

NOTTINGHAM

középkori csetepaték



Kis csapatos asztali taktikai stratégiai játék szabályok

Tesztváltozat 0.130616

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 vérttel 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	4
Mire van szükség a játékhoz?	4
A modellek tulajdonságai	4
Kaszt.....	4
Karakterisztika	4
Karakterisztikatesztek	5
Képességek.....	5
Karakterfejlődés	5
A játék menete.....	5
Írányok és láthatóság.....	5
A kör	5
Akciók	6
Speciális, soron kívüli akciók	7
Állapotok.....	7
Földre került	7
Harcképtelen	7
Pánik.....	7
Terep	8
Felszerelés	8
Képességek.....	8
A csapat.....	9
Hősök	9
Csatlósok.....	9
Puszedli	10
A vágycsapat kelepceje.....	11

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 bővíhetnek, fejlődhetnek. Minden egyes nyert csetepatével nő vezérük vagyona, amit új felszerelésre, vagy zsoldosokra költethet. 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 mindenk 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 (esetleg ekkora méretű kör alakú) talp használata.

Csataér

Szükség lesz még valamire, amin az összecsapás zajlik. Erre bármilyen kemény, vízszintes felület alkalmas – a legtöbb asztal megfelelő 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 falvakban, 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 talpainak legközelebbi pontjainak távolsága.

KOCKÁK

Az összecsapások kimenetelében szerepet játszik a szerencse is. Ezt a játék során kockadobással simuláljuk. A szabályrendszer kizárólag hatoldalú dobtesteket 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 loagnak született, és egész életében a harcot gyakorolta; van, aki fiatal kora óta törvényt kívüli, és rablásból, fosztogatásból szerzi meg a betevőt.

A különböző kasztú karakterek különböző kezdeti karakterisztikákkal és képességekkel rendelkeznek. Egy útonálló például nem sok alkalma van nehézséget kiképzést szerezni, de gyakorlot botharcos, vagy íjász 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, Közéltarc, Távtarc.

Az egyes karakterisztikákat egy-egy szám jellemzi, értékük egytől ötig terjedhet, minél nagyobb az érték, annál jobban teljesít a modell az adott területen. Kettes érték egy átlagos, tapasztalatlan ember megfelelője, ötös karakterisztikájú modellek szinte emberfeletti tulajdonsággal rendelkeznek.

A figurák értékei változhatnak karrierjük során, a kezdeit értékek a harcosok 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, Közelharc teszt, Távharc 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 kockánként
- 1 földön fekvő figuraként

A dobott érték hat fölé is mehet. Ha ugyanis a játékos több kockával dob, akkor minden, az első 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 változatosá és ütőképessé 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. Minél több tapasztalati ponttal rendelkezik egy figura, annál több képességre tehet szert.

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 megfuttatása is. Ha a játékos minden figurája harcképtelen, vagy pánikol, akkor elvesztette a csetepatét, ellenfele győzött.

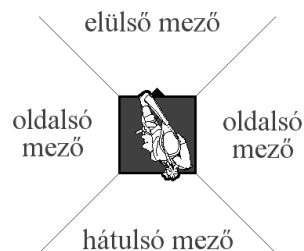
Egy játékos bármely kör végén dönthet úgy, hogy nem szeretne több veszteséget elszenvedni, és menekülőre fogja csapatát. Azonnal elveszti a játékot, ellenfele győz.

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

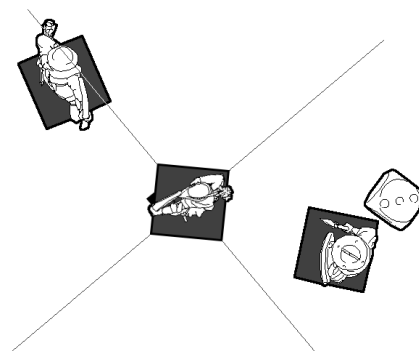
Irányok és láthatóság

Szükséges, hogy a figura frontja egyértelmű legyen, mivel egyes akciók tesztjei eltérő módosítókat kaphatnak, attól függően, hogy a modell (vagy a célpont) melyik irányba néz.

