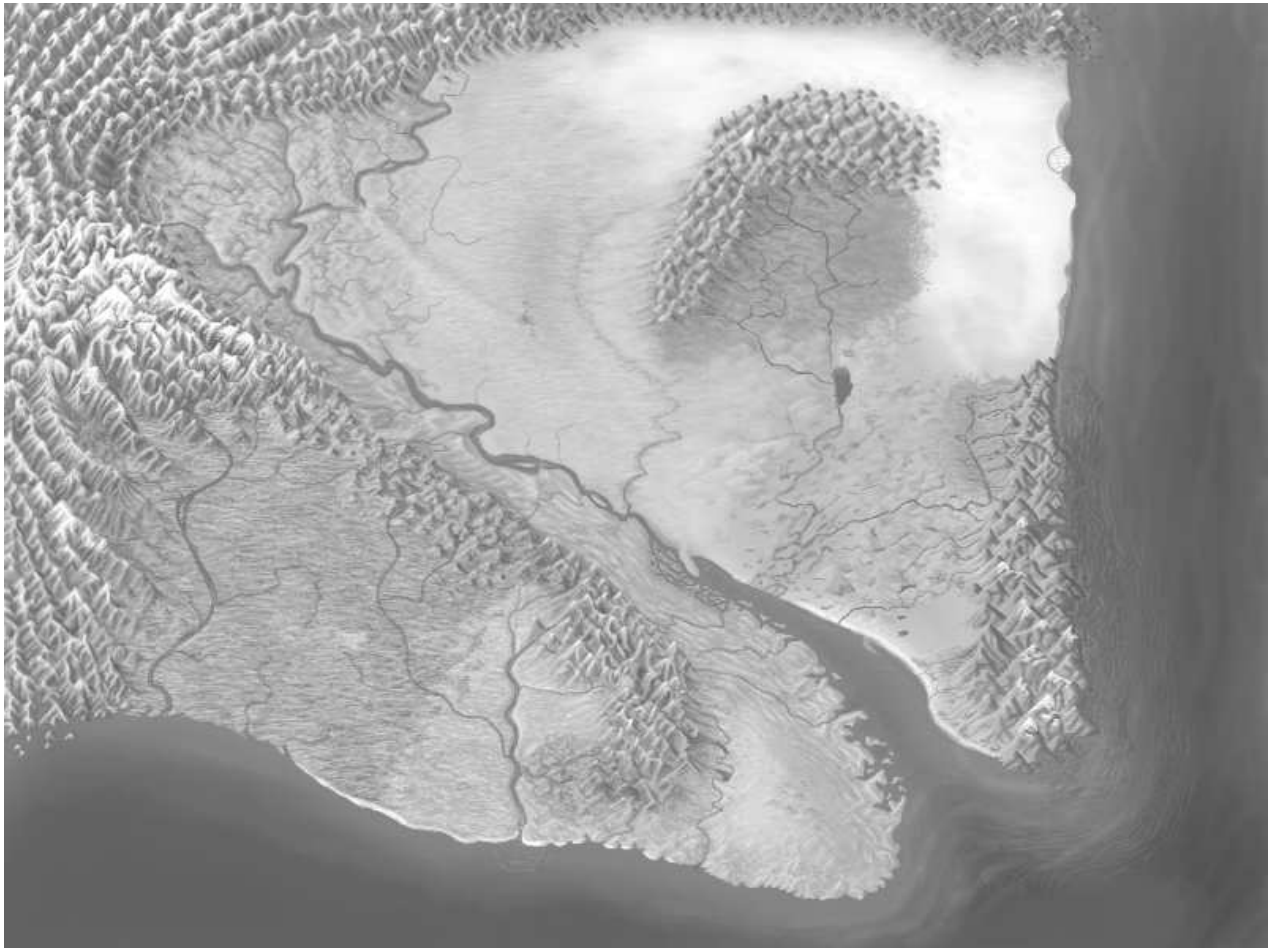


# Regler til Lethian XIV

Version 14.0



# Indhold

<b>1</b>	<b>Introduktion</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Basisregler</b>	<b>4</b>
2.1	Kampagneregler . . . . .	4
2.2	Kampregler . . . . .	6
2.3	Oprustning . . . . .	9
2.4	Pauser . . . . .	10
2.5	Husk at barbere jer! . . . . .	11
<b>3</b>	<b>Avancerede regler</b>	<b>12</b>
3.1	Kampagnepoint . . . . .	12
3.2	Guld . . . . .	12
3.3	Kort . . . . .	13
3.4	Diplomati . . . . .	15
3.5	Flere spillere i et slag . . . . .	16
3.6	Nyt håb . . . . .	16
3.7	Forsyninger . . . . .	17
3.8	Afsluttende bemærkninger . . . . .	17
	<b>Indeks</b>	<b>19</b>



# Kapitel 1

## Introduktion

Lethian handler om at få spillet med sine figurer og rullet med terningerne, forenet med sit hold mod de andre, og foregår grundlæggende som en almindelig turnering - man møder op med sin hær og spiller mod andre spillere hen over weekenden. Det der gør Lethian anderledes, er at kampene er en del af et større hele, så det er ikke kun er uafhængige kampe du skal vinde, og så vinder du turneringen.

I Lethian er alle spillere inddelt i hold, og hvert hold ejer nogle territorier (kaldet len). Spillerne kan marchere rundt på veje der forbinder lenene, og hvis to modstandere mødes på et len, udkæmpes et 9<sup>th</sup> Age slag. Vinderen overtager lenet til sit hold. På en projektor kan man løbende holde øje med, hvilke hold der ejer hvilke len, og hvor de forskellige hære befinder sig og er på vej hen. Det hele foregår i real time, så mens nogen spiller 9<sup>th</sup> Age om et len, er der andre der er ved at marchere på kortet. Det kunne f.eks. være en allieret der marcherer rundt om lenet og angriber det fra siden. Pludselig er der tre spillere der slås