

Warlords

Warlords er et 'skirmish' fantasy spil, fra Reaper Miniatures - firmaet der også laver lækre figurer til bordrollespil. Reglerne har efterhånden nogle år på bagen, men er i sommeren 2009 kommet i en ny og revideret udgave.

Hvad med reglerne. Er de til at finde ud af?

Reglerne til Warlords er rimeligt lette og overskuelige, og fylder ikke mere end 30 sider i regelbogen. Resten af bogen er baggrundshistorier og enhedskort til de forskellige hære/fraktioner.

Initiativ forløber lidt specielt i Warlords, da du benytter dig af spillekort. Din hær er delt op i grupper og du får et kort for hver gruppe. Kortene blandes og du trækker kortene ét af gangen; farven, rød eller sort, bestemmer så hvilken side der får lov til at aktivere en gruppe næste gang. Du bestemmer selv hvilken gruppe der skal aktiveres. Alle grupper er altså sikret at komme én gang i turen, og med lidt held, kan du vinde initiativet flere gange i træk, før din modstander kommer til. Har du få men dyre modeller, er chancen for at din modstander får lov til at rykke først, en anelse større.

Hærene er delt op i 3-5 grupper af enheder, som skiftes til at lave aktioner. Når du aktiverer din gruppe, kan de foretage to aktioner, det kan være flytte, angribe, skyde osv. Det er meget frit, dog med den begrænsning, at du ikke kan udføre to kampaktioner i samme fase; det er at skyde, angribe eller kaste magi. Der er ikke nogen speciel orden du skal gøre aktioner i; en leder kan f.eks. flytte og så prøve at rally nogle figurer der har ondt i moralen, mens nogle bueskytter

skyder pile af og derefter flytter i dækning.

Der følger et enhedskort med til alle figurer, hvor deres stats er beskrevet. De fleste enheder har mere end ét liv, og efterhånden som de tager skade, bliver deres stats dårligere. Fodtusser har typisk to liv, mens seje enheder kan have helt op til seks liv. Din enhed har en fysisk og en magisk forsvarsværdi.

Hvis du vil prøve at ramme en modstander med våben eller magi, ruller du en eller flere 10-sidet terninger og lægger til enten din enheds skydning-, nærkamp- eller magiangreb; hvis du slår lig med eller over din fjendes forsvarsværdi, går dit angreb ind på din fjende. Angriberen slår først, men hvis forsvareren overlever angrebet, kan enheden skyde eller slå tilbage. Angriberen bestemmer hvem han vil angribe, så der er ingen diskussion om hvilke figurer der tager tabene. Der er ikke noget der hedder rustninger og derfor ingen 'armoursaves'. Det er med til at gøre spillet hurtigt.

Bevægelse er også ret overskueligt. Alle enheder har en flytteværdi. Hvis du vil løbe, skal du først flytte, derefter kan du flytte endnu en gang, men får en bonus på 2". Du mister lidt flytteværdi hvis du løber op af bakke eller kravler over mure og hække, men får til gengæld lidt bonus hvis du løber på en ordentlig vej. Der er ellers ingen krav om at grupper skal holde sammen.

Ud over stats, har mange enheder specielle regler. Specialreglerne er fælles for alle hære, så jeg tror ikke at der er nogen ballade med at specialregler ophæver andre hæres specialregler. Der er 62 forskellige regler, så der er lidt at holde styr på. Reglerne kan være, at din enhed f.eks. er rytter, kan snige sig, er frygtløs,

kan forme en skjoldborg, er en god taktiker og meget mere.

Magi er som altid lidt af et kapitel for sig. Der er elleve 'skoler' med hver deres speciale; f.eks. is, ild, jord, healing, død, mm. Desuden har hver fraktion tre formularer som er 'deres egne'. Det er på forhånd bestemt hvilke skoler en magiker har adgang til; billige troldmænd kan typisk kun kaste formularer fra én skole, mens stærke (og dyre) troldmænd kan kaste formularer fra op til tre skoler - plus deres egne formularer. Hver formular koster et antal 'spellpoints' at kaste, så det handler om ikke at brænde inde med spellpoints, hvis din troldmand må bide i støvet under kampen.

Nok om regler. Fortæl mig om hvem der er oppe og slås.

Joh, det er jo lige det.. Jeg ville ønske at jeg kunne fortælle dig om de forskellige fraktioners styrker og svagheder, men det har jeg ganske simpelt ikke spillet Warlords nok til. Med ti fraktioner og mere end 400 forskellige enheder, så er det ikke helt så nemt at skaffe sig et overblik - og Reaper gør det heller ikke nemt for dig. Det vil være for hårdt at sige at det er en af spillets svagheder, men det ville være rart hvis de havde brugt fem linier til at fortælle om hver fraktions taktik.

