

NOTTINGHAM

középkori csetepaték



Kis csapatos asztali taktikai stratégiai játék szabályok

Tesztváltozat 0.130603

Brogan türelmetlenül kikukkantott a fa mögül. Az utóbbi öt percben már tizedjére. Most azonban végre meglátta, amire várt. Jönnek – készítette fel magát. Enyhe izgalom járta át a testét, pedig már nem először teszi kockára az életét.

Amióta elhagyta Shrewsburyt húsz-harminc rajtaütésben is részt vett. Wallist, korábbi főnöküket elfogták, azóta ő maga tervelt ki vagy tizet, és ő is vezette a bandát. Nem vágyott a vezérségre. Most is azért vannak itt, hogy a Wallis kiszabadításához szükséges felszerelést összerabolják.

Az úton menetelő csapat egyre közelebb ért. Brogan újra kitekintett, meggyőződött róla, hogy valóban az adószedő s testőrsége közeleg, majd leadta a jelet. A füttyszó nem utánzott semmilyen madárfüttőt, nem téveszthetett meg senkit, de nem is ez volt a célja. Az úttól jópár lépésre északra, felhúzott ijakkal előpattant nyolc-tíz szürke zsvány, s elengedték a nyílvevőket. Csak kettő talált célt, de talán egyikük okozott valóban veszélyes sérülést.

Jó fiúk, csak kicsit tapasztalatlanok még – gondolta, miközben azok kapkodva új nyílvevőt tettek ijukra, és újból lőttek. Mióta a király fogságban, az ország az iszonyatos váltságdíj miatt kirótt adók súlya alatt nyög. Egyre többen kényszerülnek törvényen kívülre: pékek, kovácsok, parasztok... Egyikük sem tapasztalt harcos.

Újabb füttyszó, és az útra egy hatalmas fa dőlt.

Pár pillanat múlva az úton ragadt csapat láthatólag összeszedte magát. Egy lovag irányította a katonákat, a számszerijászok tűz alá vették a támadókat, miközben két csapat két oldalról lassan, fedezékről-fedezékre közelített feléjük.

Mikor már csak pár lépésre jártak, az utolsó füttyszó is megszólalt. A zsványok hirtelen menekülőre fogták. Hetek óta ismerkedtek már a tereppel, gyorsan haladtak. Sokkal gyorsabban, mint a pajzzsal és vértel terhelt üldözőik.

Eltelt egy perc, a hajsza zaja már nem hallatszott. Az úton maradt szükös testőrség feszülten figyelt. Most nem volt füttty. Csak egy nyílvevő hasított át a levegőn, egyenesen egy hátramaradt ór tarkójába. Brogan újratöltött, miközben három cimborája is előbújt, s ők is lőttek. Mire a testőrök újrarendeződtek volna, már csak ketten maradtak. A négy zsvány lerontott az útra, s hamar felülkerekedtek rajtuk.

Brogan a remegő adószedőhöz lépett, s szóra emelte a száját.

Ekkor hirtelen csapást érzett a nyakán. Látása elsötétült; érezte, ahogy az erő kifolyik a testéből és tehetetlenül összerogyik. Még hallotta a sheriff kemény hangját:

– Kétujjú Brogan, már vártunk. Isten hozott Nottinghamban!



ASZTALI CSETEPATÉK

Nottinghamben a küzdő felek (felenként tíz-húsz harcost felsorakoztató) csapatait modellek képviselik – minden egyes figura egy harcost testesít meg. Az asztal a középkori Anglia erdeivé, falvaivá vagy váraivá válik, itt zajlanak az összetűzések.

A játék célja az ellenfél legyőzése, amihez a ügyes, megfontolt taktika mellett szükség lehet egy jó adag szerencsére is.

