

WARHAMMER

De inhoud van een basisdoos 5^e editie omvat :

- Warhammer handleiding
- Warhammer gevechtsboek
- 12 Bretonnische ridders (plastieke spelfiguren)
- 24 Bretonnische boogschutters (plastieke spelfiguren)
- 20 Saurussen die behoren tot het ras van de hagedismannen (plastieke spelfiguren)
- 32 Skinks die behoren tot het ras van de hagedismannen (plastieke spelfiguren)
- 3 kaarten huisjes
- 1 handleiding voor starters
- 1 handleiding met schildertechnieken
- 1 blocnote met tabellen
- 9 magische kaarten of toverkaarten
- 7 kaarten met karakteristieken van de spelfiguren
- 2 Warhammer spelersbladen of spelershandleidingen (= de beknopte samenvatting van de handleiding)
- verschillende spelschijven
- 2 plastieke linialen (om de afstand te meten)
- 10 zeszijdige dobbelstenen
- 1 dobbelsteen voor het bepalen van het verstrooiingseffect
- 1 artilleriedobbelsteen

Starten met WARHAMMER

WARHAMMER is een zeer gedetailleerd spel. Door de spelfinesses zijn de spelregels enorm uitgebreid. Hierbij dient evenwel te worden opgemerkt dat de vele verschillende spelregels gemakkelijk en eenvoudig zijn. Laat je niet afschrikken of ontmoedigen door de dikke handleiding van WARHAMMER. De meeste paragrafen beschrijven immers ongewone situaties en spelregels van toepassing op bv. vliegende dieren, zeldzame monsters, gebouwen, terreinhindernissen, vreemde oorlogsmachines enz.

In de eerste hoofdstukken van de spelhandleiding worden de gewone (courante) spelregels beschreven. In de overige hoofdstukken zijn de speciale regels of uitbreidingsregels opgenomen, zoals bv. de spelregels i.v.m. de psychologische beïnvloeding van het gevecht door bepaalde spelfiguren. Uiteraard blijven de gewone spelregels steeds geldig, maar worden op deze wijze speciale en specifieke spelregels systematisch toegevoegd.

Om de nieuwe spelers snel te initiëren in WARHAMMER, werden een aantal situaties beschreven tussen hagedismannen en Bretonnians. Door het naspelen van deze situaties, zal men snel ontdekken hoe de spelregels van WARHAMMER functioneren.

Voordat men kan starten, moet men wel enkele figuren assembleren. De figuren hoeven in dit stadium niet gelijmd, noch geschilderd te zijn. Het volstaat om ze in hun voetstuk (slottabases) te monteren.

Het gevecht tussen een Bretonnische boogschutter en een Skink

- Bretonnische boogschutter
= een boogschutter van het Koninkrijk Bretonnia (behorende tot het mensdom)
- Skink
= een Afrikaanse stinkhagedis die behoort tot het leger van de hagedismannen
De Skink is één van de kleinste rekruten uit het leger van de hagedismannen.

Neem de twee spelfiguren (een Bretonnische boogschutter en een Skink), een meetinstrument zoals een rol- of lintmeter in inch [of duim met als symbool : "] of in cm en enkele dobbelstenen. Voor de eenvoud en uit respect voor het metrisch stelsel, neemt de vertaler aan dat 1" = 2,5 cm. Plaats de twee figuren met een tussenafstand van 20" (of $20 \times 2,5 = 50$ cm) tegenover elkaar.

Net zoals in schaken verloopt het spel in beurten en komen de spelers afwisselend aan de beurt. In het voorbeeld start de Bretonnische boogschutter als eerste.

Beurt 1 van de Bretonnian

De Bretonnische speler begint het spel. Omdat de boogschutter slechts over een beweging van 4" (of $4 \times 2,5 = 10$ cm) beschikt, wordt 10 cm in de richting van de Skink verplaatst. Na zijn verplaatsing maakt de schutter gebruik van zijn lange boog. Het uiterste bereik van zijn boog bedraagt 30" (of $30 \times 2,5 = 75$ cm). Verifieer of de vijand (de Skink) zich wel in het boogschuttersbereik bevindt. De Skink bevindt zich nu op 16" (of $16 \times 2,5 = 40$ cm) van de Bretonnische boogschutter.

