
Большинство банд в подулье прячут припасы в укромных уголках. В таких тайниках может храниться что угодно, начиная от пищи и заканчивая боеприпасами. Однако если перестрелка происходит рядом со складом прометиума это лишь вопрос времени, когда в него угодит шальная пуля.

Бочки с прометиумом и топливные цистерны на этом тайле могут быть выбраны целью стрелковой атаки как будто они являются бойцом. Также их можно поразить шаблоном, маркером Взрыва и шальной пулей (см. стр. 66 и 67 рулбука). Если Бочка или топливная цистерна получила попадание, сделайте бросок D6 и вычтите из результата значение AP оружия. Если результат равен 4 или больше, снаряд срикошетил. Если результат 3 или меньше – Бочка или топливная цистерна пробита и происходит взрыв.

Любой боец в пределах 3" от Бочки или топливной цистерны становится Запиненным и получает попадание следующим оружием:

	Rng		Acc		S	AP	D	Am	Traits
	S	L	S	L					
Burning promethium	-	-	-	-	5	-	2	-	Blaze

После взрыва Бочка и топливные цистерны уже не могут быть поражены. При этом место где они находились залито горящим топливом и горит до конца игры. Если боец попадет в этот огонь, он получит попадание оружием с профилем выше.



Как изобразить в Секторе Механикус...

Склад с прометиумом можно отобразить на поле боя подходящими бочками, канистрами с топливом или большой цистерной. Важно чтобы у модели была четкая подставка, которая будет обозначать горящую область после того как элемент террейна взорвется.



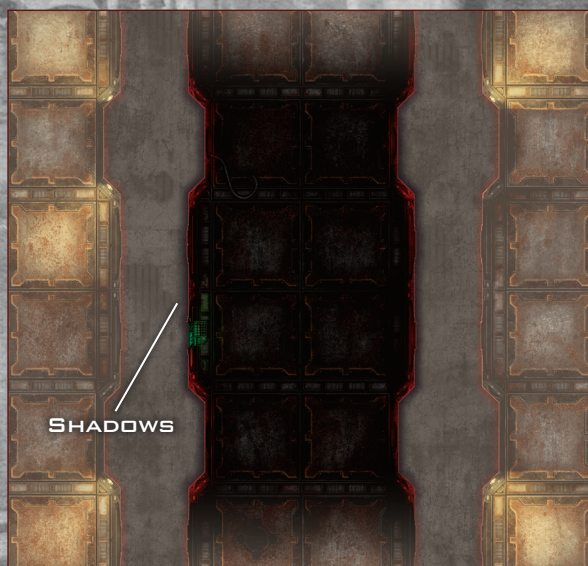
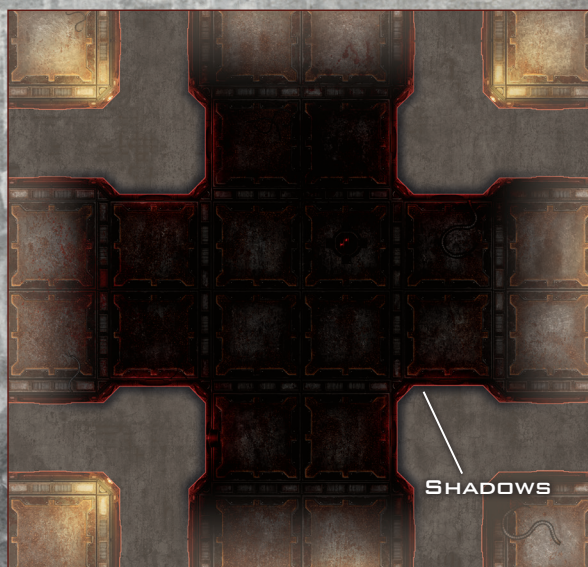
UNLIT CORRIDOR, UNLIT JUNCTION AND UNLIT CROSSROAD НЕОСВЕЩЕННЫЙ КОРИДОР, НЕОСВЕЩЁННОЕ ОТВЕТВЛЕНИЕ И НЕОСВЕЩЕННЫЙ ПЕРЕКРЕСТОК

Отказывающиеся генераторы и порождённая коррозией проводка рано или поздно погружают во тьму целые секции улья. Для оказавшейся в подобном месте банды неосвещенный коридор может оказаться как благословением, так и проклятием. Некоторым позволяющая устраивать засады темнота только на руку, потому что позволяет устраивать ловушки или проще отступить. И с другой стороны неопытная банда легче угодит в расставленную на них ловушку в темноте.

