

Warhammer 40.000

Warhammer 40.000? Det lyder bekendt

Warhammer 40.000 (W40K) er også det mest udbredte science fiction på markedet. W40K er nu nok mere henad science fantasy, det vil sige en blanding af et fremtidssamfund, med stærke fantasy elementer. Der er masser af kranier og anden gotik i spillet. W40K bliver udgivet af Games Workshop, som også udgiver flere andre spil, hvoraf de store er Fantasy Battle og Lords of the Rings.

Hvordan hænger historien sammen?

Warhammer 40.000 foregår ca. fyrre tusind år ude i fremtiden. Menneskeheden beboer over en million planeter, i et overvældende imperium. Deres kejser ligger døende i sin gyldne trone, fastholdt i et stasisfelt, som lige akkurat holder ham i live. Menneskeheden har for længst opgivet at udvikle sig, og er i stedet stagneret i en undertrykkende og paranoid kultur. De prøver desperat at fastholde hvad de har. Det er en lang og pinefuld døds kamp mod Imperiets fjender, der som ædselsgrippe kun venter på at kolossen skal blive så svækket, at de uhindret kan kaste sig over kadaveret. Det er et mørkt og grusomt univers.

Hvem er oppe og slås?

Der er ret mange hære eller varianter af hære, som det vil tage for lang tid at remse op; men groft sagt kan de deles op i tre grupper:

Menneskehedenes vogtere er mange. Der findes angiveligt tusind Chapters af Space Marines, hver med deres særkender. De har

gode infanterister i stærke rustninger og lette køretøjer. Imperial Guard har horder af infanterister, der ikke kan så meget, og masser af tunge våben og svære tanks der kan en hel del mere. Inkvisitionen findes i forskellige varianter, med eller uden indslag af Space Marines og Imperial Guards. Inkvisitionen er den erfarne spillers valg, da hærene kan males, konverteres og sammensættes på utallige måder.

Chaos hærene består af mennesker der har vendt sig væk fra Kejseren og i stedet er loyale mod onde Chaos guder. Som tak bliver de muterede i mange nyttige og knap så nyttige varianter, og sendt i krig mod Kejserens loyale tropper. Chaos bliver mest spillet som enten forræderiske Chaos Marines, hærskarer af muterede dæmoner, eller en blanding af de to. Der er fire kaotiske Guder, hvis tilbedere kæmper på hver deres måde.

Og så er der menneskehedenes fjender. Necrons er ældgamle og onde robotter. De er vågnet op af deres tusindårige søvn og har fundet deres del af rummet overrendt af yngre racer. Det bryder de sig bestemt ikke om. De fungerer mest som udøde skeletter i rummet. Eldars er rumelvere, der er i stand til at give meget skade, men også selv dør let. De har tabt deres hjemplaneter og flyver nu hvileløst rundt i universet i deres flyvende byer. Tau er en ung dynamisk race, der tror på Det Større Gode. Dette gode skal alle lære at forstå, så Tau erobrer deres naboer og optager dem i deres civilisation. De er inspireret af Manga, med store battlesuits. Orker er en slags rumvikinger med trang til store eksplosioner. De er mest til nærkamp og angriber i store flokke. Tyranids er en hungrende insektrace, som overrender og bogstaveligt talt opæder hele

planeter. Tyraniderne er også mest til nærkamp, og har en blanding af horder af kanonføde og superseje elite monstre. Dark Eldars er rumelvernes onde fætre, som er korrumperet af Chaos.

Men hvad med reglerne?

Først lidt om hvordan reglerne virker for dig som ikke kender til spillet og så vil jeg komme ind på hvorfor jeg synes, at W40K er blevet et bedre spil med den nye udgave.

Du spiller på en plade på ca. 120 x 180 cm, gerne med terræn i form af bygninger, træer, ruiner osv. Der må gerne være mere terræn på bordet, end i Fantasy spillet. Alt efter hvilket scenarie du spiller, skal du forsøge at opnå nogle mål; som for eksempel besætte dele af brættet, trænge igennem med din styrke eller bare skyde modstanderen. Selve reglerne for kamp er relativt enkle i deres grundform. Du ruller for hvem der vinder initiativet. Derefter skiftes I til at flytte, skyde og gå i nærkamp med hele jeres hære.

Du flytter dine tropper for at nå så tæt ind på modstanderens tropper, så du kan skyde og/eller angribe dem i nærkamp. Dine soldater bevæger sig ikke i strikse formationer, men skal dog følges ad i grupper. For infanteri er det lige meget hvordan de vender, mens køretøjer har tykkere panser i fronten end i siderne.

Skydning forgår ved at du ruller terninger for at ramme og derefter terninger for at skade modstanderen. Hvis modstanderen har rustning eller ligger i dækning, ruller han terninger for at undgå skaderne. Klarer han det ikke, er hans ramte enheder døde. Nogle våben er stærke nok til at de fuldstændigt ignorerer rustninger og så er det en fordel at være i dækning bag en solid mur.