A figura körül a tábla területés négy 90°-os síknegyedre bontjuk (elülső- vagy látómező, oldalsó- és hátulsó mezők) aminek egyenesei a figura nézési irányával 45°-ot bezáró egyenesek:



Egy modell a figura adott mezejében van, ha talpának túlnyomó része abban a mezőben van (ritka esetekben ez nem egyértelmű, ekkor kockadobással eldöntendő):



Boemund, az alabárdos - aki már egy akciót végrehajtott a körben - Brogan hátulsó mezejében áll, mert talpa teljes egészében abban a síknegyedben fekszik (ha

rátámadna +2 módosítót kapna a közelharc teszt dobásra). Fulbert Brogan elülső mezejében van, mert talpának nagyobbik része ebben a síknegyedben terül el: a zsványvezér így rálőhet (mivel nincs köztük a láthatóságot takaró akadály sem).

Egy modell lát egy másik modellt, ha az az elülső mezőjében helyezkedik el és a modell szeme és a cél modell valamely pontja között akadálymentes vonal húzható.

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 kijelölnek egy-egy figurát, és a szabad kockáik közül kivesszük tetszőleges számút, majd közös Kezdeményezés tesztet dobnak. Amelyik fél sikeres (ha egyik sem, akkor új tesz következnek), 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 ezek a kockák a figura mellé kerülnek, kötött kockákká válnak a figurán (célszerű nem egyessel vagy hatossal felfelé tenni a figura mellé, hogy ezek jelölhessék a figura célzott, vagy pánik állapotát).

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

Célzás: A modell kijelöl egy általa látható modellt, akire céloz. Az aktiváló kockát célszerű hatossal fölfelé tenni a figura mellé (kötöttként) hogy jelölje a célzott állapotot. Ezek a kötött kockák a kör végén felvehetők a megengedett egyen felül.

Lövés: A játékos kijelöl egy az aktivált modell által látható modellt: a célpontot. Távharcesztet tesz hatos célszámmal, ha sikeres, akkor sebzés akciót hajthat végre a célpont ellen.

módosítók:

- +2 2"-en belüli célpont
- 1 10"-enként célpont távolsága (a távolsághoz hozzáadandó –, vagy belőle kivonandó, ha a célpont alacsonyabban áll – a célpont és a lövő modell közti szintkülönbség)
- 1 célpont mozgott a körben
- 1 célpont kitakarva (fedezék mögött; vagy földön, 4"-nél távolabb)
- 2 kapáslövésért (nem célzott, vagy nem ezt a célpontot célozta)



Ha a Távharcesztnél a módosítók utáni dobott érték pontosan hat, akkor a lövés a lövő modellhez legközelebbi fedezéket találta el. Ha ez egy harcos, akkor a sebzés akciót e modell ellen kell végrehajtani.

Támadás: A játékos kijelöl a támadó modell által látható, hozzá 1"-nél közelebb lévő modellt: a célpontot. Közelharceszt hatos célszámmal (a célpont 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 a harcos sebzés akciót hajthat végre a célpont ellen.

módosítók:

- +2 támadás a célpont hátulsó mezejéből
- +1 célpont a földön, vagy támadás az oldalsó mezejéből
- 1 célpont kitakarva (fedezék mögött)
- 1 bal kézben lévő fegyverrel

Támadás két fegyverrel: Két egymás utáni támadás akciót hajthat végre a figura (akár két különböző célpontra is), 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 harcképtelen figurát (akár ellenségest is) mozoghat. A futás szabályai szerint mozoghat, a mozgatott 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 kötött aktiváció kockánkként

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 kötött aktiváció kockánkként

Fegyvercsere: A figura a nála lévő fegyverek közül újakat vehet a kezébe (akár puszta kézre is válthat).

Tárgy felvétele: Ha a modellnek van üres keze, akkor bármilyen 1"-en belül lévő tárgyat felvehet. Ezzel az akcióval 1"-nél közelebbi harc képtelen modell egy felszerelési tárgyát is felveheti (kivétel: vérték).