A szabályok elsajátítása, a megfelelő csapat kiválasztása és a kiválasztott csapat megismerése érdekében először ajánlott független csetepatékat játszani. A könyv azonban lehetőséget ad hadjáratok vezetésére is, aminek során a csapatok minden játék után bővíthetnek, fejlődhetnek. Minden egyes nyert csetepatéval nő vezérük vagyona, amit új felszerelésre, vagy zsoldosokra költhet. Emellett az összeütközésekben résztvevő harcosok tapasztalata is nő, az újoncokból rettenthetetlen hősök válhatnak; a hősök új, pusztító képességekre tehetnek szert. Cél a számtalan kaland után győztesként bevonulni a mondákba...

MIRE VAN SZÜKSÉG A JÁTÉKHOZ?

E könyv mellett a következőkre lesz szükség.

Ellenfél

A szabályok két játékosra íródtak, így a játék mindenek előtt megkíván egy ellenfelet.

Csapatok

A játékhoz mindkét félnek szüksége lesz figurákra, amivel harcosaikat reprezentálják. Egy csapat nagyjából tíz-húsz főből áll.

A szabályok tervezésénél 25-28 milliméteres figurákat vettünk figyelembe. Ez az ajánlott méretarány, a szabályok természetesen más léptékű modellekkel is alkalmazhatók az egyes távolságok arányos megváltoztatásával.

A modellek külön-külön talpakon állnak, aminek mérete és alakja nem kötött, de lehetőleg egységes. Ajánlott a 20 milliméter oldalszélességű négyzet alakú (irányok megállapítása könnyebb), vagy ekkora méretű kör alakú talp használata.

Karakterkártyák

A figurák képességeinek és felszerelésének számontartását megkönnyítendő a modellek tulajdonságait kártyákon tartja nyilván a játék. Ezeket igény szerint tetszőleges egyéb módon is lehet követni. A könyv melléklete tartalmazza az ismertett harcosok kártyáit, emellett egy minta kártyát egyedi karakterek készítéséhez.

Csatatér

Szükség lesz még valamire, amin az összecsapás zajlik. Erre bármilyen kemény, vízszintes felület alkalmas – a legtöbb asztal megfelel erre a célra. A terepasztal mérete kötetlen, a zsúfoltság elkerülése végett az ajánlott minimális asztalméret a 3'x3'-as.

Ezt a változatos, izgalmas játék érdekében érdemes minél több tereptárggyal telipakolni, hisz ezek az összecsapások általában nem kies mezőkön, hanem fálvakban, erdőkben, várakban folynak.

Mérőszalag

A játék során a figurák mozgásaihoz, hatótávolságok meghatározásához szükség lesz pontok közötti távolságok lemérésére. Ehhez hajlékony mérőszalag használata ajánlott. A szabályok a távolságokat inch/coll (") és láb (') mértékegységben kezelik.

A játék során a játékosok bármikor lemérhetnek bármilyen két pont közötti távolságot.

Ha a szabályok a modelltől való távolság lemérésére szólítanak fel, akkor ezt a figura talpának legközelebbi pontjától tesszük. Két modell közötti távolság a két modell talpának legközelebbi pontjainak távolsága.

Kockák

Az összecsapások kimenetelében szerepet játszik a szerencse is. Ezt a játék során kockadobással szimuláljuk. A szabályrendszer kizárólag hatoldalú dobótesteket használ.

Mivel ezek a kockák a játék során jelölőként is funkcionálnak, szükség lehet mindkét fél oldalán legalább tíz-húsz darabra (a csapatok méretétől függően).

A MODELLEK TULAJDONSÁGAI

A csatározásokban résztvevő harcosok különböző harcértéket képviselnek. Egy harcedzett lovag általában jobb teljesítményt nyújt, mint egy paraszt, aki napjait földműveléssel és nem fegyverforgatással tölti. Ezt jelképezendő, a modellek különböző értékekkel, karakterisztikákkal és képességekkel rendelkeznek.

Kaszt

A csapat tagjai különféle háttérrel rendelkeznek. Van, aki nemes lovagnak született, és egész életében a harcot gyakorolta; van, aki fiatal kora óta törvényen kívüli, és rablásból, fosztogatásból szerzi meg a betevőt.