Vermits de Skink zich binnen het schootsbereik bevindt, zal de boogschutter niet aarzelen om te schieten. De speler van de Bretonnian gooit 1D6 (= één worp met een zeszijdige dobbelsteen). Om raak te schieten moet er een zes gegooid worden. In de meeste situaties zal voor deze boogschutter 1D6 van minstens 4 volstaan om raak te schieten. In dit geval is er evenwel een raakaanpassing van -2 op de worp van toepassing. De eerste raakaanpassing van -1 is afkomstig van de verplaatsing terwijl de tweede -1 afkomstig is van het schieten op lange afstand (Dit is het gevolg van het feit dat de tegenstander op meer dan de helft van het schootsbereik staat.) Om deze reden ligt het raken van de Skink niet voor de hand en wordt hij alleen getroffen door een pijl bij een 1D6 van 6.

Indien de Bretonnian inderdaad de Skink raakte, dan zal de aanvallende speler nogmaals een 1D6 gooien. Bij 1D6 van 3+ (3 of meer) doorboort de pijl de Skink en wordt hij dodelijk getroffen. De Skink heeft evenwel een kans om te overleven. Zijn geschubde huid is immers zo hard dat zij hem een bijkomende bescherming geeft waardoor de pijl kan afketsen. Nu moet de speler van de Skink gooien om na te gaan of zijn gepantserde huid hem voldoende bescherming bood tegen de pijl. Bij 1D6 van 6 bood de geschubde huid voldoende bescherming en overleeft de Skink de aanval.

Beurt 1 van de Skink

In de veronderstelling dat de Skink nog leeft, zal hij zijn beurt uitvoeren. Vermits een Skink tot 6" (of $6 \times 2,5 = 15$ cm) mag bewegen, wordt de Skink 15 cm dichterbij de Bretonnian geplaatst. De korte boog van de Skink heeft slechts een bereik van 16" (of $16 \times 2,5 = 40$ cm). Verifieer of de vijand (de Bretonnian) zich wel in het bereik bevindt. De Bretonnian bevindt zich momenteel op 10" (of $10 \times 2,5 = 25$ cm) van de Skink.

Vermits de Bretonnian zich binnen het schootsbereik bevindt, zal de Skink niet aarzelen om te schieten. De speler van de Skink gooit 1D6. Om raak te schieten, moet er een zes gegooid worden. In de meeste situaties zal voor deze boogschutter een worp van minstens 4 volstaan om raak te schieten. In dit geval is er evenwel een raakaanpassing van -2 op de worp van toepassing. De eerste raakaanpassing van -1 is afkomstig van de verplaatsing terwijl de tweede -1 afkomstig is van het schieten op lange afstand (Dit is het gevolg van het feit dat de tegenstander op meer dan de helft van het schootsbereik staat.) Om deze reden ligt het raken van de Bretonnian niet voor de hand en wordt hij alleen getroffen door een pijl bij 1D6 van 6.

Indien de Skink inderdaad de Bretonnian raakt, dan moet er opnieuw gegooid worden om na te gaan of de Bretonnian verwond wordt. Bij 1D6 van 4+ (4 of meer) wordt de Bretonnian dodelijk getroffen. De Bretonnian beschikt niet over een harnas of ander pantser waardoor hij bijkomende bescherming bezit.