SPECIÁLIS, SORON KÍVÜLI AKCIÓK

Tárgy elejtése: Az aktivált modell a kezében lévő tárgyat a földre dobhatja ingyenes akcióként. Az aktiváló kockáival ezután tehet még egy akciót.

Összeszedés: Aktivált pánikoló modell hajthatja végre. Karakterisztika tesztet tesz karakterisztika nélkül (a dobott értékhez nem adódik semmi), ötös célszámmal. Ha a teszt sikeres, akkor a modell legyőzi a pánikot, nincs továbbá pánik állapotban. Ha sikertelen, akkor a figura egy futás akciót tesz a legközelebbi ellenféllel ellenkező irányba.

módosítók:

+1 ha a modell Hős, vagy van 4"-en belül baráti hős
+1 ezen felül, ha a hős Bandavezér
+1 ha a figura Parancs akcióval aktiválódott

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

1-2 célpont hátrahököl 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 ha az aktiválás előtt a támadó modell legalább 3" távolságra volt a célponttól (roham)
+1 támadás magaslatról
+1 földre került ellenféllel szemben
-1 támadás közelharcban távharc fegyverrel, puszta kézzel, vagy rögtönzött fegyverrel

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).

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 mozgathatja le.

Harc képtelen

A figurát arccal lefelé nézve elfekteti a játékos. A figura nem aktiválható, aktívan nem vesz már részt a játékban. Kötött kockái felszabadulnak a kör végén.

Pánik

Egy modellnek a kör végén pánik tesztet kell tennie, ha

- a csapat tagjainak legalább fele harc képtelen, vagy pánik állapotban van,

- a csapat Bandavezére harc képtelen állapotba került a kör során,

- a modell nem rendelkezik a Hős képességgel, és 4"-es környezetében legalább két (nem földre került, harc képtelen, vagy pánikoló) ellenséges modell van, és nincs baráti (nem földre került, harc képtelen, vagy pánikoló),

- a kör során a figura 4"-es környezetében harc képtelenné vált egy baráti Hős.

Pánik teszt: A modell minden kötött kockájával dob. Ha van köztük egyes, akkor a teszt sikertelen, a harc pánikba esik. Ha egy már pánikoló modell kényszerül pánik tesztre, akkor azt automatikusan elrontja. Pánikoló modellnél a kötött kockát célszerű egyessel felfelé mellette hagyni, hogy a játékosok el ne felejtsek a modell állapotát.

Ha egy figura elront egy pánik tesztet, akkor pánik állapotba kerül. Aktiválás után a 4" mozgását automatikusan a legközelebbi ellenféllel ellenkező irányba mozogja, ezután pedig csakis az Összeszedés akciót hajthatja végre.

Ha a pánikoló modell mozgása során elhagyja az asztalt, akkor a játék szempontjából harc képtelenné válik.

Ha az aktivált pánikoló modell földre került állapotban van, akkor nem mozog, hanem egy Felállás akcióval próbálkozik.

Pánikoló modellről az utolsó kötött kockát nem lehet felvenni a kör végén (mindig kell maradnia egy kötött kockájának).

Pánikoló figura védekezhet!

TEREP

Akadály: Lépésmagasságnál nagyobb, de a figura mellkasánál alacsonyabb tereptárgyak (kerítések; földön fekvő, harcképtelen figurák) 1"-et levonnak a mozgásból (mind aktiváció utáni, mind futás akció 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 aajtajainak/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:

- +1 legalább 4" mozgás után
- + 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.

Nehéz tárgyak: Nehéz tárgyak (nagyobb ládák, kövek, kocsikerekek, székek) felvételéhez két üres kéz kell.

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.

Szamszerj: 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.

Kés, tőr: +1 ellene a 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 védekezésnél.

Pajzs: +1 lökésnél, fedezetet ad elülső mezőből jövő támadások, lövések ellen.

Ökölpajzs: +1 védekezésnél.

Könnyűvért: -1 sebződésnél.

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

Kürt: Megfújása egy akció (a kürtnek kézben kell elnie ahhoz, hogy használható legyen). Ezután a körben minden baráti figurának +1 az aktiválás Kezdeményezés tesztjére.