A különböző kasztú karakterek különböző kezdeti karakterisztikákkal és képességekkel rendelkeznek. Egy útonállóknak például nem sok alkalma van nehézzért kiképzést szerezni, de gyakorlot botharcos, vagy ijász lehet. Ez persze nem akadályozza meg, hogy a harcosok karrierjük során bármit megtanulhassanak.

Csatározó csapatok különböző kasztú harcosokból szerveződhetnek. A csapatok szervezéséről a Csapatlisták fejezet adnak részletesebb leírást.

Karakterisztika

Minden modell harci erejét három alapvető karakterisztikája határozza meg: Kezdeményezés, Közelharc, Távharc.

Az egyes karakterisztikákat egy-egy szám jellemez, értékük egytől hatig terjedhet (minél nagyobb az érték, annál jobb).

A figurák értékei változhatnak karrierjük során, a kezdeit értékek a csapatlisták ismertetésénél találhatók.

Kezdeményezés: A modell reakciógyorsaságát reprezentáló érték. Minél nagyobb ez az érték, annál valószínűbb, hogy cselekedeteivel megelőzi ellenfeleit.

Közelharc: A karakter közelharcos rátermettségét jelképező szám. Minél nagyobb ez az érték, annál biztosabban találja el ellenfelét közelharc során, és annál hatékonyabban hárítja ellenfelei ütéseit.

Távharc: A figura célzókéességét meghatározó érték. Minél nagyobb ez a karakterisztika, annál pontosabban találja el célpontját lő- vagy hajító fegyverekkel.

Karakterisztikatesztek

A szabályok helyenként karakterisztika tesztek (Kezdeményezés teszt,...) elvégzésére utasíthatnak. Ekkor a játékosnak dobnia kell az aktiváló kockáival (plusz akárhány kockával a szabad kockáiból – ezek utána aktiváló kockának számítanak), 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 a figurán lévő kötött kockánkként
- 1 földön fekvő figuraként

A dobott érték hat fölé is mehet. Ha ugyanis a játékos több kockával dob, akkor minden, az elsón felül dobott hatosért egyet adhat a dobott értékhez (két hatos hetet jelent, három hatos nyolcat, ...).

Képességek

Az egyes harcosok különféle hasznos képességekkel rendelkezhetnek: van aki mesterien bánik két fegyverrel, van aki gyakorlott a nehézvértek viselésében, egyesek fáradhatatlanul tudnak előrenyomulni. Minden hős rendelkezhet akár több képességgel is, ezek teszik igazán változatosabbá és ütőképesé a csapatot.

Az egyes képességekről részletesebb információ a Képességek fejezet alatt található. Itt a játékos találhat olyan képességeket is (mint Lökés, vagy Kaszálás), amik a karaktert speciális akciókra tehetik képessé. Az, hogy az ilyen képességekkel nem rendelkező karakterek nem tudják ezeket az akciókat végrehajtani, nem azt jelenti, hogy a többi harcos ne tudná például fellökni ellenfelét. Ez azt jelenti, hogy nincs elég tapasztalata, hogy a harc hevében ezt eszébe is jutna megtenni.

Karakterfejlődés

Tapasztalati pontok: Minél több csetepatét tud maga mögött egy harcos, annál tapasztaltabbá válik. A gyakorlat pedig meglátszik a teljesítményén is.

A karakterek a bevetések során tapasztalati pontokat szerezhetnek.

Szint: Ha a harcos adott számú tapasztalati pontot elér, tapasztalati szintet lép. Minél magasabb szintű egy karakter, annál több képességgel bírhat

A JÁTÉK MENETE

Egy Nottingham játékban két fél bandákba szervezett harcosai esnek egymásnak.

Miután a csataterre felkerültek a megfelelő tereptárgyak és a harcosok is elfoglalták helyüket (ezek mikéntjéről a Küldetések fejezet ad részletesebb leírást), megkezdődhet az összecsapás.

