

Lord of the Rings

Lord of the Rings er en af Games Workshop's tre faste spil, ved siden af Warhammer Fantasy og Warhammer 40.000. Spillet foregår naturligvis i Tolkiens univers; med mennesker, elvere, dværge, hobitter og enter på de Godes side, og orker, mennesker, trolde, ringånder og andre 'monstre' på de Ondes side. Du kan som udgangspunkt kun spille de Gode mod de Onde, og f.eks. ikke elvere mod dværge; på den måde er verdenen meget mere begrænset, end f.eks. Warhammer Fantasy. Hvad angår udseende, lægger spillet sig fuldstændigt på af filmene. Modellerne er nydeligt lavet; og uden våben i megastørrelse. LotR er et Skirmish spil; det vil sige at du typisk ikke spiller kampe hvor hele hære kæmper mod hinanden, men mindre opgør. Nogle de senere scenarier har op mod 70 'mand' på de Ondes side. Typisk spiller du scenarier fra bøgerne; f.eks. er der et tidligt scenarie, hvor Strider og de fire hobitter skal forsvare sig mod fire Ringånder på Weathertop.

Hvordan foregår kampe?

Spillet er delt op i ture. Hver tur er delt op i fire faser; Prioritet, Bevægelse, Flytte og Skyde. I stedet for at en spiller løber gennem alle fire faser, før modstanderen tager sin tur, skiftes man; jeg flytter, du flytter, jeg angriber, du angriber osv. Det er en stor forbedring i forhold til andre GW spil, da spillerne hele tiden skal tage beslutninger og fumle med deres tropper; og det er med til at gøre spillet mere fængende.

Reglerne for Bevægelse ligner meget dem man kender fra andre spil. Moria orker kan ubekymret kravle over selv de største forhindringer, mens

elvere bevæger sig frit i skove. Mennesker og almindelige orker må nøjes med at hoppe over små hække og mure, og kravle over de lidt større. Det er i øvrigt en lille fordel at forsvare en mur eller en døråbning, da forsvareren ikke behøver at rykke tilbage hvis han taber kampen.

Nærkamp i LotR relativt simpelt; hver side ruller en terning; den der slår højest vinder kampen. Hvis man ruller det samme, vinder den der har højest Figthing Skill. Hvis Figthing Skill for de kæmpende er den samme, ruller man en terning; den Onde spiller vinder på 1,2 og 3, men den Gode spiller vinder på 4, 5 og 6. Den tabene part skal trække sig 1"/2 cm tilbage. Til sidst slår vinderen på en tabel for at give et sår; du sammenligner Strength mod Defence: her giver den 6-sidede terning problemer, for hvis din figur har Strength 3, skal du slå 4 og derover, både for at slå Defence 2 og 3 ud.

Der er lidt forskel på våben. Spyd og pikes er lange nok til at figurer kan stå beskyttet bag en figur med et skjold, og alligevel nå fjenden. Tohåndsvåben har sværere ved at ramme, men giver lidt mere i skade. Det er mest de Onde der bruger spyd, mens de Gode har flere ryttere og bedre bueskytter. Alt i alt er der færre nuancer med hensyn til hvordan våben fungerer regelmæssigt; der er f.eks. ikke forskel på sværd og økser.

Skydning er heller ikke særligt kompliceret. De forskellige våben har forskellige rækkevidde; det er lige nemt at ramme en fjende der står nær ved, som en der er langt væk. Hvis din skytte skyder på en fjende der står i dækning bag en lav mur, giver det ham et 'Save' på 4, 5 og 6. Hvis du har

10 figurer der står i basekontakt, kan de skyde en sværm af pile af sted over hovedet på egne forsvarere.

Hvad med Aragon og de andre?

Der er soldater og orker - og så er der Helte (og Skurkene naturligvis). Helte ikke bare rammer bedre og har flere angreb, de har også tre 'Special Abilities' som de kan bruge når det brænder på: 'Might' bruges til at lægge til et terningslag - og først når terningen er rullet. 'Fate' kan mirakuløst redde en helt fra slag, som ville fælde mindre krigere. 'Will' bruges til at bruge eller beskytte sig mod magiske kræfter - Gandalf den Hvide er den sejeste troldmand i hele spillet. Han har 6 'Will' plus 1 fri 'Will' per tur. Han har adgang til syv forskellige formularer. Helte og skurke er bestemt formidable krigere, men de kan sagtens tages ned hvis almindelige 'mænd' angriber dem i flok.

Hvad synes du er godt ved spillet?

LotR er et simpelt og fleksibelt spil, der kan spilles på under 2 timer. Det kan spilles med alt fra 15 til 75 figurer. Det er også en verden

som de fleste raske drenge og piger kender fra filmene - spillet er fortrinligt til at introducere figurkrigsspil til nye håbefulde spillere - det er også et meget bedre spil til klubber og skoleordninger end både Warhammer Fantasy og Warhammer 40.000, da det er meget mere fleksibelt med hensyn til hvor mange figurer du skal have.

Figureerne er virkelig flotte og fanger ånden fra filmene. De er 'realistiske' og ikke udstyret med Megavåben.

Hvad synes du mindre godt om?

Af en eller anden grund er jeg aldrig blevet tændt af LotR - jeg er ellers en stor Tolkien fan. Faste læsere af figurkrigsspil.dk vil vide, at jeg lægger stor vægt på historierne bag spillet - og det er måske der problemet ligger for mig; historien om Frodo, Aragon og de andre er allerede fortalt. Du kan ikke skabe dine egne Helte og fortælle dine egne historier.

Du kan også kun spille de Gode mod de Onde. På den måde er det et meget mere bundet univers end f.eks. Warhammer Fantasy.