Неосвещенный коридор, неосвещённое ответвление и неосвещенный перекресток и оказавшиеся там бойцы используют правило Кромешная тьма (Pitch Black) на стр. 120 рудбука.

Как изобразить в Секторе Механикус...

Использовать правило Кромешная тьма для всего поля боя сразу никакой сложности не представляет. Тем не менее вам может быть интересно поэкспериментировать с ситуацией, когда во тьму будут погружены только некоторые области поля боя, а все остальное будет освещено. Это могут быть области, отделенные от других большими элементами террейна или отдельные укромные уголки.

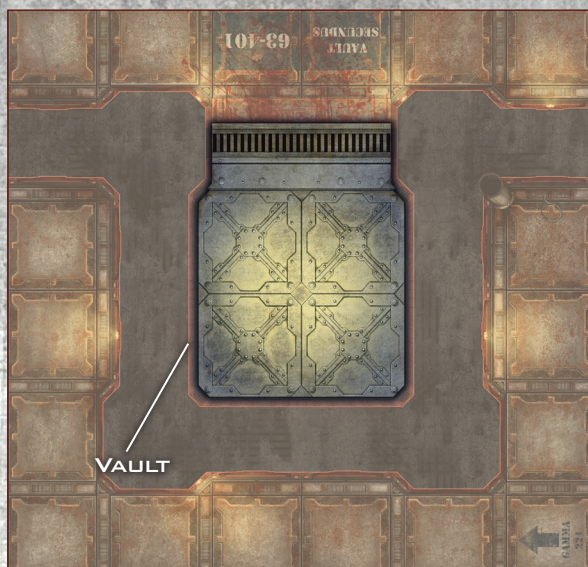


SECURE VAULT ЗАЩИЩЕННОЕ ХРАНИЛИЩЕ

По мере того как ульи растут вверх, некоторые ценные активы остаются заброшенными и их прибирает к рукам кто-то другой. В подобных защищенных хранилищах когда-то могли храниться сокровища, которых хватило бы на покупку целого мира. Подобные хранилища в рабочем состоянии представляют для банд большую ценность. Здесь можно организовать тюрьму, пыточную, убежище или арсенал. И если запереться внутри, никто вторгнуться внутрь уже не сможет.

Во время расстановки тайла с Защищенным хранилищем, поверх входа в Хранилище нужно выставить дверь. Также снаружи Хранилища нужно установить Дверной Терминал. Дверь Хранилища имеет Toughness 8 и 4 Wounds. Внутри Хранилища никогда не могут вести никакие воздуховоды.

При попытке открыть Дверь Хранилища действием Force Door Взлом двери силой (Базовое) бросок считается успешным при результате 11 или выше (вместо обычных 9). А действие Access Terminal Взломать терминал (Базовое) требует проверки Интеллекта со штрафом -4 вместо обычных -2.



Как изобразить в Секторе Механикус...

Защищенное хранилище можно отобразить достаточно большой и надежной дверью в любом элементе террейна. Хранилище за дверью может представлять из себя второе поле боя меньшего размера (например, поле боя в Зоне Морталис) куда бойцы попадают через дверь.



FUNGUS SPRAWL ЗАРОСЛИ ГРИБКА

В подулье Некромунды обитает самая невероятная мутировавшая флора. Поэтому многие давно заброшенные купола буквально зарастают лесными зарослями и дико растущими видами грибов, а воздух в таких местах заполнен облаками спор. Как и в случае со многими другими вещами в подулье, никто точно не знает откуда эти заросли появились, но местные жители активно используют их в качестве еды, в медицинских целях или для изготовления ядов.

