

# Scénáře

## Pouliční boj

**Terén.** Jeden z hráčů postaví budovu nebo most, pak jeho soupeř postaví další budovu nebo most. Pak řada znovu přijde na prvního hráče atd.

**Gangy.** Hráči si hodí kostkou, ten kdo hodí méně si vybere okraj stolu a umístí celý svůj gang 8" od toho okraje. Pak oponent rozmístí svůj gang 8" od protějšího okraje stolu.

**Začátek.** Hráči si hodí kostkou, ten kdo hodí více, začíná.

**Konec.** Hra konci okamžitě, jestli jeden z gangu propadne panice nebo hráč se rozhodne dobrovolně opustit bojiště. Gang, který opustil bojiště, prohrává a vítězem se stává soupeř.

**Zkušenost:** +D6 bodu za přežití; +5 za každý zraňující zásah; +10 vůdce vítězného gangu

**Doplňující pravidlo.** Jestli vítěz vyřadil v průběhu boje z akce alespoň tři nepřátelské bojovníky a způsobil celkově minimálně trojnásobné ztráty nepříteli ve srovnání se svými, pak sebere soupeři jedno náhodné teritorium.

## Kořist

**Terén.** Jeden z hráčů postaví budovu nebo most, pak jeho soupeř postaví další budovu nebo most. Pak řada znovu přijde na prvního hráče atd. Poté, co terén bude umístěn, oba hráči si střídajíc rozmístí D6 žetonů Loot. Začíná ten, kdo hodí více na kostce. Jednotlivé žetony musí být umístěny více jak 8" od kraje stolu a minimálně 4" jeden od druhého.

**Gangy.** Hráči si hodí kostkou, ten kdo hodí méně si vybere okraj stolu a umístí celý svůj gang 8" od toho okraje. Pak oponent rozmístí svůj gang 8" od protějšího okraje stolu.

**Začátek.** Hráči si hodí kostkou, ten kdo hodí více, začíná.

**Příšery.** Jestli si hráč přeje, může na začátku kola nepřítele hodit kostku. Jestli padne '6', pak nepřátelský bojovník, nejvíce vzdálený od svých přátel, je přepadnut neznámou podzemní příšerou. Znovu se hodí kostka: '1' - bojovník příšeru zabil, ale vyplýval tolik munice, že musí házet na její vyčerpání - Ammo Roll a je příliš vyčerpán, aby dělal cokoliv jiného; '2'-'5' - bojovník příšeru zabil, ale také nemůže celý tah dělat cokoliv jiného; '6' - ozvou se příšerné výkřiky, střelba a bojovník se navěky odstraňuje z gangu jako padlý v boji.

**Sbírání kořisti.** Jakmile bojovník projde či proběhne nad žetonem Loot, může ho sebrat. Jednotliví gangsteři můžou nést tolik žetonů, kolik se jim zachce, aniž by tím nějak zkompromitovali svoji mobilitu či schopnosti střílet. Bojovníci, vyřazení z boje upustí veškerou svoji kořist v místě, kde byli zneutralizováni. Jednotliví bojovníci si můžou kořist předávat mezi sebou během střelecké fáze, ale pak nemohou střílet. V případě, že bojovník vyřadí z boje nepřítele nesoucího kořist, automaticky mu ji sebere.

**Konec.** Hra konci okamžitě, jestli jeden z gangu propadne panice nebo hráč se rozhodne dobrovolně opustit bojiště. Gang, který opustil bojiště, prohrává a vítězem se stává soupeř. Vítěz získává veškerou kořist, která zůstala na stole. Hra také končí v případě, že jeden z gangu má u sebe veškeré poklady a bojovníci, kteří je nesou, se nachází do 8" od svého okraje stolu. V tomto případě pochopitelně vyhrává gang, který odnesl veškerou kořist.

