

Warhammer Historic

Hvad gør du, hvis du har lyst til at gå Julius Cæsar eller Alexander den Store i bedene og simpelthen ikke kan nære dig for at male regimenter af græske falankser eller germanske barbarer; men på den anden side ikke gider at lære nye regler? Warhammer Historic benytter sig af de samme grundregler som Warhammer Fantasy Battle, så hvis du allerede kender dem, er Warhammer Historic nemt at gå til.

Historie? Det lyder kedeligt

I Warhammer Historic er der ingen monstre, ingen overmenneskelige helte eller magikere, og derfor heller ingen magi. I stedet dækker reglerne mere eller mindre historisk korrekt hærene fra Sumerere år 3500 før kristi fødsel, til korstogene i 1200 årene. Det kan føles en smule bart at undvære helte og deres magiske våben, sjove monstre og magien, men Warhammer Historic lægger i stedet hovedvægten på infanteriet. Der findes skam krigsmaskiner, elefanter og stridsvogne; men selv om de brugt rigtigt kan være meget nyttige, så er de

mest med fordi de er sjove. Det er i sidste ende infanteriet og rytteriet der skal vinde kampen for dig.

Infanteri? Det lyder endnu mere kedeligt

Warhammer Historic indfører en ny type infanteri, der ligger sig mellem ordinære tropper og skirmish tropper, som man kender dem fra Fantasy Battle. Det er let infanteri, der enten kan kæmpe i formationer som almindelige tropper eller i skirmish formation. Hvis de er i formation, kan de ikke få mere end +2 i rank bonus. Kæmper de i skirmish formation, kan de flytte sig mere frit i forhold til den tætte formation, og de kan bevæge sig hurtigere.

Våben og rustninger bliver også nuanceret i forhold til Warhammer Fantasy. I Warhammer Historic har man både almindelige spyd og kastespyd i lette og tunge udgaver. Almindelige spydbærere kæmper i to rækker hvis de bliver angrebet, mens kastespyd kæmper i to rækker når de angriber eller angribes. Skirmishers som



bruger kastespyd kan genulle missede slag; det simulerer at de kaster deres spyd, før de går i nærkamp med deres sværd.

Men egentligt sker der ikke så meget nyt med nærkampsvåben. Missilvåben dækker javelins, kortbuer, composit buer, langbuer, armbrøster og slynger. Missilvåben kan bruges til Massed Fire, hvor en hel formation skyder over hovederne på hinanden. Alle figurerne kan skyde, men da denne form for skydning er mindre præcis, halvere man antallet af terninger for de figurer der skyder. Skjolde fås nu i tre størrelser, fra buckler, skjolde til store skjolde. Bucklers giver +1 save for skirmishers, mens tropper i formationer kun får dette save mod nærkampsvåben. Skjolde giver +1 save mod alle våben. Store Skjolde giver et +2 save.

Det lyder straks bedre. Hvad kan Historic ellers byde på?

Der er ganske gode regler for scenarier, kampagner og erfaring. Der er otte scenarier, som dækker forskellige situationer som

overraskelsesangreb, flankangreb, baghold, eller Last Stand, hvor en lille styrke skal kæmpe fortvivlet mod en dobbelt så stor overmagt. Kampagnesystemet fungerer på den måde, at ens starthære er begrænset med hensyn til kavaleri, stridsvogne, standarder, krigsmaskiner, skirmishers osv. Man får til at starte med tre territorier som genereres tilfældigt, og som enten giver adgang til disse specielle enheder, giver flere point at købe tropper for, eller måske en spion, som kan sætte en kæp i hjulet på dine fjenders planer. Gennem kampagnen kan man blive udsat for events som pirater, sult, ildløs og oprør. Ens tropper og generaler kan opnå veteranstatus hen af vejen.

Der er to hære med i grundreglerne; Imperiale Romere og Barbarer. Der er senere udkommet en række bøger der går grundigere i dybden med specielle tidsperioder eller områder; som f.eks. England i sen jernalder og Vikingetid, eller Alexander Den Stores erobringsskrig mod perserne og inderne.