Если боец заканчивает свою активацию в пределах 2" от Зарослей грибка, он получает одно попадание оружием со следующим профилем:

	Rng		Acc		S	AP	D	Am	Traits
	S	L	S	L					
Fungal Spores	-	-	-	-	-	-	-	-	Gas

Если у бойца имеется предмет или варгир, защищающий его от атак оружия с трейтом Gas (например, respirator или filter plugs), такую экипировку можно использовать обычным образом.

Кроме того, в сценарии, где используется правило Sneak Attack (Скрытная атака), атакующих, находящихся в пределах 2" от Зарослей грибка легче обнаружить благодаря флуоресцентному свету, испускаемому грибами. Добавьте 1 к результату броска 2D6 на обнаружение такого бойца часовым.



Как изобразить в Секторе Механикус...

Заросли грибка можно отобразить подходящими мелкими элементами террейна или колонией грибов, выросшей на большой элемент террейна. Они могут выглядеть, как угодно. Главное, чтобы было понятно где заросли грибка начинаются и где заканчиваются.

WASTE COMPACTOR УПЛОТНИТЕЛЬ МУСОРА

Несмотря на то что на Некромунде ничто так просто не выбрасывается, частую ненужный мусор прессуют перед дальнейшей переработкой.

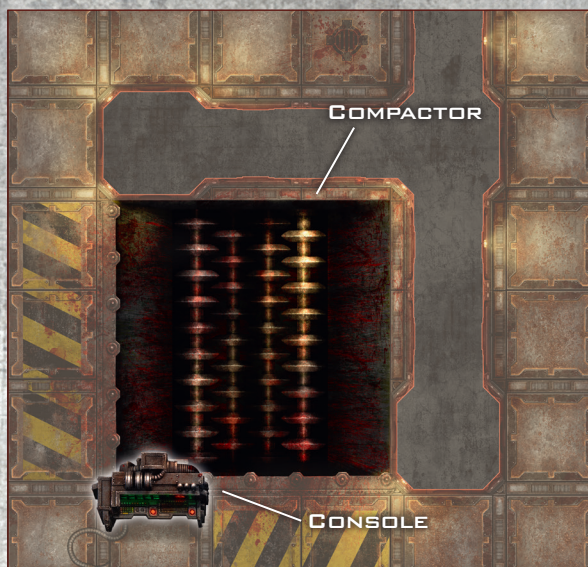
Механизмы для подобной обработки мусора банды часто используют для пыток или казни соперников и конечно для того чтобы после всего этого избавиться от трупов.

Уплотнитель использует правила Провалов (см. Обрушенные секции на стр. 2). Тем не менее если боец падает в него, он не отправляется Вне игры (Out of Action). Вместо этого он становится Лежащим и Запненным на Уплотнителе, и его активация заканчивается.

В следующий раз когда боец активируется, он должен выполнить два действия Move Движение (Простое) чтобы выбраться из Уплотнителя. В конце этой активации он становится Лежащим и Запненным на краю Уплотнителя.

Кроме того, любой Стоящий и Активный боец в пределах 1" от Консоли (не находясь при этом на самом Уплотнителе) может выполнить следующее действие:

Cycle Waste Compactor Включить уплотнитель мусора (Базовое): Выполните проверку Интеллекта для этого бойца. Если проверка пройдена, Уплотнитель мусора приводится в действие и любые бойцы, оказавшиеся на Уплотнителе отправляются Вне игры (Out of Action). При игре в рамках кампании не нужно делать бросок по таблице Последствий ранений. Считается что результат автоматически равен 61-65 (Критическое ранение).



Как изобразить в Секторе Механикус...

Уплотнитель мусора может быть любого размера и формы, начиная от небольшого устройства на уровне земли и заканчивая большим сооружением в несколько этажей высотой.

Подобно другим подобным опасным устройствам над ним могут проходить мостки, лестницы и перила с которых незадачливые гангстеры могут падать в его ожидающую пасть. Главное для этого элемента террейна – это иметь консоль. Если консоли нет, вместо нее можно использовать Терминал Двери, который будет стоять рядом с устройством и выполнять роль консоли.

