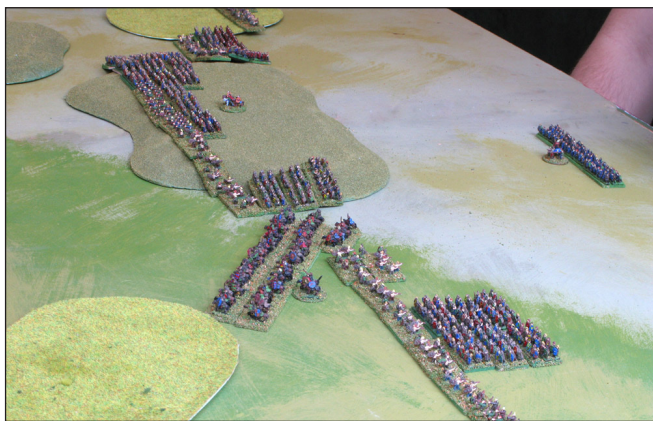


## Warmaster og Warmaster Ancient

Warmaster er et 'Grand Scale' figurkrigsspil; det vil sige at spillet forsøger at simulere rigtige slag, hvor du ikke altid har minutiøs kontrol over dine tropper – mindst talt. Hver gang du skal flytte en enhed eller en gruppe af enheder slår du command for en af dine officerer – klarer du det ikke, ja så rykker de ingen steder. Med en så stor skala må detaljeringsgraden naturligvis være mindre end f.eks. Warhammer Historic, men på trods af dette giver spillet spilleren mange taktiske udfordringer.

Til spillet bruger du 10 eller 6 mm figurer og derfor kan stille med noget der rent faktisk ligner en rigtig hær – min 6 mm romerhær vil f.eks. komme til at bestå af ca. 1850 mand!



Den germanske hær ved slagets start - før alting bliver forvandlet til almindeligt kaos!

### Hvad er historien bag Warmaster?

Spillet blev først udgivet i 2000 med en regelbog, og miniature udgaver af Warhammer Fantasy Battle hæerne; Empire, High Elfs, Orcs osv. Du kunne købe nogle grundpakker med hære og skulle så supplere dem op med løse figurer. Med

årene er der kommet specialist figurer til de mere eksotiske racer som f.eks. øglemænd og vampyr/udøde, som du kunne (og stadig kan) købe over postordre. Warmaster fik generelt god kritik for reglerne, men slog aldrig helt an herhjemme. Reglerne kan i øvrigt stadig hentes gratis på Games Workshops hjemmeside.

I 2004 blev reglerne genudgivet i forbindelse med Lord of the Rings filmene, som Battle of the Five Armies fra Tolkiens bog Hobitten. Reglerne var revideret, vist nok med hensyn til Command reglerne. Figurerne var nu lavet i plastik, men til gengæld fik og får du en hulens masse for pengene; 26 units af gobliner, ulve, dværge, mennesker, et dusin karakterer, 2 bakker og plastik ruiner. BotFA kan spilles i sig selv, men hvis du køber et par æsker sammen med dine venner, får du har figurer nok til to meget store hære for omkring i alt 1000,- kr. Disse figurer kan naturligvis suppleres med metalfigurer, men jeg kan ikke længere finde dem i Games Workshops' netbutik, så jeg gætter på at man køber figurer fra Warmaster hovedlinien.

Den nyste udvikling – og den del jeg er hoppet på – er Warmaster Ancient, som dækker krigsførelse i antikken og helt op i middelalderen. Alle kan i princippet spille mod alle, men det er bedst at dække dem ind i perioder, så f.eks. en normanner hær fra år 1066 ikke spiller mod faraonske egyptere fra år -1500. Reglerne er blevet revideret endnu en gang; regler for magi, monstre og flyvende enheder er naturligvis væk, og der er lavet specialregler for f.eks. romere og barbarer. Der er hærister for i alt. 18 hære, inklusiv assyere, hittiter, romere, gallere, germanere, op til angelsaksere og normanere.

Spillet er ikke udgivet af Games Workshop hovedfirmaet, og sælges ikke med figurer, så du skal selv ud og finde figurer på nettet.

### Hvordan virker reglerne?

Alle figurerne er baset på en plade der måler 40 x 20 mm. Du bruger samme størrelse base uanset om du bruger 6, 10 eller 15 mm figurer; des større skalaen er, des færre figurer er der så bare på hver base. En enhed består af 3 baser, mens officerer er baset på en enkelt mindre base, der er rund.

