



Люстрия. Потерянный рай

Морджейм в Старом и Новом Свете
Минск, 2017

ПРОЛОГ ТЕНИ ПРОШЛОГО

Длительность: 1 ход



Кампания «Люстрия. Потерянный рай» напоминает книгу: в ней есть пролог, есть главы, разворачивающие сюжет, и есть финал. Игрок, дошедший до финала, получит, таким образом, возможность рассказать полноценную историю своего отряда от начала и до конца, а также стать свидетелем разворачивающейся истории кампании. Но начинается все с пролога.

Пролог – это самое начало, подоплека событий, взгляд в прошлое, завязка. Пролог особенно важен для игроков, которые хотят увидеть для своего отряда какой-то сюжет, поскольку он позволяет им задать интригу, поворотную точку или просто интересный эпизод истории их отряда.

Суть пролога в том, что игроки разбиваются на пары и совместно придумывают сценарий, в котором участвуют их основные (обязательно) и дополнительные (по желанию) отряды. Этот сценарий может отражать конфликт, возникший в прошлом, какой-то важный момент в истории отряда, или даже событие, произошедшее вне времени и пространства (например, стычка Сестер Сигмара и Лизардменов, в мире демонов, куда оба отряда по какой-то причине решили заглянуть или были заброшены в результате использования магии). Этот сценарий может происходить в любом месте мира и вселенной Вархаммера, в котором мог побывать ваш отряд (и для которого вы сможете найти или придумать террейны).

Игроки сами могут придумать спецправила и условия победы в данном сценарии, особенности расстановки и террейна.

В качестве награды победителю игроки могут выбрать один из следующих бонусов:

- возможность перебросить три ЛЮБЫХ броска для своего отряда (включая перебросы и броски на разработку) в первом бою Главы 1;

или

- возможность бесплатно использовать одного Наемного Меча (с размером базы не более 2 см или 1") в течение первого хода Главы 1 (вы можете пользоваться его услугами и дальше, оплатив соответствующую стоимость его услуг).

Игроки могут выбрать разные бонусы – один игрок может выбрать перебросы, другой – наемного меча. Бонус достанется лишь победителю. Если оба выбирают наемного меча – то это должен быть один и тот же наемный меч!

Обратите внимание, что выбранный тип награды должен быть обыгран в сценарии. Если это перебросы – то они должны быть выданы отряду за что-то (защитили алтарь своего божества, помогли алхимику и тот дал волшебное зелье Удачи, захватили в ходе сценария артефакт – Счастлиное копыто Оленя и т.д.). Если это наемный меч – то он присоединяется к отряду тоже не просто так (его освободили в ходе сценария или в сценарии обыгран момент, тесно связанный с данным наемным мечом – например, помогли Охотнику на Чудовищ убить какую-то большую пакость и т.д.). То есть награда должна быть частью сценария и его спецправил!

Поскольку события Пролога могут быть достаточно сильно удалены по времени от времени действия кампании, то бойцы не получают опыта в прологе (вообще!), но делают бросок на разработку после боя в обычном порядке.

Окончательный вариант этих сценариев вы должны обязательно согласовать и утвердить у организаторов кампании, так что рекомендуем сосредоточиться на самой сути сценариев и на том, чтобы они были яркими и интересными.



Пример сценария:

"Гори, ведьма, гори!" (Охотники на Ведьм vs Наемники Мариенбурга).

Завязка сценария: Охотники поймали колдунью, которая какое-то время оказывала мелкие услуги и продавала магические предметы отряду мариенбуржцев, и теперь собираются прилюдно сжечь ее, чтобы страх перед наказанием за колдовство еще крепче вцепился в сердца обычных крестьян.

Условия победы: Охотники побеждают, если колдунья сгорает на костре или если наемники Мариенбурга разбиты или сбежали. Наемники побеждают, если им удастся вывести колдунью за край стола, или если Охотники разбиты или сбежали до того, как колдунья погибла.

Дополнительное условие: Мирные жители. Наемники Мариенбурга получают дополнительный опыт, если все крестьяне остались живы. Охотники получают дополнительный опыт, если больше половины крестьян убита наемниками.

Террейн: в самом центре стола размещается костер и привязанная к столбу колдунья. Остальная часть стола должна изображать деревню и местность вокруг нее (деревня может быть как вокруг костра – как если бы казнь происходила на площади, так и занимать половину стола, как если бы костер разложили на окраине).

Расстановка: капитан Охотников размещается в базовом контакте с костром. Остальные модели из отряда Охотников размещаются не ближе 4" и не дальше 6" от него. В пределах от 6" до 8" от капитана размещается 6+D6 моделей крестьян. Отряд наемников начинает игру в 8" от любого края стола – вы можете разбить отряд так, чтобы он начинал игру возле разных сторон стола. Охотники выставляют своих бойцов первыми. Наемники получают право первого хода.