XENOS NESTING CHAMBER ГНЕЗДОВЫЕ КСЕНОСОВ

По причине вторжения на Некромунду инопланетных форм или благодаря мутациям уже существующих жизненных форм, в подулье Некромунды можно встретить весьма необычные формы, изредка откладывающие свои яйца в самых глубоких и темных уголках подулья. Подобные места крайне опасны для случайно туда попавшего нарушителя. И дело даже не в угрозе биологического заражения от контакта с этими спорами чужаков, но и в том, что туда может вернуться тот, кто эти яйца отложил!

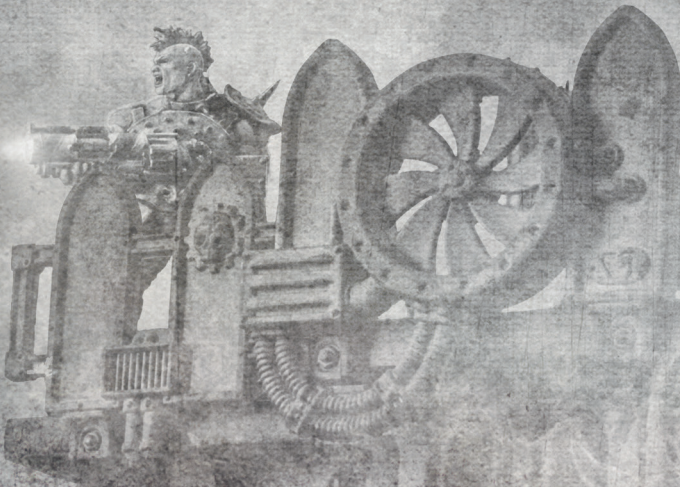
Если боец оказывается на конец своей активации в пределах 1" от Мешка с Яйцами сделайте бросок D6. При результатах 1-3 его атакует Выводок Ксеносов. Боец сразу становится Лежащим и Запиненным и получает D6 попаданий оружием со следующим профилем:



	Rng		Acc		S	AP	D	Am	Traits
	S	L	S	L					
Xenos Hatchlings	-	-	-	-	1	-	1	-	Rending

Как изобразить в Секторе Механикус...

Подобно Зарослям грибка Мешки с Яйцами Чужаков можно отобразить любыми подходящими элементами мелкого террейна или мешками с яйцами, подвешенными на большой элемент террейна. Главное, чтобы это было отображено таким образом, чтобы можно было легко измерить расстояние между бойцами и Мешками с Яйцами.



СЦЕНАРИЙ: THE GAUNTLET ПЕРЧАТКА

Приготовиться к забегу!

ЗАБЕГ В РЖАВОМ ГОРОДЕ

Для тех, кто считает населенные ужасами глубины подулья недостаточно страшны есть Забег в Ржавом городе! Этот специальный сценарий использует набор тайлов Necromunda Badzone Delta-7 для создания смертельно опасного лабиринта смерти и выставя охотников против беглецов, когда один игрок пытается привести своих гангеров к славе, а другой пытается сбросить их на гигантские лопасти и пылающие плавильни.

