

No Limit

Hvad er No Limit? No Limit er noget så sjældent som et generisk science fiction regelsystem til 25-28 mm figurer. Det er designet, så du kan bruge de figurer du har lyst til. Der har været en del gode regelsystemer gennem årene, der af den ene eller anden grund er gået ned, og enten er forsvundet eller lever en henslumrende tilværelse hos en mindre producent. Malede figurer til disse systemer bliver ofte enten gemt væk i en skuffe og meget sjældent taget frem, eller solgt for en slik på E-Bay. Med No Limit følger der nogle tabeller med, så du kan designe profiler for dine enheder, med våben, rustninger og specialregler og til sidst udregne point værdien for hver enhed. Dine hengemte hære kan derved få nyt liv igen.

Hvem er oppe og slås?

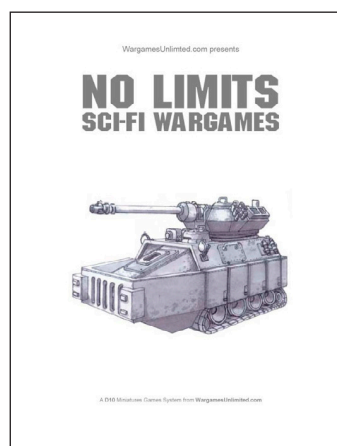
Hvem du har lyst til - det er det smukke ved det disse regler. Som du kan se andet sted på denne hjemmeside, så har jeg en fuldt malet Bauhaus hær på omkring 100 figurer til Warzone og malede Junker og VASA hære til Void - to systemer som er gået ned og er endt hos små producenter, som har en del forstand på at støbe figurer, men ikke meget på at lave regler eller markedsføre halvdøde systemer. Med No Limit er der ingen grund til at de samler støv - jeg kan konvertere disse hære til No Limit, og så spille mod f.eks. Warhammer 40.000 Imperial Guards - om end dette kræver at disse også er konverteret til No Limit.

Hvad kan No Limit tilbyde?

No Limit har nogle af de mest letlæste regler jeg har set længe; alting bliver forklaret let

og overskueligt. Reglerne er 'selvfølgelig' på engelsk, men i et enkelt og forståeligt sprog. Der er mange ting som man kan genkende fra f.eks. Void, men jeg synes det er tydeligt at designerne også har haft Warhammer 40.000 i tankerne da de lavede reglerne, da mange våben og specialregler er gamle kendinge fra det univers.

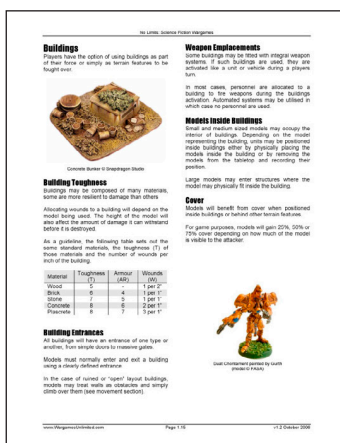
Reglerne benytter sig af alternativ aktivering af enheder i stedet for hære; dvs. at du hele tiden skiftes til at flytte og skyde med en gruppe infanterister eller et køretøj. Det har tre fordele.



Først og fremmest skal du ikke vente på at modstanderen flytter, skyder og angriber med hele sin hær, før du selv kan gøre noget. Du kommer hele tiden til at skulle tage beslutninger og får enheder i spil. Dernæst får du muligheden for at flytte enheder to gange i træk, hvis du er lidt heldig; du kan kun aktivere en enhed én gang på en tur, men du kan godt slutte en tur og - hvis du vinder initiativet - starte turen med at flytte samme enhed. Det gør at f.eks. køretøjer kan køre meget langt bag fjendens linier og true et objective. Hvis du ikke vinder initiativet, er enheden ofte dødsdømt; så spørgsmålet er om

du tør satse. Sidst men ikke mindst, bliver du stillet over for valg; skal du angribe Squad B som modstanderes ikke har aktiveret, selv om Squad A er et mere fristende mål?