Der er som allerede fortalt ti fraktioner. De er; Korsfarere (hellige riddere), Darkspawn (dæmoner, hekse og heksemestre), Dværge, Elvere, Lejesoldater, Necropolis (udøde. Brrr..), Nefsokar (egyptere med hang til udøde), Overlords (inkvisitoriske heksejægere), Reptus (øglemænd) og Reven (orker og goblinger).

Hver af de ti racer eller hære får deres særpræg af at have deres egne enheder, fraktionens specielle ledere, trylleformularer og eget udstyr, samt nogle kampdoktriner.

Enhederne er enten fodtusser, elitetropper, store monstre, eller individualister; dvs. helte, med navn og historie. Der er stort set frit valg fra alle hylder, for du kan f.eks. sagtens lave en hær der består af bare elitetropper og nogle få ledere. Du kan individualisere din hær yderligere ved at

tildele hæren en speciel kampdoktrin, f.eks. kan dværgene enten være lidt defensive eller gode til at nedkæmpe giganter, mens Darkspawn kan have som doktrin at nyligt påkaldte dæmoner får to aktioner i den tur de er påkaldt, eller en doktrin der hedder Pain, som gør at de samler point sammen for hver fjende de har ombragt; disse point kan bruges til at forstærke magiske formularer, f.eks. give dem bedre rækkevidde, fjerne kravet om line-of-sight mm.

Hver fraktion har adgang til tre forskellige ledere. Så længe lederen er kampdygtig, giver han en bonus; dværgene ledere f.eks. virker også som bannerførere, gør at hæren bliver bedre til at banke seje modstandere med Tough special reglen, eller at enheder kan gå bersærkergang. Udstyr er der også tre af til hver fraktion; dværgene f.eks. får Spirituel hammer med længere rækkevidde og styrke, en hammer der giver ekstra skade og kan kaste 'Jordskælv' formularen én gang i hver kamp, og så mithril rustning.

Nå jah, og så er der spells.

Der er noget at holde styr på, og Warlord fremstår i høj grad som et spil for dem der har lyst til at nusse med deres hærister, og afprøve de forskellige kombinationer af tropper og bonusser.

Hvad synes du så?

Der er som alle andre spil noget jeg godt kan lide og andet som jeg er lidt mere skeptisk overfor.

Reglerne er hurtige og nemme - Reglerne er nemme at gå til og rimeligt overskuelig. De er hurtige uden for mange meningsløse terningerul (læs armoursaves). Jeg kan ret godt lide at figurerne gradvist bliver mindre kampdygtige efterhånden som de får sår, og det er nemt at holde rede på 'bogføringen' af dette.

Alternativ aktivering - Faste læsere vil vide, at det er noget jeg holder af; at du ikke skal vente på at din modstander flytter rundt med hele sin hær, før du selv kan gøre noget. Og det var faktisk hvad der skete i én af turene i ét af de spil Warlord jeg prøvede; jeg trak de gode kort fem gange. Well, den statistiske chance for at

det sker er nok ikke så stor, men det kan altså forekomme. Det har ret stor indflydelse på spillet. Men så kom vi til gengæld tidligt hjem den aften.

Masser af fede figurer - Jeg er en ret stor fan af Reapers figurer. De er meget individuelle, detaljerede og godt støbte. Jeg synes Reaper har en god rød tråd i hver af fraktionerne. Figurerne er til gengæld heller ikke billige.

Ingen kampagneregler - Det er til gengæld et minus i min karakterbog. Som LotR og Urban War er der ikke nogen kampagneregler og Warlord kan derfor godt gå hen og blive 'mere af det

samme' efter et stykke tid. Det er kun et problem hvis du spiller Warlords intensivt og ikke varierer med andre spil.

Ingen scenarier - Hvad angår scenarier så er der, så vidt jeg kan skimme mig til, ikke nogen i regelbogen. Jeg må indrømme, at jeg har altid været lidt lunken ved fantasy skirmish spil. Det hænder lidt for ofte at de to grupper af modstandere farer ind på midten i én stor klump, man ruller en masse terninger og så er det slut. Modsat sci-fi spil, hvor man bruger terrænet meget mere; gemmer sig bag dækning og lister rundt for at flanker modstanderne. Så også et lille minus i bogen her.