A játék célja a győzelmi feltétel teljesítése. Minden küldetés rendelkezik egyedi feltételekkel, de emellett győzelmet jelenthet az ellenfél megfutatása is.

[megfutamodás]

Egy játékos bármely kör végén dönthet úgy, hogy nem szeretne több veszteséget elszenvedni, és menekülőre fogja csapatát. Azonnal elveszti a játékot, ellenfele győz.

A csata végeztével a felek meghatározzák a csapatok zsákmányát, a harcosok sérüléseit, fejlődését.

A kör

Egy valós csetepatében a résztvevők folyamatos mozgásban vannak, egyszerre cselekszenek. Ezt a játék során nehéz lenne kezelni, így a Nottingham a folytonos időt rövid szakaszokra, körökre bontja. A játék köre közös, nem különül el a két játékos körére, a felek ezek során felváltva cselekedhetnek.

A kör elején mindkét játékos meghatározza, hogy hány aktiváció kockája lehet: minden még nem harcképtelen figurája egy kockát ér (hősök kettőt). A játék elején ennyi szabad kockájuk van.

Aktiválás: A játékosok kijelölnék egy-egy figurát, és a szabad kockáik közül kiválasztják a kockák számát, majd közös Kezdeményezést tesztet dobnak. Amelyik fél sikeres (ha egyik sem, akkor új teszt következik), az aktiválja a kiválasztott figurát: mozoghat 4"-et (-1" a már figurán kötött kockánként). A mozgás során – így annak végén is – akárhányszor fordulhat talpának középpontja körül. Ezt követően az aktiváláshoz használt kockáival (aktiváló kockák) végrehajthat egy akciót. Ezután a kockák a figura mellé kerülnek, kötött kockákká válnak a figurán.

A körnek vége, ha mindkét játékos elhasználta az szabad kockáit (vagy úgy dönt, hogy többet nem szeretne aktiválni – egy aktiválás során nulla kockát választ). Ekkor mindkét játékos felvehet minden figurájáról egy-egy kötött kockát a szabad kockáihoz (ha a kör során egy

figura harc képtelen állapotba kerül, akkor annak kockái elvesznek), és új kör kezdődik.

AKCIÓK

Futás/kúszás/mászás: Az aktiváló kockákkal dob, "kidobott érték"/2 (felfelé kerekítve) inchnyi plusz mozgást végezhet (ha nincs a figura kezében fegyver, akkor felfelé is). -1" a már figurán kötött kockáknaként.

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

Lövés: Távharceszt hatos célszámmal, ha sikeres, akkor sebzés.

módosítók:

- +2 2"-en belüli ellenfél
- 1 10"-enként célpont távolsága
- 1 ellenfél mozgott a körben
- 1 célpont kitakarva (fedezék mögött; vagy földön, 4"-nél távolabb)
- 2 kapáslövésért (nem célzott)



Támadás: Ha az ellenfél 1"-en belül van, Közelharceszt hatos célszámmal (másik fél védekezhet, ekkor közös Közelharceszt 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:

- +2 másik fél hátulról
- +1 másik fél a földön, vagy oldalról
- 1 célpont kitakarva (fedezék mögött)
- 1 bal kézben lévő fegyverrel

Támadás két fegyverrel: Két egymás utáni támadás akciót hajthat végre a figura, amikhez viszont különböző aktiváló kockákat kell használnia (az első támadás kockáit azonban nem kell kötött kockaként számolni a második támadásnál).

módosítók:

- 1 második támadás

Cipelés: A figura egy talpkontaktusban lévő nehéz tárgyat, vagy harc képtelen figurát (akár ellenséges is) mozgathat. A futás szabályai szerint mozoghat, a mozgott tárgy/figura vele együtt mozog.

Földre: A figura földre került állapotba kerül.