om lenet, og den sidste hær kommer ind fra siden på slagmarken. Hvad der før var en kamp om lenet, kan nu for spilleren i undertal blive en kamp om at holde ud så længe som muligt, i håb om at han kan få forstærkninger - eller måske holde de andre spillere hen, mens hans holdkammerater tager nu uforsvarede len.

På den måde kan hvert enkelt slag være sit

eget lille scenarie i den større krig der hærger landet. Det er op til spillerne på holdet at lægge planerne for hvordan de får erobret mest muligt land, hvor der skal angribes, hvor der skal forsvares, eller hvilke hold man skal prøve at lave en aftale med. Diplomati er også en del af spillet, og overvejelser om hvornår en alliance skal brydes igen er altid noget der foregår i dybeste hemmelighed. I sidste ende er vinderne af Lethian, det hold der har formået at holde mest land i længst tid. Hvert len giver nemlig kampagnepoint over tid til holdet der ejer dem, og holdet med flest kampagnepoint til sidst er vinderne. Man kan dog også tjene kampagnepoint ved at vinde mange slag, eller ved at samle meget guld.



## Kapitel 2

# Basisregler

I dette afsnit har vi samlet basisregler som du skal læse og kende for at deltage i Lethian kampagnen. Hvis basisreglerne er uklare, så stil gerne spørgsmål på forum. Hver gang der bliver stillet et spørgsmål, er der som regel flere der bliver klogere.

Under Lethian kampagnen kan der også opstå nye spørgsmål. Hvis det er spørgsmål der vedrører nærværende spørg, så stiller dommerne gerne op. Hvis det er spørgsmål der vedrører almindelige 9<sup>th</sup> Age regler, så anbefaler vi at du først spørger andre spillere. I sidste ende vil dommerne naturligvis træffe en afgørelse, hvis ikke spillerne kan blive enige eller mødes over et 4+ slag.