KÉPESSÉGEK

Bandavezér: A bandának tartalmaznia kell egy hőst, aki a bandavezér. Ha a játék végén a csapat bandavezére visszavonul, vagy meghal, akkor ki kell jelölni egy hőst a csapatból, akire átruházódik e képesség. Automatikusan rendelkezik a Parancs képességgel.

Hős: Két aktiváció kockát generál, legalább egy hősnek (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 tesztet 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.

Fürge: Egy aktiválás során két akciót is végrehajthat egymás után. Az elsőben használt aktivációs kockák a másodiknál kötött kockáknak számítanak.

Bátor: +1 összeszedésnél, pánik teszt esetén eggyel kevesebb kockával dob, mint ahány kötött kockája van.

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 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 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 hátrahököl dobott 2”-et (ha eközben valami akadály van, akkor a földre kerül)
- 4-6 célpont födre 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 csapattárs is!) -2 módosítóval, majd a következőre -3 módosítóval, és így tovább, egészen addig, amíg egy figura nem blokkolja, vagy körbe nem ért.

Ehhez az akcióhoz legalább két aktivációs kockát kötelező használni.

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

Lefegyverzés: Támadás akció kilncses célszámmal. Ha a támadás tesztje sikeres, akkor nem sebez, hanem kiüti ellenfele kezéből a fegyvert. A célpont egyik (a támadó által kiválasztott) fegyvere (vagy bármilyen egyéb tárgy, amit a kezében tartott) a modell mellé kerül.

Pajzshasználat: Az oldalsó mezőből érkező támadások ellen is fedezékként hat a viselt pajzs.

A CSAPAT

Mielőtt hőseink csatába vonulhatnának csapatot kell toborozniuk.

Minden egyes modell és azok felszerelése meghatározott összegbe kerül. Egy kezdő csapat összeállítására a játékosnak száz penny áll rendelkezésére, ebből kell kigazdálkodnia az egész bandáját (a felek természetesen megegyezhetnek ennél kisebb vagy nagyobb kezdőösszegben). A megmaradt pénz a csoport eltárolhatja egy központi kincstárban (ennek fenntartása csatánként 5 penny – ha nem marad ennyi, akkor ez a lehetőség nem választható), vagy a hősök magukkal is vihetik a csatákba. Ezt egy későbbi alkalommal drágább felszerelés, további modellek vásárlására fordíthatják.

Hősök és csatlósok

Egy csatározó banda általában egy-két neves harcosból, hősből és néhány követőből, csatlósból áll. A két csoport a csapatösszeállítás szempontjából is elkülönül: a hősök egyedi karakterek, míg a csatlósok kisebb csoportokként vásárolhatók a bandába.

Egy bandában legfelfebb három csoport csatlós és kezdetben legfeljebb öt hős lehet. Ez utóbbi a csaták után átlépheti az ötöt azáltal, hogy egyes csatlósok hőssökké avanszálnak.

Hősök

A hősök a bandából különleges tulajdonságaikkal kiemelkedő csapattagok, ők azok, akiről idővel legendák szólhatnak. Közülük kerül ki a kis csoport vezére is.

Felszerelésük, képességeik egyéniek; egyénileg fejlődnek; viselhetnek és használhatnak bármilyen tárgyat, amit a hadjárat során találnak vagy vásárolnak.

Minden banda kötelezően tartalmaz egy hőst, a bandavezértvezt. Ő testesíti meg a játékost, ő irányítja csapatát.

A hősök rendelkeznek a Hős képességgel.

Csatlósok

A csatlósok a banda névtelen tagjai, a közkatonák. Bár lehetnek tapasztalt harcosok, mégis általában esendőbbek a hősoknél. Korlátozottabbak a lehetőségeik, kevésbé egyediek. Egytől hat főig terjedő csoportonként toborozhatók a csapatba.

Együttesen tesznek szert tapasztalati pontokra, együtt fejlődnek, emellett a csoport tagjai ugyanazt a felszerelést használják: minden felszerelést a csoport minden egyes tagjának egyenként meg kell vásárolni! Egy háromfős zsványcsoport íjakkal ellátásához tehát három íjat kell kifizetni.