**Zkušenost:** +D6 bodů za přežití; +1 každému bojovníku za každý Loot žeton, který měl u sebe na konci boje; +5 za každý zraňující zásah; +10 vůdce vítězného gangu

**Kořist.** Po bitvě každý z gangů přičte ke svému příjmu z území D6x5 kreditů za každý žeton Loot, který měl u sebe.

## Úder a útěk

**Role.** Hráč, který si vybral scénář je považován za útočníka, jeho soupeř za obránce.

**Terén.** Obránce postaví budovu nebo most, pak jeho soupeř postaví další budovu nebo most. Pak řada znovu přijde na obránce atd. Pote, co terén je rozmístěn, obránce položí jeden žeton Loot a postaví čerpací stanici, přičemž poklad může být umístěn kdekoliv na stole a čerpací stanice musí stát na střeše jedné z budov. Poklad a čerpací stanice musí být umístěny alespoň 8" od sebe.

**Úkol.** Útočník si hodí kostkou a zjistí, jaký úkol musí splnit, aby úspěšně ukončil misi.

1. Zničit čerpací stanici. Čerpací stanice má odolnost (Toughness) 6 a je považována za zničenou, dostane-li aspoň jedno "zranění".
2. Vyřadit nepřátelského vůdce. Mise je vyhrána, je-li obráncův vůdce vyřazen z boje.
3. Úkolem je pomstít se náhodně vybranému bojovníku z řad obránců. Vybraný obránce musí být zneutralizován v boji zblízka. Výběr se provádí předtím, než se útočník rozmístí.
4. Útočníci plánují překročit základnu nepřítele a rachotem a výkřiky způsobit četné psychické újmy. Útočník rozmístuje svůj gang 4" od jednoho z okrajů stolu a vyhrává, jestli se mu podaří dostat alespoň jeden svůj model ven protějším krajem stolu.
5. Úkolem je ukrást žeton Loot. Útočník vyhrává, jestli jeho model, nesoucí nepříteleův poklad odchází ze stolu s žetonem Loot v kapse. V případě úspěchu útočící gang získává D6x10 kreditu navíc, a obránce přichází o stejnou částku při výpočtu výsledku zdaňování jednotlivých území.
6. Útočník si může vybrat jakoukoliv z výše uvedených misí dle libosti.

**Gangy.** Obránce si postaví D6 členů svého gangu minimálně 8" od okraje stolu kamkoliv se mu zachce. Útočník rozmístí D3+3 členů svého gangu kdekoliv na stole, ale musí být dál jak 8" od nepřítele.

**Začátek.** Útočník začíná.

**Posily.** Na počátku každého kola se obránce může pokusit o přivolání posil. Každé kolo si může přivolat až D3 bojovníků, kteří přijdou z okraje stolu určeného dalším hodem: 1 - vlevo od obránce, 2-3 ze strany útočníka, 4 - vpravo od obránce, 5-6 ze strany obránce. Posily se můžou ihned zapojit do bojových akcí bez jakýchkoliv postihů.

**Konec.** Hra končí ihned, jakmile se útočníkovi podaří splnit úkol, nebo všichni útočníci jsou sraženi dolů nebo vyřazeni z boje nebo v případě, že útočník uteče. Útočník nemusí dělat testy na paniku dokud neztratí 50% svých bojovníků, obránce je natolik odhodlán, že nedělá žádné testy a nemůže ani utéct z boje dobrovolně.

**Zkušenost:** +D6 bodu za přežití; +5 za každý zraňující zásah; +10 každému útočníkovi v případě, že mise byla úspěšná.

## Přepadení

**Role.** Hráč, který si vybral scénář je považován za útočníka, jeho soupeř za obránce.

**Terén.** Útočník postaví budovu nebo most, pak jeho soupeř postaví další budovu nebo most. Pak rada znovu přijde na útočníka atd.

**Gangy.** Před rozmístěním obránce rozdělí své bojovníky do skupin o 2 nebo více modelech. Jednu ze skupin musí postavit do středu bojiště.

Útočník následně rozmístí celý svůj gang. Všichni útočníci musí být rozmístěni v krytu a schovávají se. Ani jeden útočník nemůže být umístěn 12 nebo méně palců od obránce.