Beurt 2 van de Bretonnian

In de veronderstelling dat de Bretonnian nog leeft, is hij terug aan de beurt. De man kan nog 4" (of $4 \times 2,5 = 10$ cm) in de richting van de Skink bewegen. Aansluitend zal hij de hagedisman beschieten. Op dat ogenblik bevindt de Skink zich op een afstand van 6" (of $6 \times 2,5 = 15$ cm). Dit betekent dat de Skink zich nu op minder dan de helft van het schootsbereik van de Bretonnian bevindt. Hierdoor wordt het voor de Bretonnian gemakkelijker om zijn doelwit te raken. Gooi vervolgens met 1D6 om na te gaan of de pijl zijn doel raakt. In dit geval volstaat 1D6 van 5+ om te raken. Aansluitend (indien het geval) zal een tweede 1D6 van 3+ volstaan om de Skink te verwonden. Vermits de hagedisman licht gepantserd is, zal 1D6 van 6 hem beschermen tegen het effect van de pijl.

Beurt 2 van de Skink

Indien de Skink nog steeds leeft, dan komt hij terug aan de beurt. De Bretonnian bevindt zich nu op 6" (of $6 \times 2,5 = 15$ cm) van de Skink. Dit is dicht genoeg om de hagedisman te laten chargeren. Deze aanval zal leiden tot een man-tegen-mangevecht met de Bretonnian. Wanneer een figuur een charge uitvoert, dan mag hij twee keer zo ver als normaal verplaatst worden. In het geval van de Skink bedraagt de "aanvalsliep" of "charge-afstand" 12" (of $12 \times 2,5 = 30$ cm). Waaruit blijkt dat zijn tegenstander ruimschoots binnen zijn "charge-afstand" staat. De Skink wordt tot bij de Bretonnian verplaatst, waarbij de twee voetstukken recht tegenover elkaar worden gezet. De Skink kan zijn boog nu niet meer gebruiken omdat hij een charge heeft uitgevoerd. Hij valt de Bretonnian wel aan met zijn dolk. 1D6 bepaalt of de Bretonnian geraakt wordt. Bij 1D6 van 4+ wordt de Bretonnian geraakt door de dolk. Wanneer dit het geval is, moet er opnieuw gegooid worden. De Bretonnian wordt gedood bij 1D6 van 4+.

Indien de Bretonnian evenwel de aanval van de Skink overleefde, dan zal hij terugvechten zelfs al is de hagedisman aan de beurt. In een man-tegen-mangevecht kampen alle figuren, m.i.v. de figuren die niet aan de beurt zijn. De Bretonnian moet 1D6 van 3+ gooien om de Skink te raken. Mensen zijn immers betere strijders in man-tegen-mangevechten dan Skinks. Indien de hagedisman geraakt wordt, dan moet er opnieuw gegooid worden. Bij een 1D6 van 3+ wordt de Skink dodelijk verwond. Omdat de Skink over hard pantser uit reptielschubben beschikt, zal zijn natuurlijk pantser hem redden bij een 1D6 van 6.

Het gevecht tussen een eenheid Saurussen en een eenheid Bretonniane boogschutters

- Bretonniane boogschutter
= een boogschutter van het Koninkrijk Bretonnia (behorende tot het mensdom)
- Saurus
= een hagedisachtig dier (deze zeldzame grote hagedissoort behoort tot het leger van de hagedismannen)

Neem de 5 Saurus spelfiguren en plaats ze in een rij naast elkaar. Dit is een eenheid Saurussen. Wanneer een eenheid verplaatst wordt, dan worden alle figuren van deze eenheid uniform bewogen vermits een eenheid als één geheel wordt beschouwd.

Neem 10 Bretonniane boogschutters en plaats ze (zoals de Saurussen) in een rij naast elkaar. Plaats de twee eenheden met een tussenafstand van 12" (of $12 \times 2,5 = 15$ cm) tegenover elkaar.

In het voorbeeld start de eenheid Saurussen als eerste.

Beurt 1 van de eenheid Saurussen

De volledige eenheid Saurussen wordt 4" (of $4 \times 2,5 = 10$ cm) in de richting van de boogschutters verplaatst. De Saurussen beschikken niet over bogen nog andere afstandwapens waardoor hun beurt wordt beëindigd na hun verplaatsing.