Nærkamp fylder meget i W40K, i betragtning af at det er et science fiction spil. Efter du har flyttet og skudt, kan du rykke dine tropper i basekontakt med dine fjender, hvis du er tæt nok på. Den forsvarende spiller skal derefter rykke de af hans tropper der kan nå, hen imod angriberne. Den der har højest initiativ starter kampen. Angriberen ruller terninger for at ramme. Forsvareren ruller terninger for rustning.

Angriberen ruller så terninger for at skade. Forsvareren fjerner sine tab og kan så slå igen med sine tropper. Når kampen er ovre, tæller I hvem der har fået flest tab. Taberen skal slå moral; klarer han det ikke, må han flygte med angriberen i hælene og hvis angriberen er i stand til at løbe de flygtende op, dør de flygtende automatisk.

Køretøjer med tunge våben er ikke supermoderne, men skal holde stille, for at skyde med alle deres våben. De kan dog affyre deres mindre våben, mens de er på farten.

Jeg droppede W40K for en fem år siden og solgte hvad jeg havde af figurer. Da jeg ikke var tilfreds med min gamle anmeldelse af W40K, købte jeg reglerne i efteråret 2009 for at skrive en ny anmeldelse. Jeg kunne faktisk godt lide hvad jeg så, så nu er jeg startet på en ny hær af rummarinere. W40K bliver aldrig et dynamisk spil. Du ruller nemlig rigtigt mange terninger og det sløver spillet en smule ned - men der er sket forbedringer i den nye udgave.

I flyttefasen er spillet blevet mere mobilt. I den gamle udgave kunne de fleste figurer kun løbe 6". Nu kan alle enheder lave et ekstra move, så længe de ikke skyder. Det giver mulighed for meget mere mobile og sjovere slag. En anden ting der irriterede mig, var at køretøjer ikke kunne køre og skyde. Det er blødt op, så køretøjer i de t mindste kan skyde med de mindre våben, mens de kører. De skal dog stadig holde stille, for at skyde med de helt store kanoner.

I skydefasen opererer GW nu med 'true-sight' i stedet for en mere abstrakt målestok for hvor langt inde fjenden stod i terræn. Det vil sige, at hvis du kan se det., kan du skyde på det. Figurer i samme enhed står ikke længere stå i vejen for hinanden. Terræn har større betydning. Enheder der bliver skudt på, har mulighed for at 'go to ground' så de får et save.

Nærkamp er også blevet mere brutalt. Når du under et assault flytter i basekontakt med fjenden, skal han flytte sine egne tropper op i kamp.

Alt i alt er den nye udgave mere mobil, mere skydende og brutal. Alle har fået lidt; både nærkamps- og skyde hærene.

Hvad er godt ved Warhammer 40.000?

Der er virkelig gods i W40Ks baggrund. Games Workshop har gennem snart tyve år udbygget baggrunden med et utal af historier, som har tilført verdenen mange detaljer og nuancer. Baggrunden er Warhammers største styrke og er uden sidestykke i branchen. Det er ikke science fiction som sådan, men snarere science fantasy. Det er tanks, rumskibe, Tempelriddere og Den Spanske Inkvisition i en ret vellykket sammenblanding. Games Workshop nedprioriterede en overgang baggrunden – men med den nye 5. udgave har de givet den hele armen igen; og det er virkelig godt.

Games Workshops figurer er som hovedregel rigtigt flotte og der er rig mulighed for at konvertere dine figurer, da de fleste køretøjer og infanterister efterhånden er lavet af plastik. Jeg må da indrømme, at jeg lidt begræd overgangen til plastik, men jeg har efterhånden set lyset. GW er blevet rigtigt dygtige til at lave plastikfigurer. Plastik giver dig også mulighed for at individualisere dine figurer; f.eks. kan du skifte mellem alle våbentyper på din Space Marine Dreadnought. Og så sidder maling også bedre fast på plastikfigurer.

Det er nemt at finde modstandere. Warhammer 40.00 er meget udbredt i Danmark og der laves

ofte turneringer; enten specielle GW turneringer som Fanatic, eller i forbindelse med spilconner som for eksempel Viking-Con.

Men hvad synes du så mindre godt om?

Man skiftes til at flytte hære. Du kan opleve at din modstander starter og så begynder at skyde din hær i smadder. Hvis han spiller Imperial Guard, kan han have 50+ infanterister, og masser af tunge våben og køretøjer. Han begynder så at rulle terninger; mange terninger, før du kan gøre andet end bare at se på. Jeg har oplevet spil ved en turnering, hvor to Space Marine hære stillede sig op overfor hinanden. De havde nogenlunde samme våben, med masser af antitankvåben. Initiativet blev afgjort af en enkelt rul af en terningslag – og vinderen begyndte at skyde sin modstanders kampvogne i stykker. Nu var han usædvanlig uheldig med sine terningerul, men hele kampen kunne meget vel være blevet afgjort af dette ene terningerul.

Man bruger en seksidet terning og det har nogle underlige konsekvenser. Hvis en Space Marine med Assault 4 og en infanterist med Assault 3, angriber en Chaos Space Marine med Assault 4, vil de begge ramme på 4+ - Det vil sige de har samme chance for at ramme. Der er simpelthen for få nuancer i en sekssidet terning.