Potom obránce vybere jednu z mu zbývajících skupin a hodí D6. V případě, že padne 1-5 musí skupinu bojovníků umístit tak, že stojí 4 nebo méně palců k dřív již postavenému modelu. V případě, že padne 6, může svoji skupinu umístit kamkoliv na bitevním poli se mu zachce, dokonce ve vzdálenosti 1" od útočícího modelu. Nemůže ovšem své modely ihned postavit do boje zblízka.

**Začátek.** Poté, co jsou oba gangy rozmístěny, obránce si hodí D6 za každou skupinu, kterou mohl postavit kamkoliv se mu zachce (tj. za každý výsledek '6', který padl dříve) a sečte výsledky hodu. V případě, že výsledek bude 1-5, začíná útočník. V případě, že výsledek součtu bude 6 nebo více, začíná obránce.

**Konec.** Hra končí okamžitě, jestli jeden z gangu propadne panice nebo hráč se rozhodne dobrovolně opustit bojiště. Gang, který opustil bojiště, prohrává a vítězem se stává soupeř.

**Zkušenost:** +D6 bodu za přežití; +5 za každý zraňující zásah; +10 vůdce vítězného gangu

**Doplňující pravidlo.** Jestli vítěz v průběhu boje vyřadil z akce alespoň tři nepřátelské bojovníky a způsobil celkově minimálně trojnásobné ztráty nepříтели ve srovnání se svými, pak sebere soupeři jedno náhodné teritorium.

## Nájezd

**Role.** Hráč, který si vybral scénář je považován za útočníka, jeho soupeř za obránce. Útočník připravuje nájezd na nejcennější území obránce. V případě, že takových území je několik, hodí se kostkou, aby se určilo, které je v ohrožení.

**Terén.** Obránce postaví budovu nebo most, pak jeho soupeř postaví další budovu nebo most. Pak rada znovu přijde na obránce atd. Pote, co terén bude rozmístěn, obránce postaví bránu, označující vstup do tajné skrýše se zbraněmi, artefakty či jinými cennými předměty. Cílem útočníka je zničit bránu. Brána má odolnost (Toughness) 6 a bude zničena teprve po absorbování 3 bodu poškození (Wounds).

**Gangy.** Obránce rozmístí D6 svých bojovníků dle vlastního výběru kdekoliv na bitevním poli, ale ne blíže, než 8" od kraje stolu. Útočník rozmístí 2D6 svých bojovníků dle svého výběru 4" od kraje náhodně vybraného rohu stolu.

**Začátek.** Útočník začíná.

**Strážci.** Dokud nebude vyhlášen poplach, obránci se hýbou D6–3 palců každý tah. Na pohyb se háže každému obránci zvlášť. V případě, že výsledek je číslo záporné, hlídkou pohne útočník. Poté, co se hlídkující bojovník pohnul, hod'te Scatter kostku a otočte hlídku tím směrem.

**Vyhlášení poplachu.** Dokud nebude vyhlášen poplach, obránci se hýbou tak, jak je popsáno výše. Jejich zručnost v boji zblízka (Weapon Skill) je zmenšena o polovinu se zaokrouhlením nahoru a oni nemůžou používat žádné střelné zbraně.

V případě vyhlášení poplachu útočníci se můžou pohybovat a útočit normálně. Navíc obránce může přivolávat posily, jak bude popsáno níže.