Beurt 1 van de eenheid boogschutters

De Bretonnische boogschutters beslissen om niet te bewegen. Zij blijven op hun positie staan van waaruit zij de oprukkende eenheid Saurussen beschieten. De hagedissen bevinden zich op 8" (of $8 \times 2,5 = 20$ cm) en bevinden zich binnen het schootsbereik van de Bretonnische lange bogen. Neem 10 dobbelstenen (één dobbelsteen voor elke schietende boogschutter) en gooi ze gelijktijdig. Elke 1D6 van 4+ heeft het raken van een Saurus als gevolg. De dobbelstenen die een treffer als gevolg hadden, worden opnieuw gegooid. Elke 1D6 met een 5+ zal een Saurus doden tenzij zijn pantser hem voldoende beschermt. De tegenspeler dobbelt nu voor de pantserbescherming van elke verwonde Saurus. Bij een resultaat van 4+ biedt het natuurlijke pantser en het schild van de Saurus voldoende bescherming en wordt hij niet gedood. De gedode Skinks worden onmiddellijk van het slagveld verwijderd.

Bijvoorbeeld : De eerste dobbelsteenworp (met 10 dobbelstenen) resulteerde in het raken van 5 Saurussen. De tweede worp met 5 dobbelstenen geeft aan dat 2 Saurussen verwond worden. De pantserbescherming eindigt met de redding van 1 Saurus waardoor 1 Saurusfiguur moet verwijderd worden.

Beurt 2 van de eenheid Saurussen

De eenheid Saurussen is nu aan de beurt. Deze eenheid bevindt zich nu op 8" (of $8 \times 2,5 = 20$ cm) van de Bretonnians, m.a.w. de boogschutters bevinden zich binnen de "charge-afstand" van de Saurussen. Deze aanval zal leiden tot een man-tegen-mangevecht met de Bretonnische eenheid. Wanneer een figuur of een eenheid een charge uitvoert, dan mag de figuur of eenheid twee keer zo ver als normaal verplaatst worden. In het geval van de Saurussen bedraagt de "aanvalsliep" of "charge-afstand" 8" (nl. $2 \times$ de normale beweging van 4"). Waaruit blijkt dat de vijandelijke eenheid binnen de "charge-afstand" staat. De eenheid Saurussen (m.a.w. alle Saurusfiguren) wordt tegen de eenheid Bretonnians geplaatst. De voetstukken van alle figuren worden hierbij recht tegenover elkaar gezet. Vermits afstandwapens niet gebruik worden in een man-tegen-mangevecht worden zij uiteraard niet besproken. M.a.w. de Saurussen vallen de Bretonnians aan met hun handwapens (bijlen, dolken, enz.).

Vergeet niet dat in een man-tegen-mangevecht alle figuren kampen, zelfs de figuren die niet aan de beurt zijn. Het is evenwel zo dat de figuren die een charge uitvoeren in het gevecht altijd eerst aan de beurt komen. Dit is belangrijk omdat gedode figuren niet kunnen terugvechten. In dit geval vechten de Saurussen als chargerende eenheid eerst! Saurussen zijn evenwel bijzonder doordat zij dubbel aanvallen, wat hen zeer gevaarlijk maakt. Om deze reden wordt er voor elke Saurus met 2D6 (twee zeszijdige dobbelstenen) gegooid. Bij elke worp van 4+ wordt een boogschutter geraakt. De dobbelstenen die een treffer als gevolg hadden, worden opnieuw gegooid. Elke 1D6 met een 3+ zal een Bretonnian doden. De gedode boogschutters worden direct verwijderd. Zij worden tijdelijk achter de eenheid boogschutters geplaatst waardoor later kan worden nagegaan hoeveel Bretonnians er werden gedood.