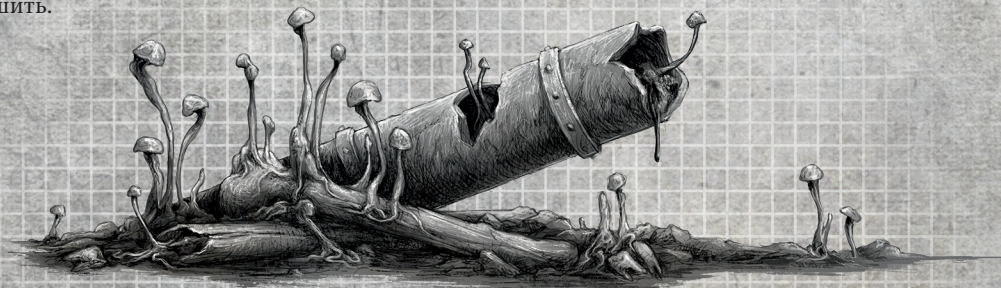
Забег в Ржавом городе – это легендарное для жителей подулья Улья Примус соревнование. Любый собиратель мусора, разведчик куполов и охотник на потрошителей слышал байки о полосе препятствий Балда Брайана. И когда появляются новости о том, что очередная банда решается преодолеть лабиринт Мэра Ржавого Города, хайверы сбегаются стаями чтобы посмотреть на это зрелище. Зрители набираются в вентиляционные шахты и дренажные канавы или собираются вокруг мерцающих пикт-экранов чтобы лучше видеть происходящее. Горстки жетонов переходят из рук в руки, когда люди ставят на отдельных бегунов и делаая ставки кого скорее всего эвисцерируют или сколько Джувов провалится в мясорубку. Для банды участие в забеге – это шанс продемонстрировать собственную ценность и заслужить благосклонность Дома, а возможно даже и выиграть «Хроно кристаллы» Брайана – редкий камень, за который Гильдийцы платят серьезные кредиты.

Конечно Забег Ржавого города – это не просто смертельно опасная полоса препятствий и когда банда принимает вызов, ей предстоит встретиться с умелыми убийцами. В желающих стать одним из охотников Брайана гангерах недостатка никогда нет, потому что остановить забег не менее почетно чем его завершить.

Никто не знает, когда именно в голове безумного мэра Ржавого города возникла эта идея, хотя многие Гильдийцы находят сходство между Забегом Ржавого города и Перчаткой Хелмавра. Когда великое колесо промышленности завершает свой длинный и продуктивный оборот, писцы Хелмавра отправляются в Великие Дома, подсчитывают плоды их работы и сравнивают с установленными для ульев квотами. Когда подсчет всего объема этих цифр завершается, один из Домов оказывается на вершине по объему произведённой продукции и еще один в самом низу. Своей милостью Хелмавр разрешает оказавшемуся внизу Дому послать своих чемпионов чтобы пройти Перчатку – лабиринт из пыточных комнат, построенных чтобы терзать как разум, так и тело. Остальные Дома могут послать собственных чемпионов чтобы те следили за тем чтобы представители последнего в рейтинге Дома обставились где должны и поэтому мало чем отличаются от охотников Балда Брайана. Если оказавшийся последним Дом сумеет победить Перчатку Хелмавра – Лорд Некромунды может даровать им прощение и наградить частью продукции, произведенной лидерами. Поэтому остальные Дома готовы на что угодно чтобы они провалились. Примерно то же происходит в Забеге Ржавого города. Если банде удастся победить, она получает солидный приз за счет тех, кто не сумел ее остановить.

АТАКУЮЩИЙ И ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

В этом сценарии одна банда атакует (бегуны), а вторая защищается (охотники). В кампании выбравший этот сценарий игрок объявляется атакующим. В скirmiще игроки выигравший жеребьевку решает кто будет атакующим, а кто защищающимся.



ПОЛЕ БОЯ

Перчатку устроил Балд Брайан и она крайне опасна для участников (а также и для зрителей). Поле боя выставляется как показано на карте внизу с помощью тайлов Badzone Delta-7.

Как только все тайлы выставлены, добавляется четыре двери следующим образом:

1. Двойная дверь между неосвещенный перекресток и освещенным участком коридора ближе к мосту.
2. Одна одинарная дверь на тайле с Вентиляционной турбиной там, где остается проход шириной в один тайл между стеной и границей ближе к мосту.
3. Двойная дверь на тайле с Вентиляционной турбиной где нарисованы полосы для отметки опасности.
4. Двойная дверь на входе в убежище на тайле Защищенное хранилище.

Кроме этого в Хранилище (серая комната) нужно вставить один ящик с лутом.

После того как двери расставлены, защищающийся может добавить до четырех баррикад где угодно на поле боя.

В начале боя все двери закрыты, но не заперты за исключением двери в Хранилище, которая естественно заперта!