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

módosítók:

- 1 már lerakott aktiváció kockáknaként

Felsegít: Álló figura teheti meg, egy földre került talpkontaktusban lévő figurát talpra állít. Dob az aktiváló kockákkal, ha a legnagyobb kidobott érték nagyobb, vagy egyenlő, mint a földön fekvő vértjének sebződés módosítója-1, akkor sikeresen felsegíti.

módosítók:

- 1 már lerakott aktiváció kockáknaként

SPECIÁLIS, SORON KÍVÜLI AKCIÓK

Támadás menekülőre: Ha egy figura elhagyja egy ellenséges modell 1"-es környezetét, akkor az ellenséges figura tehet egy támadás akciót (kockákat a szabad kockák közül vesz, akció után a figura mellett marad).

Sebzés: Automatikus akció találatnál, újra dob az aktiváció kockáival:

- 1-2 célpont hátrahőköl 2"-et (ha eközben valami akadály van, akkor a földre kerül), kivéve, ha földre került állapotban van
- 3-4 célpont földre kerül
- 5-6 célpont harc képtelenné válik

módosítók:

- + fegyverek és páncélok módosítói
- +1 támadás mozgásból
- +1 földre került ellenféllel szemben
- 1 támadás közelharcban távharc fegyverrel, pusztá kézzel, vagy rögtönzött fegyverrel

ÁLLAPOTOK

Földre került: A figurát arccal felfelé nézve elfekteti a játékos. Ebben az állapotban a figura egész teste a talpának számít. Az aktiváció utáni 4" mozgást földre került figura nem mozoghatja le.

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

TEREP

Akadály: Lépésmagasságnál nagyobb, de a figura mellkasánál alacsonyabb tereptárgyak (kerítések; földön fekvő, harcképtelen figurák) 1"-et levonnak a mozgásból.

Árok: Ha a figura egy szakadékba hőköl vagy lép, akkor dobnia kell egy kockával (hőkölés esetén az ellenfél aktiváció kockájával, lépés esetén a sajátjával):

- 4-6 sikerül megtartani az egyensúlyát
- 2-3 földre kerül
- 1 harcképtelenné válik

módosítók:

- +1 ha a figura legalább egyik keze üres
- páncélmódosító (könnyűvért -1, nehézvért -2)
- 1 az árok magassága az első után minden megkezdett 1"-enként

Épületek: A figurák az épületeken belül ugyanúgy mozoghatnak, mint bárhol máshol. Épületek ajtajainak/ablakainak nyitása-csukása egy akcióba kerül, ha az nem zárt, akkor az akció automatikusan sikeres. Zárt vagy eltorlaszolt ajtó betörhető egy akcióval: a játékos dob az aktiváló kockákkal, ha a legnagyobb érték hatos, akkor az ajtót sikeresen betöri.

módosítók:

- + a figura fegyver vagy páncél módosítója
- kötött kockák a figurán

Az épület nyitott ablakán bemászni egy akcióba kerül.

Szalmatető épületen a bandatagok a tetőn át is bejuthatnak. Egy akcióba kerül a tetőn átverekedni magát egy modellnek, és az Árok szabályai alapján sebződhet az eséstől.

Nehézterep: Sziklás, romos terület. Ha futáskor a figura ilyen területen halad (bármennyit a futás során), akkor a futó kockával a mozgás után újra dob. Egyes esetén a figura földre kerül.

módosítók:

- páncélmódosító (könnyűvért -1, nehézvért -2)

FELSZERELÉS

Íj: Kétkezes, távharc fegyver.

Számszerj: Kétkezes; +1 sebzésnél, de ahhoz, hogy lövés akciót hajtson végre a fegyvernek töltve kell lennie. Erre egy akciót kell költenie a játékosnak.

Kard: +1 sebzésnél, +1 védekezésnél.

Alabárd: +1 sebzésnél, támadás 2"-re.

Buzogány, pöröly: +2 sebzésnél.

Pallos: Kétkezes, két aktivációs kockát minimum használnia kell a támadáshoz, +3 sebzésnél.

Bot: Kétkezes, +1 sebzésnél, +1 védekezésnél.

Pajzs: +1 lökésnél, fedezéket ad előlről jövő támadások ellen.