De boogschutters laten zich evenwel niet doen en vechten onmiddellijk terug, alhoewel het nog steeds de beurt is aan het leger van de hagedismannen. In een man-tegen-mangevecht kampen immers alle figuren, zelfs de figuren die niet aan de beurt zijn. Van de eenheid boogschutters kunnen enkel de Bretonnians in aanraking met de Saurussen (nl. de spelfiguren waarvan de voetstukken elkaar raken) terugvechten. Bovendien moeten de reeds gedode figuren van dat aantal worden afgetrokken. M.a.w. wanneer er 3 boogschutters sneuvelen in de charge dan zullen er 3 minder terugvechten.

Gooi voor elke terugvechtende Bretonnian één dobbelsteen. 1D6 van 4+ volstaat om een Saurus te raken, terwijl een aansluitende en tweede 1D6 het raken zal omzetten in een dodelijke verwonding. De pantserbescherming van de Saurussen kan evenwel nog enkele hagedissen van de dood redden. De tegenspeler dobbelt voor de pantserbescherming van elke verwonde Saurus. Bij elk 1D6 van 4+ zal er een hagedis minder gedood worden. De gedode Saurussen worden onmiddellijk verwijderd. Zij worden (zoals de Bretonnians) tijdelijk achter hun eenheid geplaatst. Hierdoor wordt het mogelijk om het aantal slachtoffers van beide legers te vergelijken.

Nadat de eenheden hebben gevochten zal er bepaald worden wie het gevecht heeft gewonnen. Hiervoor wordt er een bilan (= het verschil van de gevechtsscores van beide eenheden) van het gevecht opgemaakt. De winnaar is de speler die de meeste slachtoffers (of dodelijke verwondingen) heeft veroorzaakt. Wanneer er evenveel slachtoffers vielen aan beide zijden, dan blijft de strijd onbeslist. Bij gelijkspel worden de figuren zodanig opgeschoven dat er geen openingen meer zijn in de rangen van beide eenheden. Deze eenheden blijven m.a.w. met elkaar in een gevecht verwikkeld. De strijd zal wellicht in de volgende beurt worden verdergezet.

Indien er aangenomen wordt dat één van de twee strijdende eenheden het gevecht heeft gewonnen, dan moet de verliezer een test ondergaan. Deze test wordt breektest genoemd en zal bepalen of de eenheid verder vecht of op de vlucht slaat. Indien de Bretonnians verslagen werden, dan moet er met 2D6 gegooid worden. Tel het resultaat van 2D6 op en vermeerder dit met het bilan van het gevecht (= het verschil van de gevechtsscores van beide eenheden).

Bijvoorbeeld : In het gevecht kwamen er 1 Saurus en 3 Boogschutters om het leven. De speler van de Bretonnians (= de verliezer van dit gevecht) gooit 2D6. Tel 2 (= bilan van het gevecht) op bij het resultaat van de worp. Wanneer het totaal hoger is dan de waarde van leadership* (dapperheid of standvastigheid) van de eenheid, dan wordt de eenheid gebroken. Een gebroken eenheid slaat op de vlucht en rent weg van het slagveld.

*De waarde van leadership van de Bretonnians bedraagt 7.

Indien de Saurussen het gevecht hebben gewonnen, dan moeten de boogschutters een breektest ondergaan om na te gaan of deze eenheid op de vlucht gaat. Stel dat ze slagen in de breektest, dan blijven ze op hun positie staan.

Indien de Bretonnians het gevecht tegen de Saurussen winnen, dan worden de hagedissen aan de breektest onderworpen. In tegenstelling tot de mensen is hoogst onwaarschijnlijk dat de koudbloedige en emotionele Saurussen op de vlucht slaan. Om deze reden moet er voor de breektest van de Saurussen met 3D6 (drie zeszijdige dobbelstenen) gegooid worden. Tel het resultaat van 3D6 op en vermeerder dit met het bilan van het gevecht (= het verschil van de gevechtsscores van beide eenheden). Wanneer het totaal hoger is dan 8 (= de waarde van leadership van de Saurussen), dan wordt de eenheid Saurussen gebroken en vluchten ze weg.

Wanneer geen van beide eenheden breekt, dan blijven ze met elkaar in gevecht totdat één van de eenheden breekt of volledig vernietigd wordt.