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 viskó, a másikkra néhány fa kerüljön fel. Néhány sziklával, egy kis kerttel, kerítésekkel 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.

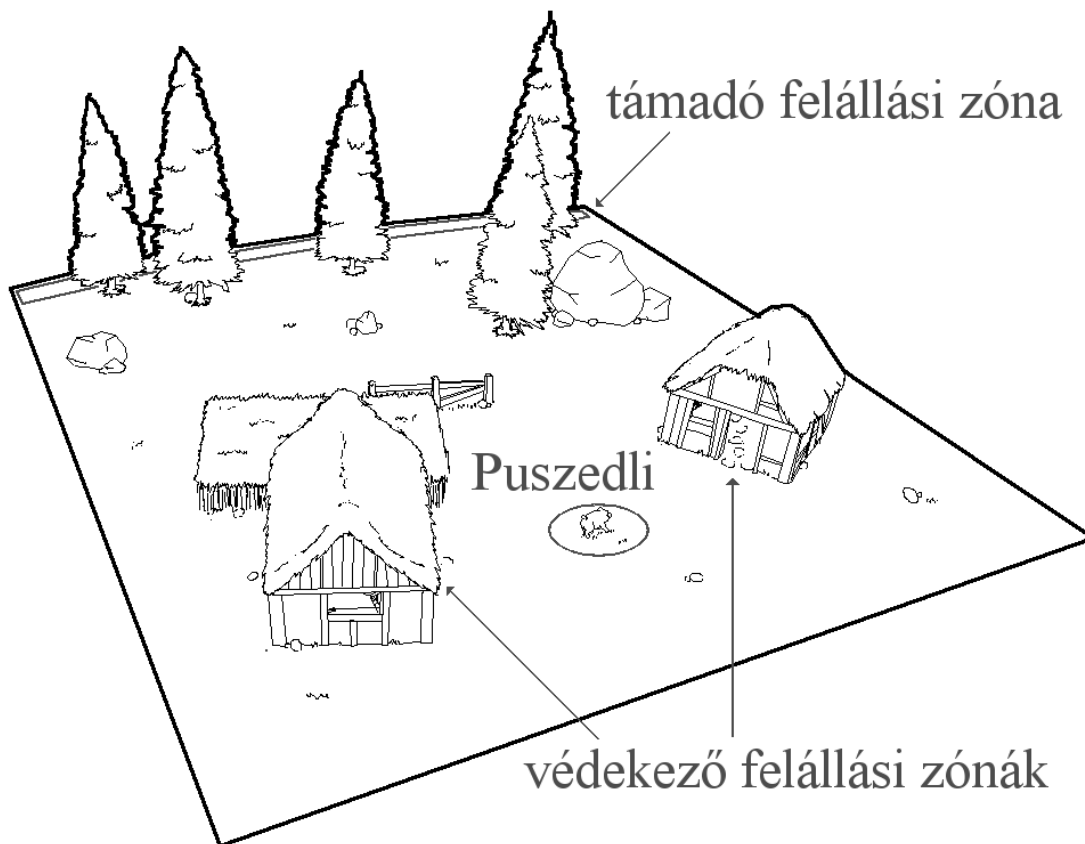
Speciális szabályok

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 asztalszélén, 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 fejjel 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 részére ízlés szerint fák, sziklák, dombok, egyéb tereptárgyak kerülhetnek fel.

Felfejlődés

A kevesebb aktivációs kockával rendelkező (vagy véletlenszerűen kisorsolt) játékos a védekező játékos. Az ő csapata próbálja bandavezérét kijuttatni a kelepceből. A másik játékos a támadó, akinek célja ennek megakadályozása.

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

Speciális szabályok

Biztos menedék: A kunyhó ajtajai és ablakai belülről 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 asztalszélre, vagy ha a támadó játékos elmenekül. A támadó nyer, ha a védekező játékos elmenekül, vagy egy figurája kicipel az ellenfél bandavezérjét a kunyhó oldali rövid asztalszélre.