Könnyűvért: -1 sebződésnél.

Nehézvért: -2 sebződésnél, -1" minden mozgásból.

KÉPESSÉGEK

Bandavezér: A bandának tartalmaznia kell egy hőst, aki a bandavezér. Automatikusan rendelkezik a Parancs képességgel. Ez a képesség szabadon átruházható bármelyik hősré a játékok között.

Hős: Két aktiváció kockát generál, legalább egy hősnak (Bandavezér) lennie kell a bandában.

Parancs: A játékos kijelöl egy, az aktivált figurától legfeljebb 6"-re lévő saját figurát. Ez a figura hajthat végre egy akciót (az eredetileg aktivált figura aktivációs kockáival). Az aktivációs kockák e mellé a figura mellé kerülnek. Az eredeti figura nem mozoghat ebben az aktiválásban.

Taktikus: Ha a Bandavezér rendelkezik ezzel a képességgel, akkor minden olyan küldetés előtt, ahol a játékosok különböző szerepeket kaphatnak (támadó-védekező), megválaszthatja, hogy melyik szerepet játssza. Ha mindkét fél Bandavezérje rendelkezik e képességgel, akkor a játék előtt a két figura közös Kezdeményezés tesztet tesznek egy kockával. Amelyik figura sikeres, az választhat (ha egyik sem, akkor új teszt következik).

Felderítő: A játék első körének elején automatikusan nyerhet egy aktiválást. Ha a másik félnek is van ilyen figurája, akkor azok az eredeti aktivációs szabályok alapján közös Kezdeményezés tesztel döntenek el az aktiválást.

Fáradhatatlan: Ha a kör végén, miután minden harcosuk mellől felvették a játékosok egy-egy kockákat, marad még a figura mellett kocka, akkor a játékos felemelhet egyet még onnan. Ezután dobja kell vele, ha az eredmény négy, vagy nagyobb, akkor a kocka a szabad aktivációs kockák közé kerül, ha nem, akkor vissza a figura mellé.

Ellenálló: -1 sebződésnél.

Atlétikus: +1" minden mozgásra.

Nehézvért kiképzés: Nem jár -1" büntetés nehézvértben mozgásért.

Kitérés: +1 védekezésnél, ha a figurán nincs vért.

Menekülő: -1 módosító a rá támadó ellenfélnek, támadás menekülőre akciónál.

Gyorslövő: Nem jár -2 módosító kapáslövésért.

Kétkezes: Nem jár -1 módosító balkézben lévő fegyverrel támadásért.

Lökés: Ha az ellenfél 1"-en belül van, Közelharceszt hatos célszámmal (másik fél védekezhetsen, ekkor közös Közelharceszt az ellenféllel – a védekezőnek ehhez a

szabad aktivációs kockái közül kell használnia, és az akció után ezek a figura mellé kerülnek), ha sikeres, akkor sikeresen fellöki az ellenfelét.

módosítók:

- +2 másik fél hátulról
- +1 célpont vagy oldalról
- 1 célpont kitakarva (fedezék mögött)

Sikeres lökés esetén újra dob az aktiváció kockáival:

- 1-3 célpont hátrahőköl dobott 2"-et (ha eközben valami akadály van, akkor a földre kerül)
- 4-6 célpont földre kerül

módosítók:

- +1 lökés mozgásból

Kaszálás: Támadás -1 módosítóval, majd – ha ezt nem védte ki az ellenfél, akkor – támadás ugyanezekkel az aktivációs kockákkal a tőle jobbra (vagy balra, szabadon választható) 1"-en belüli figurára (akár saját csapatárs is!) -2 módosítóval, majd a következőre -3 módosítóval, és így tovább, egészen addig, amíg egy figura nem blokkolja, vagy körbe nem ért.

Fegyvergyakorlat [x]: +1 módosító [x] fegyverrel való támadáskor.

