

# Зона 53: Начало

*В результате ульетрясения открылся ранее недоступный регион подулья, известный как Зона 53. Поселенцы, отступники и другие искатели лучшей жизни уже начали обживать ближайшие к проходу в регион купола. Мастерские, основанные на руинах небольшого промышленного комплекса, стали первым значимым поселением нового региона.*

*Главарь крупных, обосновавшихся банд не спешат променять свой успех и влияние на риски и опасности нового региона. Они выжидают, пока самые отчаянные пионеры, старатели и искатели приключений исследуют его. Для молодых же банд Зона 53 стала возможностью заявить о себе, сколотить первый капитал и начать свой путь к величию.*

## Правила

Кампания проходит по правилам Necromunda Community Edition (NCE), оригинал которых можно найти здесь: <http://caiysware.com/necromunda>.

Кроме того, используются правила по вызовам за лидерство в банде.

Перед началом кампании каждый игрок получит свой экземпляр правил.

## Игроки

В кампании может участвовать любой игрок, у которого есть банда и желание.

Игроки могут присоединиться к кампании (или покинуть её) в любой момент.

## Взнос

Кроме того, каждый игрок должен внести взнос за участие в кампании в размере 10000 кредитов, который пойдёт на главную награду за победу и награды за достижения.

## Банды

Внешний вид банды, а именно используемые модели/конверсии и покрас, должен быть единым и соответствовать выбранному дому.

WYSIWYG по типу оружия. Так, лазерный пистолет представляет собой пистолет, но не базовое, специальное, тяжёлое оружие или оружие ближнего боя.

Бойцы с тяжёлым и специальным оружием могут считаться также вооружёнными запасным базовым оружием.

Другими словами, просто уважайте тех, с кем играете.

## Создание банды

Перед первым сражением, каждый игрок должен совершить броски на изначальный опыт бойцов и территории в присутствии оппонента.

Игрок может совершить **шесть** бросков по таблице территорий и выбрать из них любые **пять** в качестве изначальных территорий банды.

## Броски

Все броски (во время сражений и между ними) необходимо совершать в присутствии оппонента, либо нейтральной стороны.

## Ход кампании

Кампания будет проходить на базе клуба «Мастерские» и рассчитана на десять ходов, каждый из которых длится неделю реального времени (с понедельника по воскресенье).

Игрок может отыграть одно сражение в ход. Игрок не обязан участвовать в каждом ходу и не получает штрафов за пропуск игрового хода. Для участия в ходу кампании, игрок должен отправить мастеру заявку для формирования пар.

## Заявки

Если игрок хочет участвовать в следующем ходу, он должен отправить мастеру заявку до конца текущего хода. Игроки могут сами договориться о сражении, о чём они должны сообщить в заявке. Мастер формирует пары исходя из полученных заявок, о чём сообщает игрокам до полуночи понедельника текущего хода. Игроки могут поменяться оппонентами, если договорятся между собой.

## СПАСАТЕЛЬНАЯ ОПЕРАЦИЯ

Если боец игрока попал в плен к банде оппонента, игроки не договорились о выкупе, и игрок хочет вернуть своего бойца, отыграв сценарий «Спасательная операция», игроки должны отыграть этот сценарий в следующем ходу.

## НЕЧЁТНОЕ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Если в ходу участвует нечётное количество игроков, игрок, отправивший заявку последним, остаётся без пары. Он может договориться с любым из игроков, участвующих в текущем ходу, отыграть сражение по его текущей расписке в качестве нейтральной банды. После сражения оппонент не отыгрывает фазу последствий сражения, как если бы он вовсе не участвовал в нём. Т.е. его бойцы не получают опыт и травмы, банда не собирает доход и так далее. Таким образом, нечётный игрок получает возможность не отставать от хода кампании, а его оппонент — нанести урон вражеской банде без угрозы для своей и, конечно, лишний раз поиграть.

