NOTTINGHAM

középkori csetepaték

Kis csapatos asztali taktikai stratégiai játék szabályok

Tesztváltozat 0.130526

A kör menete

A kör elején mindkét játékos meghatározza, hogy hány aktiváció kockája lehet: minden még nem harcképtelen figurája egy kockát ét (hősök kettőt).

A játékosok kijelölnek egy-egy figurát, és a szabad aktivációs kockáik közül kivesznek tetszőleges számút, majd közös Kezdeményezéstesztet dobnak. A nyertes aktiválja a kiválasztott figurát: mozoghat 4”-et, majd az aktiváláshoz használt kockáival végrehajthat egy akciót. Ezután a kockák a figura mellé kerülnek.

A körnek vége, ha mindkét játékos elhasználta az aktiváló-kockáit (vagy úgy dönt, hogy többet nem szeretne aktiválni – egy aktiválás során nulla kockát választ). Ekkor minkét játékos felvehet minden figurájáról egy-egy kockát (ha a kör során egy figura harcképtelen állapotba kerül, akkor annak kockái elvesznek), és új kör kezdődik.

Karakterisztikatesztek

A játékos dob az aktiváló kockáival, a legnagyobb értékhez hozzáadja a karakterisztika értékét. Ha ez nagyobb a célszámnál (vagy az ellenfél hasonlóan kidolgozott értékénél közös teszt esetén), akkor a teszt sikeres.
módosítók:
- -1 már lerakott aktiváció kockánkként
- -1 földön fekvő figuraként

Akciók

Futás/kúszás/mászás: Az aktiváló-kockákkal dob, "kidobott érték"/2 inchnyi plusz mozgást végezhet (ha nincs a figura kezzben fegyver, akkor felfelé is).

Célzás: Az aktiváló-kocka hatossal fölfelé kerül a figura mellé, ki kell jelölni egy látható ellenfél figurát, akire céloz. Ezek a kockák a kör végén felvehetők a megengedett egyen felül.

Lövés: Távharcteszt hatos célszámmal, ha sikeres, akkor sebzés.
módosítók:
- -1 célpont kitakarva (pajzzsal előről; fedezék mögött; vagy földön, 4"-nél távolabb)
- -1 kapáslövésért (nem célzott)
- -1 10"-enként célpont távolsága
- +1 2"-en belüli ellenfél
- -1 ellenfél mozgott a körben

Támadás: Ha az ellenfél 1"-en belül van, Közelharcteszt hatos célszámmal (másik fél védekezhet, ekkor közös Közelharcteszt az ellenféllel – a védekezőnek ehhez a szabad aktivációs kockái közül kell használnia, és az akció után ezek a figura mellé kerülnek), ha sikeres, akkor sebez.
módosítók:
- +1 másik fél a földön, vagy oldalról
- +2 másik fél hátulról
- -1 célpont kitakarva (pajzzsal előről; vagy fedezék mögött)

Felkelés: Földre került figura teheti meg, az aktiváló kockákkal dob, ha ez nagyobb, mint a vértje sebződésmódosítója, akkor felkel.

Töltés: Csak feltöltött távolsági fegyver lőhető el.

Sebzés: Automatikus akció találatnál, újra dob az aktiváció kockáival:
- 1-2 célpont hátrahőköl dobott 2”-et (ha eközben valami akadály van, akkor a földre kerül)
- 3-4 célpont födre kerül
- 5-6 célpont harcképtelenné válik (arccal lefelé elfektetni)

módosítók:
- -+ fegyverek/páncélok
- +1 támadás mozgásból

Terep

Lépésmagasságnál nagyobb akadályok 1"-et levonnak a mozgásból.

Állapotok

Földre került: A figurát arccal felfelé nézve elfekteti a játékos. Az aktiváció utáni 4” mozgást nem mozoghatja le.

Harcképtelen: A figurát arccal lefelé nézve elfekteti a játékos. A figura nem aktiválható, aktívan nem vesz már részt a játékban.

Felszerelés

Íj: távharc fegyver
Pajzs
Kard: +1 sebzésnél, +1 védekezésnél
Alabárd: +1 sebzésnél
Buzogány: +2 sebzésnél
Könnyűvért: -1 sebződésnél
Nehézvért: -2 sebződésnél

Képességek

Hős: két aktiváció kockát generál

Csapattagok

	Kezd.	Közh.	Távh.	felszerelés, képességek
lovag	4	4	1	pajzs, kard, buzogány, nehézvért, hős
íjász	4	2	3	íj, kés
zsoldos	3	3	1	pajzs, alabárd, könnyűvért