КОМАНДЫ

Атакующий использует Свободный способ (D6+4) выбора команды. Защищающийся использует Случайный способ (D3+4) выбора команды.

РАССТАНОВКА

Атакующий выставляется первым, выставляя свою команду бегунов где в пределах 6" от центра тайла с неосвещенным перекрестком. После этого защищающийся выставляет свою команду охотников как описано в спец правиле Из Тени (From the Shadows) на стр. 17. У атакующего в первом раунде имеется приоритет.



СПЕЦ ПРАВИЛО: ИЗ ТЕНИ (FROM THE SHADOWS)

Балд Брайану нравится когда у бегунов меньше шансов на победу чем у охотников и поэтому Перчатка наполнена спрятанными туннелями и люками, которыми могут пользоваться охотники. В начале битвы защищающийся может выставить свою команду охотников где угодно на поле боя (за исключением тайла с Неоосвещённым перекрестком) или может позволить им Ускользнуть в тень (Lurking in the Shadows). Ускользнувший в тень боец не принимает участия в битве пока не будет выставлен на поле боя.

Когда приходит очередь защищающегося активировать бойца он может выполнить:

- Пасс (не предпринимать никаких действий)
- Активировать Готового бойца обычным образом
- Передвинуть бойца, Ускользнувшего в тень на поле боя (выставив его где угодно на поле боя не ближе 3" от вражеского бойца).
- Убрать Стоящего или Лежащего и Запиненого бойца с поля боя, снова сделав его Ускользнувшим в тень.
- Когда бывший Ускользнувшим в тень боец появляется на поле боя, он не получает маркер Готовности. Считается что он потратил свою активацию чтобы войти в Перчатку. В начале следующего раунда боец получает маркер Готовности и может действовать обычным образом.

СПЕЦ ПРАВИЛО: ЧТО-ТО ДОКАЗАТЬ

Как только забег начался, он идет до конца! Ни одна из сторон не делает тесты на Трусость (Bottle test). Тем не менее если в начале любого раунда, половина Команду атакующего (с округлением вверх) Тяжело ранена или Вне игры, атакующий может провалить тест на Трусость по собственному желанию.

ТАКТИКИ БАНД

Атакующий может выбрать две карты. Защищающийся перетасовывает свою колоду карт и вытягивает две случайные.

Если во время последовательности перед боем стоимость бойцов в стартовой команде игрока меньше чем у противника, он может вытянуть дополнительную тактику тактику за каждые полные 100 кредитов разницы.

ЦЕЛИ

Цель атакующего – прорваться в Хранилище и открыть ящик с лутом (забрав из него хроно кристал). Цель защищающегося – остановить бегущих и отправить их всех Вне игры.

КОНЕЦ БОЯ

Битва заканчивается либо когда один из бегунов открывает ящик с лутом в Хранилище или когда на начало любого раунда все бойцы одной из команд окажутся Вне игры.

ПОБЕДА

Атакующий побеждает если забирает хроно кристал. В противном случае побеждает защищающийся.

НАГРАДЫ (ТОЛЬКО В КАМПАНИИ) КРЕДИТЫ

Обе стороны считаются делающими ставки на исход забега. Поэтому каждая банда получает по 10 кредитов за каждого отправленного Вне игры вражеского Гангера или Джуба, 20 за каждого Чемпиона и 40 за Лидера. Кроме этого атакующий может прожать хроно кристал (если завладеет им) за 2D6x20 кредитов или сохранить его чтобы использовать когда-нибудь в будущем.

ОПЫТ

- Каждый участвовавший в битве боец получает 1 XP.
- All fighters in the defender's crew gain an additional
- Каждый боец в команде защищающегося получает дополнительный 1 XP за каждого отправленного Вне игры атакующего.
- Каждый боец в команде атакующего получает дополнительно D3 XP если добираются до тайла с Хранилищем.

РЕПУТАЦИЯ

- Каждая из банд получает 1 очко Репутации просто за участие.
- Защищающаяся банда получает 1 очко Репутации если побеждает.
- Атакующая банда получает D3 очка Репутации если побеждает.