Спецправила сценария:

Сжечь в назидание. Капитан хочет не просто сжечь колдунью, а сделать это демонстративно, чтобы простым людям было неповадно якшаться с колдунами. Поэтому казнь он предваряет речью. Речь длится 1D2+1 хода. Все это время капитан не может делать ничего другого, кроме как произносить речь. Когда речь произнесена, капитан в начале своего следующего хода поджигает костер, если он все еще стоит на ногах и находится с ним в базовом контакте. После этого он может действовать в обычном порядке (в том числе объявлять нападения, стрелять и т.д.). Если капитан *сбит с ног, оглушен* или *выведен из игры*, костер может поджечь любой другой охотник, если в начале своего хода он окажется в базовом контакте с костром (считается, что несколько факелов стоит рядом с костром в специальных подставках). Кроме того, до тех пор, пока колдунья находится на костре, она не может быть выбрана целью для атак или магии/молитв со стороны Охотников.

Костер. Подожженный костер в начале каждого хода игрока за наемников наносит колдунье одно автоматическое попадание. В первый ход горения это попадание с Силой 1, во 2-й – с Силой 2 и т.д. до Силы 7. При получении раны колдунья может пройти тест на Лидерство с пенальти, равным Силе огня, чтобы остатками своей магической силы защитить себя – в случае успеха рана игнорируется.

Еретики нападают! Мариенбуржцы опасаются за жизнь колдунии, и поэтому не бегут с криками и воплями к месту казни – вместо этого они постараются подкрасться поближе, чтобы навалиться на врага всеми силами. До тех пор, пока наемники не обнаружены, модели Охотников не могут отходить от Капитана дальше, чем на 10". Также считается, что они не видят модели наемников (даже если к моделям есть непосредственный ЛОС). После перемещения наемников, бросьте D6 за каждую двигавшуюся модель.



Если модель прошла меньше половины движения – она считается замеченной Охотниками на 6+. Если модель прошла на полный показатель движения – она замечена на 5+. Если модель бежала – то она замечена на 4+. Как только хотя бы одна модель наемников обнаружена, Охотники поднимают тревогу и могут действовать в полную силу. Тревога также поднимается автоматически, если любая модель наемников оканчивает свой ход в пределах 10" от любой модели Охотников или наемники предпринимают любое активное действие (стрельба, магия) в отношении Охотников.

Освобождение. Любой боец наемников, подойдя в базовый контакт с костром или колдуньей, может освободить ее, после чего она будет двигаться в базовом контакте с ним до тех пор, пока не будет выведена за край стола. Охотники могут отбить ее, выведя из игры спасающего ее наемника.

Власть толпы. В начале каждого своего хода (включая первые ходы) капитан Охотников или Воинствующий священник может попробовать воздействовать на крестьян для того, чтобы они вспыхнули ненавистью к колдунам и тем, кто им помогает. Для этого он должен в течение хода ничего не делать и в конце пройти тест на Лидерство. В случае успеха толпа проникается его речами – и со следующего хода игрок-Охотник может контролировать модели крестьян. Параметры крестьян соответствуют параметрам зомби, никаких спецправил они не имеют, вооружены топорами, дубинками и голыми руками.

Награды:

За спасение колдуньи отряд наемников получает возможность использовать ее в течение первого хода Главы 1 бесплатно с возможностью в дальнейшем оставить ее в отряде.

Охотники на ведьм решают, что вдохновительная победа над еретиками даст им больше верности – они выбирают перебрросы.

Варианты таких сценариев могут быть любыми:

- ✓ Гномы столкнулись с орками и гоблинами в шахтах под Карак-Азгалом (игровой стол – пещеры, залы и коридоры, как в Мории - помните знаменитое Гэндальфовское "You shall not pass!!"? Кстати, в одном из журналов White Dwarf даже был бэттл-репорт, обыгрывающий этот эпизод из фильма).
- ✓ Наемники Рейкланда отправились на поиски пропавшей дочери знатного барона и забрели в кишасие скавенами катакомбы (бои в узких туннелях и подземельях в стиле классического D&D, скавены могут перемещаться как генестилеры в игре Space Hulk – через дырки в стенах и потолке, нападая из-за спины и из темноты).
- ✓ Отряд кислевитов предпринимает опасную вылазку в заснеженные северные пустоши, чтобы найти и вернуть украденный дикими племенами тотем (заснеженная дикая местность, придуманные игроками правила по холоду, снежной буре и тонкому льду, противостояние кислевитов с оживленными хаоситами мертвецами, как в сцене с замерзшим озером в последнем сезоне Игры Престолов).
- ✓ Два отряда наемников решают выяснить, кто из них контролирует район города, и «забивают стрелку» на рыночной площади (массовая драка в стиле фильма «Банды Нью-Йорка» с привлечением кучи низкопрофильных рядовых, которых каждый отряд может дополнительно взять в количестве 5-10 штук только на этот бой).



- ✓ Сестры Сигмара в мистическом видении авгура совершают вылазку в самое сердце мира демонов, где сталкиваются с магистром Культа Одержимых, его мутантами и странными законами физики (игровое поле, разбитое на небольшие куски, связанные порталами или разбросанные в пространстве, смена гравитации, излучение Хаоса, леса из странных шипастых деревьев и еще более странные растения).

Как видите, предыстория сценария и его спецправила ограничены лишь вашей фантазией и наличием подходящего террейна. Поэтому не торопитесь поскорее отыграть этот бой и забыть про него. Пролог – это ваш шанс проявить креативность, придумать что-то действительно яркое и запоминающееся, что-то такое, с чего захочется сделать фотографии и написать целый отчет.

Когда все игроки отыграют свои сценарии в Прологе, он считается завершенным, после чего начинается Глава 1.