Poplach může být vyhlášen v několika případech:

- **Spatření.** Hod'te 2D6 na konci tahu obránce. Hlídky se pokusí spatřit každého útočníka na určenou hodem vzdálenost, jestli se nachází v úhlu jejich pohledu. Na otevřeném prostoru bude útočník spatřen na 2+, v částečném krytu na 4+ a v plném krytu nebo schovávající se na 6+. Hlídky spatří útočníka na vzdálenost rovnou jejich iniciativě v palcích na 2+ nehledě na kryt a pokusy o schování. To znamená, že obránce s I 4, spatří útočníka na vzdálenost 4" vždy na 2+. Jestli hlídka spatřila nepřítele, vyhláší poplach. Hlídky může spatřit nepřítele i během jeho pohybu, je důležité zapsat jak daleko viděl hlídkující bojovník během svého kola a v případě, že nepřítel se hýbal v jeho zorném úhlu, háže se kostkami stejně jako na spatření během svého vlastního kola. Hlídky vyhláší poplach jenom jestli přežila tah útočníka. Jestli je bojovník vyřazen z boje, poplach vyhlásit nestihl.
- **Střelba.** Jestli útočící bojovník použije střelnou zbraň, hod'te 2D6 a přičtete sílu zbraně k výsledku. Pokud celkový součet přesáhne číslo 10, bude vyhlášen poplach. Toto pravidlo se neaplikuje na tiché zbraně jako např. jehlové. Střelba může být důvodem k poplachu i v případě, že všichni hlídkující byli vyřazeni z boje.
- **Boj zblízka.** Obránce, donucený k boji zblízka vyhlásí poplach v případě, že toto kolo přežije. Pamatujte si, že obránce zručnost se zbraní pro boj zblízka je poloviční, dokud není vyhlášen poplach. Jestli útočník použil pistoli nebo motorovou pilu, pak musíte hodit kostkou stejně jako pro střelbu, i v případě, že obránce bude zneškodněn. Navíc šum boje může být zaslechnut i v případě, že hlídka útoku nepřežila. Útočník hodí D6 a v případě, že číslo, které padne, nebude větší než kolik bojovníků použil v boji, poplach je vyhlášen. Například 2 útočníci, kteří bojují s jedním hlídkujícím bojovníkem, způsobí poplach na 1–2.

**Posily.** Před začátkem hry obránce rozdělí všechny bojovníky, kteří nepatří mezi hlídky na skupiny o 1 nebo více modelech. Jakmile byl vyhlášen poplach, obránce se může pokusit přivolat jednu ze skupin. V případě, že na D6 padne číslo větší než počet bojovníků ve skupině anebo padne '6', pak se skupina připojuje do boje. Obránce znovu hodí D6 a rozmístí skupinu vlevo od rohu ze kterého šel útočník v případě, že padne '1', na svém kraji jestli padne 2-5 a vpravo od útočníka, padne-li '6'.

**Konec.** Hra končí a útočník vyhrává, jakmile je brána zničena a všichni útočníci opouští bojiště ze svého kraje stolu. Hra končí i v případě, že všichni útočníci jsou srazeni obličejem dolů anebo vyřazeni z akce nebo jestli útočník opustí bojiště kvůli panice. Obránce brání svůj domov, svůj majetek, čest a rodinu, a panice nepodlehne. Tzn. že hráč obránce neháže testy na paniku a nemůže opustit bojiště dobrovolně.

**Zkušenost:** +D6 bodu za přežití; +5 za každý zraňující zásah; +5 získává ten bojovník, který svym zásahem zničil bránu; +10 získává vůdce obránců, v případě, že útok byl odražen

**Doplňující pravidlo.** Jestli útočník zničil bránu, pak hod'te D6. Jestli padne '6', pak sklady a tunely jsou kriticky poškozeny, zachváceny plamenem a obecně zničeny. Obránce přichází o toto území navěky. V případě, že padne 1-5, majetek na území byl částečně poškozen a po této bitvě obránce nemůže z něj vybírat svůj příjem.