No Limit bruger et system for bevægelse og kamp, som mest er kendt fra computerspil som f.eks. UFO - Enemy Unknown. Hver enhed har et antal Action Point, som du kan fordele på et antal handlinger. En 'standard' mariner har f.eks. 9 actionpoints; at gå 1" koster et actionpoint, at skyde med hans riffel koster 4 actionspoint. Du kan så gøre de actions du vil i vilkårlig rækkefølge; f.eks. gå 3" (3 AC), skyde (4 AC), og gå 2" mere (2 AC). Du kunne også have valgt at flytte 1" og så skyde to gange. Det er et lidt omstændeligt system, som ind i mellem gør at du i realiteten flytter en figur af gangen. Du kan kompensere ved at spille med et mindre antal figurer end man plejer - ikke mindst i starten, indtil du har vænnet dig til systemet.



Der er ingen undtagelser fra reglerne. Når du laver dine enheder, kan du købe specialregler til dem; f.eks. at de kan flyve, indgyde frygt, er camouflerede osv. Der er ingen særregler - undtagelser for reglerne - og undtagelser for undtagelserne. Det gør det reglerne mere overskuelige.

Reglerne for hvordan køretøjer bevæger sig, ligner 2. udgaven af Warhammer 40.000 en hel del. Et køretøj med bæltter kan dreje på stedet, mens et køretøj med hjul skal køre 3" før det kan dreje 45°. Et køretøj har et antal wounds. På de køretøjer med mere end 5 wounds vil det køre langsommere og våben sætte ud, efterhånden som det får skade. Som et lille kuriosum, kan

køretøjer køre ind i hinanden (en teknik nogle russere faktisk brugte under 2. verdenskrig, hvis deres kampvogne løb tør for ammunition).

I No Limit bruger du 10-sidede terninger. Dette giver flere nuancer og mere rimelige chancer for eliteenheder. En 6-sidet terning har meget store spring. Hvis man laver eliteenheder der har shooting 4 i stedet for 3, bliver de for ordinære, hvis de får shooting 5 bliver de for seje. I Warhammer 40.000 har en Spacemarine og en almindelig Imperial Guard soldat samme chance for at ramme en fjendtlig Chaos Marine i nærkamp, simpelthen fordi den seksidede terning der bruges i det spil giver for få nuancer.

Det er nok ikke lige lykken for alle at de skal lave deres egne hærister, før de kan spille. Det er nok heller ikke helt nemt at lave en hær der er sjov at spille og afbalanceret i forhold til ens modstander. Der er nogle hærister du kan hente ned, men udvalget er endnu ikke så imponerende - men det kan være det kommer. En enhed skabes ved at købe abilities som f.eks. Action Points, Ranged Combat, Wounds osv., købe rustning og våben, Abilities som kan være f.eks. Dodge, Blodlust osv, og sidst Traits som Climb, Flying, Large Model, Stomp Attack osv. Der er færdige profiler for de mest kendte figurer og våben du kan bruge som udgangspunkt. Øvelsen ved at lave egne hære, går ud på at lave en hær som ikke bare er sjov at spille med, men også at spille imod - så den bedste prøve om en hær holder er at give den til din modstander.

Alle reglerne er gratis. No limit er designet af en glad amatør og en kreds omkring ham; alle regler kan frit hentes ned fra nettet og printes ud. Designeren, Chris Gilders, har lovet at der vil med tiden blive lagt konverterede hærister til nogle af de populære systemer.

Hvad er mindre godt ved No Limit?

Jeg vil åbent erkende, jeg er rimeligt begejstret for No Limit, så jeg skal lidt ud i hjørnerne for at finde noget at brokke mig over - men der er jo altid noget.

Hovedproblemet med No Limit er at du skal lave din egen hærliste. Der er ikke så meget hjælp at hente hverken på No Limits hjemmeside eller i regelbogen. Jeg har endnu ikke prøvet at lave en liste, så jeg har lidt svært ved at sige hvor svært det er.

Templates er lige små nok. Jeg har i flere år spillet Void, som i den grad er domineret af templates, og hvor jeg stort set aldrig har set en figur med et maskingevær. Alligevel synes jeg er templates i No Limit lige er for små. De findes fra 1/2 til 4" templates, men det dækker over

diameter, ikke radius, så hvis figurerne holder den normale Squad Cohorency på 2", er chancen for at ramme mere end én figur meget lille.

Der er måske også lidt for mange regler. Nogle regler er lidt kringlede, f.eks. når man skal skyde opad, eller det at armour trækker fra styrken af våbenet (og man derfor skal lave udregninger undervejs i spillet).

Der er et univers, men det er kun en dårlig undskyldning for at tæve hinanden.

Hvordan får jeg mere at vide?

Hjemmeside for No Limit og No Quarter figurkrigsspillene:

<http://www.wargamesunlimited.com>