PUSZEDLI

- Elviszik Puszedlit! - ordibálta a kétségbeesetten rohanó, megveszekedettnek tűnő asszony. Az őrszem egyből felismerte. Hasas Hilda volt az, Darcy felesége. Meggyőződött róla, hogy nem követik a nőt, majd a lehetőségeihez képest óvatosan elkapta és szájára tette a kezét. Az asszony láthatólag nem nyugodott meg, de rájött, hogy mi a dolga. Miután elcsendesedett, az őr a bűvőhelyre vezette.

- Elviszik Puszedlit! - lihegte már Brogan előtt - A sheriff. Eljött csatlósaival a tanyára. Azt mondta, hogy az erdőszéli tanyák védelme érdekében elviszik a jószágaimat. Mi lesz velem Puszedli nélkül!?

Pár perc elteltével egy kis csapat élén Brogan már a tanya határán állt, eltökélve, hogy Puszedli nélkül nem tér vissza.

A csatatér

A tetszőleges méretű (2'x2' - 4'x4') csatatér egyik oldalán a tanya épületei fekszenek, a másik oldal az erdő kezdődik. Ennek megfelelően az egyik oldalra két-három ház, a másikra néhány fa kerüljön fel. Néhány sziklával, egy kis kerttel, kerítéssel színesebbé tehető az asztal.

Felfejlődés

A több aktivációs kockával rendelkező (vagy véletlenszerűen kisorsolt) játékos a támadó játékos, ez a csapat próbálja visszaszerezni Puszedlit. A másik játékos a védekező, az ő bandatagjai a játék elején éppen az épületeket kutatják át.

A felpakolás megkezdéseként a védekező játékos minden figurája véletlenszerűen egy-egy épületbe kerül (a házak ajtajai-ablakai nyitva állnak). Ezután a támadó játékos felpakolja figuráit az erdő oldali asztalszélre (a figurák talpa érintse az asztal szélét).

Végül helyezük Puszedlit a tanya épületei közé.