## Osvobození

V případě, že jeden z hráčových bojovníků padne do zajetí a hráč si nepřeje zaplatit výkupné, může se okamžitě pokusit o osvobození svého bojovníka. Je to výjimka v procesu normálního výběru scénářů. Tento scénář je modifikací scénáře Nájezd, místo brány je cílem zajatec a platí následující pravidla:

**Zajatec.** Během rozmístování svého gangu obránce musí umístit svého vězně kamkoliv na bojiště se mu zachce. Obránce nemůže zajatce zabít či jinak mu ublížit, jeho cílem je odrazit útok. Jakmile je zajatce osvobozen, obránce se může pokusit o jeho likvidaci jako každého jiného nepřátelského bojovníka. Vězeň se může pohybovat a bojovat jako obvykle v případě, že jeho pouta budou přeříznuta spřáteleným bojovníkem. Bojovník který si přeje osvobodit přítele, musí skončit svůj pohyb v kontaktu se zajatým modelem, nemůže střílet, bojovat zblízka a musí strávit zbytek kola přeřezáváním ocelových pout kapesním nožem. Osvobozený zajatec dostává od osvoboditele jako dárek nůž.

**Konec.** Hra končí úspěchem pro útočníka v případě, že vězeň je osvobozen a opustí bojiště v jakémkoliv směru. Hra také končí, jestli všichni útočníci jsou sraženi obličejem k zemi anebo útočník dobrovolně opustí bojiště. Obránce bojiště neopustí v žádném případě, protože se jedná o jeho osobní vězení, na které je patřičně pyšný.

**Zkušenost:** +D6 bodu za přežití; +5 za každý zraňující zásah; +5 získává ten bojovník, který svým nožem přerázl pouta vězněnému příteli; +10 získává vůdce obránců, v případě, že obrana byla úspěšná.

## Přestřelka

**Terén.** Jeden z hráčů postaví budovu nebo most, pak jeho soupeř postaví další budovu nebo most. Pak řada znovu přijde na prvního hráče atd.

**Gangy.** Každý hráč si hodí kostkou a náhodně si vybere D3+1 bojovníků. Nemůže si vybrat, kdo se přestřelky zúčastní. Znepřátelení bojovníci se rozmístí 16" od sebe na zemi tak, aby plně viděli jeden druhého. Hodíte kostkou a zjistíte, kdo dostane první kolo. Žádný model nesmí být více jak 1" vzdálen od spřáteleného modelu. Všichni bojovníci mají své zbraně schované a jenom jejich těkající oči a klepoucí se ruce naznačují vzrůstající nervozitu a tendence k chronickému alkoholismu.

**Napětí.** Oba gangy se pohybují současně. Každý bojovník se pohne 1" směrem k nepříteli a nemůže vyhledávat kryt. Pokud se modely ocitnou 4" od nepřítele, již se nepřibližují. Poté, co se obě strany se pohnuly, oba hráči hodí D6 a přičtou výsledek k svému celkovému napětí. V případě, že padne '6', počítá se jako číslo '0'. V případě, že jeden z gangu bude mít součet napětí vyšší jak 15, bude to znamenat, že gangsterům selhaly nervy a šáhli po zbraních. Rozdíl mezi součty napětí dvou gangu se zapíše.

**Ratatatata!** Každý bojovník si hodí D6, přičte k tomu svoji iniciativu a přičte 1 v případě, že má pistoli nebo odečte 1 používá-li těžkou zbraň. Střílet začíná ten z bojovníků, který má nejvyšší součet. V případě, že takových je několik, střílí současně! Poté, co toto drastické kolo střelby všech na všechny bude odehráno, začíná normální hra. Ten, kdo hodí více na kostce, má první tah.

**Konec.** Hra končí okamžitě, jestli jeden z gangů propadne panice nebo hráč se rozhodne dobrovolně opustit bojiště. Gang, který opustil bojiště, prohrává a vítězem se stává soupeř.

Zkušenost: +D6 bodu za přežití + rozdíl napětí v případě hráče, jemuž selhaly nervy; +5 za každý zraňující zásah; +10 vůdce vítězného gangu

**Doplňující pravidlo.** V případě, že vyhrál ten, kdo měl nižší nervové napětí v okamžiku zahájení palby, hodí se D6. V případě, že padne 1-5, bude mít prohrávající poloviční příjem z území po této bitvě, padne-li '6', nejenom že bude mít poloviční příjem z území, ale o náhodné území přichází a věnuje ho vítězi.