## Карточки

В кампании используются две колоды карточек: карточки сражений и карточки кампании. Обе колоды находятся в общем доступе на клубе.

### КАРТОЧКИ СРАЖЕНИЯ

Большинство карточек сражений меняют проваленный бросок игрока на успешный (или действуют наоборот на оппонента), что добавляет эффект неожиданности и открывает дополнительные тактические возможности без явного нарушения баланса.

Перед каждым сражением каждый игрок тянет **две** карточки сражения. Игрок может воспользоваться **одной** из них в предстоящем сражении, т.о., у игроков будет выбор, какой из карточек воспользоваться. Игрок должен вернуть **обе** карточки в колоду после сражения вне зависимости от того, воспользовался ли он карточкой.

### КАРТОЧКИ КАМПАНИИ

Карточки кампании являются дополнительной мотивацией и поощрением за победу.

После каждого сражения победитель тянет **две** карточки кампании. Игрок может воспользоваться **одной** из них до своего следующего сражения, т.о., у игроков будет выбор, какой из карточек воспользоваться. Игрок должен вернуть **обе** карточки в колоду до начала следующего сражения вне зависимости от того, воспользовался ли он карточкой.

## Расписки и отчёты

Поскольку кампания рассчитана на победу, зависящую от развития банды, во избежание недоразумений, игроки должны будут вести историю расписок, а также предоставлять отчёты сражений.

### РАСПИСКА

После каждого хода игрок должен выложить на своей странице на форуме обновлённую расписку, не заменяя предыдущие. Таким образом, сохранится вся история развития банды.

### ОТЧЁТ

После каждого хода игрок должен отправить мастеру отчёт о сражении в следующей форме:

**1. Тип сценария и противник.** Если при определении сценария результат броска был модифицирован, необходимо указать, каким образом.

*Пример:* «Столкновение» с «Дикими дикарями», которые использовали карту крысокожих.

**2. Результат сражения и причина конца сражения.**

*Пример:* Победа в результате добровольного отступления противников.

**3. Обезвреженные члены банды.** Необходимо указать противника, обезвредившего бойца, либо обстоятельства, в которых он был обезврежен, а также результат броска по таблице серьёзных травм.

*Пример:* Дёрганый Рик ненавидит Дикого Джо, главаря «Диких дикарей», из-за того, что упал со второго этажа по собственной неосмотрительности. Сильный Сэм получил травму кисти от удара ножом в ближнем бою с Кити Кэт. Безумный Фил погиб от взрыва собственного огнемёта.

**4. Изменение в составе территорий банд.**

*Пример:* Захватили территорию «мастерская» у «Диких дикарей» согласно специальному правилу сценария.

Кампания не требует от игроков художественных отчётов. После каждого хода мастер будет выкладывать его результаты в одном общем отчёте.

## Победа в кампании

Главную награду кампании получает игрок, чья банда является самой влиятельной в регионе на конец кампании. Влиятельность банды зависит от рейтинга, значки и территорий банды. Чтобы определить влиятельность банды сложите рейтинг банды с её значкой и добавьте ценность всех территорий банды. Ценность территории равна доходу от территории. Если доход переменный, используется среднее значение. Так, среднее значение дохода от территории «Бар» (D6x10), равно 35.

$$\text{ВЛИЯТЕЛЬНОСТЬ} = \text{РЕЙТИНГ} + \text{ЗНАЧКА} + \text{ТЕРРИТОРИИ}$$

## Достижения

Кроме того, игроки могут получить награды за следующие достижения:

**БЫВАЛЫЙ:** За бойца, набравшего наибольшее количество опыта.

**КАЛЕКА:** За бойца, получившего наибольшее количество серьёзных травм.

**УБИЙЦА:** За бойца, совершившего наибольшее количество убийств.

**ШАЙКА:** За самую многочисленную банду.

**ПИЖОН:** За самую красивую банду.

Лёша Дред (yardie)  
minskton@gmail.com