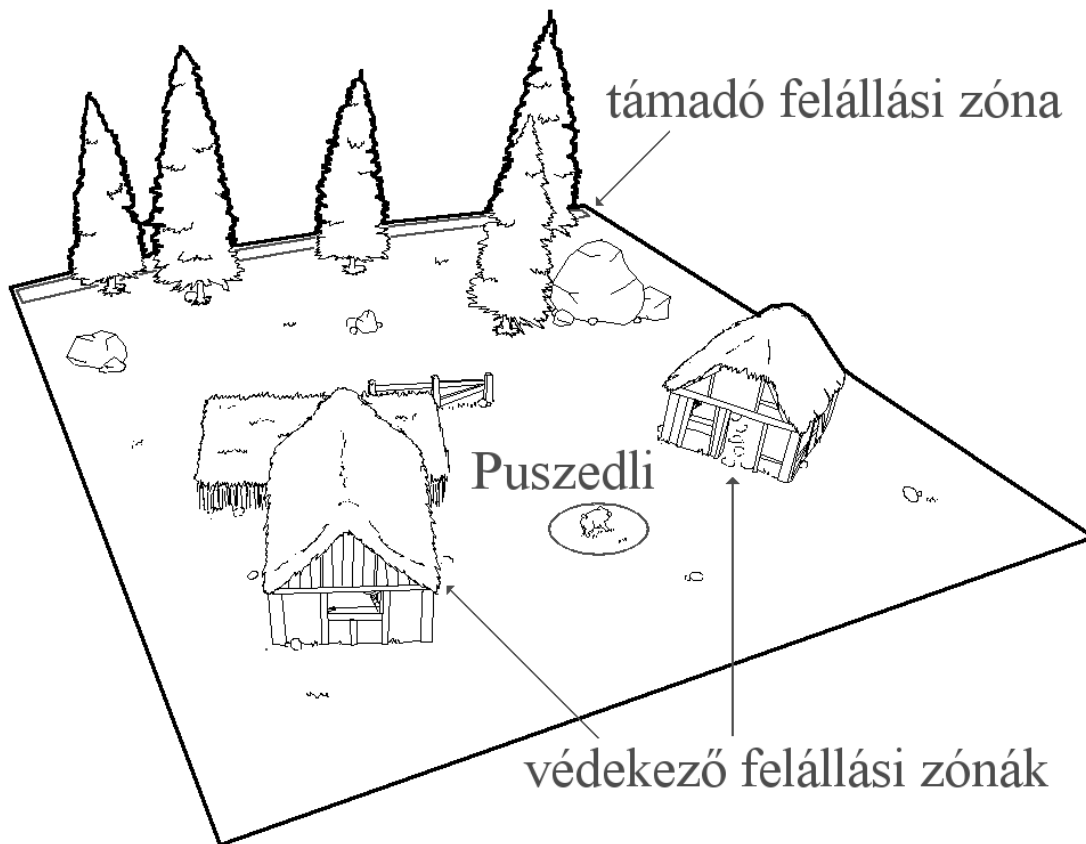
Speciális szabályok

Puszedli: ha egy figura talpkontaktusba kerül Puszedlivel, akkor vezetheti a kocát a cipelés szabályai szerint.

Ha éppen nem vezet senki, akkor minden kör végén véletlenszerű irányban mozog d3"-et (esetleges akadályokat kikerülve).

Győzelmi feltételek

A támadó játékos nyer, ha sikerül kivezetnie Puszedlit az erdő felőli asztalszélre, vagy ha a védekező játékos elmenekül. A védekező nyer, ha a támadó játékos elmenekül.



A VÁGYAK KELEPCÉJE

A bájos Heloise hívásának nem lehetett ellenállni. Brogant elvakította a vágy; ha egy kicsit is józan fejvel gondolkodik, akkor időben észreveszi, hogy ez csakis csapda lehet. Ha az üzenet furcsa formájára vagy a találka helyszíne nem is keltett volna benne gyanút, a kunyhó körüli vérszjósó csendre biztosan felfigyelt volna. De neki csak a szép hölgy angyali szemei, forró ajka, göndör fürtjei és nem utolsó sorban formás keblei jártak az eszében.

Az üres házba toppanva egy pillanatra újra tisztán látott, s rögtön rájött, hogy hibázott. Érzékei kitisztultak, s már hallani vélte a sheriff közeledő zsoldosainak lépteit.

A kunyhó elég masszívnak tűnt, hogy egy ideig biztonságban megbújhasson, de örökre nem maradhatott ott bezárva.

Vajon időben érkeznek cimborái?

A csatatér

A tetszőleges méretű csatatér (az egyik oldalhosszúsága legyen legalább 3') egyik rövid oldalának közepén a kunyhó áll. Az asztal többi részén ízlés szerint fák, sziklák, dombok, egyéb tereptárgyak kerülhetnek fel.

Felfejlődés

A kevesebb aktivációs kockával rendelkező (vagy véletlenszerűen kisorsolt) játékos a védekező játékos, ez a csapat próbálja bandavezérét kijuttatni a kelepcéből. A másik játékos a támadó.

Először a védekező játékos bandavezére kerül a kunyhóba. Ezután a támadó játékos helyezheti fel a hosszabb oldalak kunyhó felőli felére a figuráit asztalszélre (a figurák talpa érintse az asztal szélét), szabadon. Végül a védekező játékos pakolhatja fel a többi figuráját a kunyhóval szemközti rövid asztalszélre.

Speciális szabályok

Biztos menedék: A kunyhó ajtajai és ablakai zártak (belülről automatikusan nyithatók, kívülről nem), és megerősítettek: -1 módosító a betörésükre.

Győzelmi feltételek

A védekező játékos nyer, ha bandavezérét sikerül kijuttatnia (akár cipelve is) a kunyhóval szemközti rövid asztalszélen, vagy ha a támadó játékos elmenekül. A támadó nyer, ha a védekező játékos elmenekül, vagy egy figurája kicipeli az ellenfél bandavezérjét valamelyik asztalszélen.