Alle enheder har fem stats der dækker angreb, skydning, rustning, hits (hvor mange tæv de kan tåle) og command. Dertil kommer nogle særregler, som gives til f.eks. fanatikere, elefanter, shock kavaleri. Officerer giver primært ordre og kan ikke kæmpe selv, men de kan dog slutte sig til en enhed og kæmpe sammen med dem; men må så dele samme skæbne som enheden.

Der er tre faser i Warmaster; Command, skydning og nærkamp.

Det er i Command fasen at man flytter sine enheder. Enheder (bestående af som regel 3 baser), kan sluttet sammen i grupper, kaldet brigader, bestående af op til 4 enheder. For at de kan flytte, skal en officer slå et command rul, som bliver modificeret af bl.a. afstanden mellem

officeren og enheden, det antal ordre enheden allerede har udført eller hvis der er fjender tæt på enheden. Den eneste undtagelse fra denne regel, er at enheder må angribe eller vige for fjendtlige enheder hvis de er inden for 20 cm i starten af runden. En enhed kan udføre op til 3 ordre i træk, men det bliver så sværere og sværere at klare command rullet. Når officeren fejler sit første command rul, kan han ikke give flere ordre den runde. Da du ikke har flere end tre officerer pr. 1000 pt. du spiller, er det vigtigt hvor de står og i hvilken rækkefølge du flytter med enhederne.

Skydning i Warmaster har to effekter. Den første, og vel mest attraktive, er at give dine modstandere tab. Nu er skydning ikke vanvittigt effektivt, så det vil nok ikke ske ofte, med mindre du har mange enheder skytter. Den anden effekt af skydning er at den tvinger modstanderen til at trække sig tilbage; hvilket kan forstyrre hans rækker af infanteri eller tvinge modstanderen til at trække sig tilbage gennem hans egne tropper, hvilket kan skabe 'Forvirring' Forvirrede enheder kan ikke angribe eller flytte før de er kommet sig.

I Warmaster 'Fantasy' foregår magi også i shooting fasen, men det ved jeg ikke så meget om.

Nærkamp er simpel. Alle enheder rammer på 4+ på en 6-sidet terning. Du får flere terninger per enhed ved f.eks. at være angriberen eller ved at forfølge enheder på flugt. Nogle enheder, f.eks.



Germansk rytteri vælter frem! De havde kedeligt brunt tøj - og farverige skjolde.

romere og 'noble' barbarer har rustning som giver et save. Efter kampen sammenligner du hvor meget skade du og modstanderen har givet, og lægger enhedernes støtte, dvs. andre af dine enheder som står umiddelbart bag ved de af dine enheder der er i nærkamp med modstanderen. Taberen skal trække sig tilbage, mens vinderen kan forfølge og tage endnu en kamp.

### Hvad kan du godt lide?

Simple regler - Der er ikke mange udviklede regler og specielle evner at huske på. Der er da nogen ting du skal huske, men allerede efter 3 spil, synes jeg at jeg har rimeligt god fod på reglerne. En fuld hærliste kan stå på én side.

Taktisk spil - Warmaster Ancient er et rimeligt taktisk spil. Der skal besluttes hvilke enheder der skal aktiveres i hvilken rækkefølge – så de kan støtte hinanden og ikke kommer til at stå i vejen. Der er mulighed for en del manøvrering rundt på brættet og det er en fordel at angribe modstanderens enheder i siden eller ligefrem bagfra.

Du kan lege med 'rigtige' hære – Til min 28 mm romerhær er jeg den stolte ejer af ca. 100 romere,

fordelt på fem blokke af 16-20 stk. soldater i hver. Det ser altså ikke ud af så meget. Mine 6 mm Warmaster Ancient romere kommer op på mellem 1800-1900 soldater. Det er stadig ikke en heel legion (som var på ca. 5200 mand), men det kommer altså til at se ud af noget!

Stort udvalg af figurer – De skal godt nok købes på nettet, men der er mange småfirmaer der laver historiske figurer i 6, 10 og 15 mm.

### Hvad synes du ikke er så godt?

Faktisk har jeg svært ved at sætte fingeren på noget dårligt. Det skulle da lige være:

Figurerne er små og mange - Det er vores egen 'fejl' at vi valgte 6 mm, da regelbogen foreslår 10 mm. Men.. Det kan godt være der ikke er så mange penselstrøj på hver af de små s...., men der er mange af dem! Min næste 6 mm hær bliver helt sikkert sendt til udlandet for at blive malet..

Regelbøgerne er elendigt bundet ind – Ok, godt nok har jeg ikke købt bøgerne for at de skal se pæne ud, men det er alligevel irriterende at vores regelbøger falder fra hinanden.



Så er der lidt mere rettidigt omhu over de romerske legionærer!