### 2.1 Kampagneregler

Her gives en oversigt over de regler, der danner rammerne for Lethian kampagnen. Der er noget om holdene, hvad lenene og deres bonusser er for noget, og hvordan Lethian afviger fra det 9<sup>th</sup> Age spil du er vant til.

#### 2.1.1 Holdene

Alle spillere bliver på forhånd inddelt i hold af dommerne. Hvert hold får også udnævnt en holdleder. Han repræsenterer den baron der prøver på at gøre krav på Lethians trone, og de andre spillere på holdet er hans

borgmestere, generaler, småadel m.m., som skal hjælpe ham med hans krav på tronen. Spillerne på et hold skal samarbejde for at klare sig godt, og der bør være en vis enighed på holdet om den overordnede strategi, f.eks. om hvor hærene sendes hen. Holdlederen har retten til at skære igennem og tage en beslutning, hvis der er uenighed. De udnævnte holdledere vil få tilsendt nogle yderligere tips når holdene er lavet. Holdene bliver offentliggjort på forum en måneds tid før Lethian kampagnen spilles. Hvert hold får adgang til deres eget lukkede board, og dermed er der god lejlighed til at få skrevet sammen med dine holdkammerater, udveksle ideer og lægge hemmelige planer.

#### 2.1.2 Len og deres bonusser

Landet som holdene slås om i kampagnen hedder altså Lethian. Lethian er opdelt i et antal områder, kaldet len. De forskellige len har særlige egenskaber og bonusser, ofte inspireret af områdets baggrundshistorie. Alle len i Lethian bliver fordelt mellem holdene og offentliggøres samtidigt med holdene. I løbet af Lethian kampagnen, skal dit hold forsøge at erobre de andre holds len og forsvare holdes egne len.

Len der kontrolleres af holdet, har samme farve som holdet på oversigtskortet. Lenene giver løbende kampagnepoint og guld til dit hold. Derudover får dit hold et lenkort, som giver en spiller fra holdet en individuel bonus. Samme spiller kan have flere lenkort, eller man kan fordele dem ligeligt på holdet så alle spillere får lige stærke hære. Et typisk lenkort giver dig lov til at have 200 points ekstra tropper af en speciel type med i din hær.

#### 2.1.3 Kortet

Der vil være opstillet en projektor hvor Lethian kortet vises. På kortet kan du få en oversigt over lenene og hærene. Lenene er markeret med farven på det hold der kontrollerer dem. På kortet er hærene



## 2.1 Kampagneregler

---

markeret med deres farve og spillernummer. Hvis en hær opholder sig i et len, vil den stå nær det byikon der er ca. midt i lenet. Hvis en hær er ved at marchere mellem to len, vil den befinde sig på vejen mellem lenene i nogenlunde afstand i forhold til hvor langt den er nået.

### 2.1.4 March i Lethian

For at din hær kan bevæge sig fra et len til et andet, skal du marchere. Du kan marchere fra det len du befinder dig i og til et andet len, hvis der er en vej eller søvej mellem de to len. Der er en vej mellem 2 len, hvis de deler en grænse (som er mere end bare et punkt). I enkelte len findes også antikke teleportører, som gør det muligt at "marchere" på tværs af Lethian og helt til en anden teleportør med samme navn i den anden ende af kortet.

For at marchere med din hær, skal du henvende dig ved dommerbordet, og oplyse dit spillernummer og hvilket len du vil marchere hen til. Din marchordre tages ind i computeren, og når din march starter, vil din marchordre blive vist på kortet, og din hær vil begynde at bevæge sig mod destinationen. Ankomsttidspunktet står på kortet.

Hvis der allerede er kamp i det len du marcherer mod, skal du øjeblikkeligt finde spillerne og gøre alle parter opmærksom på hvornår du ankommer. Det betragtes som snyd at undlade eller forsinke dette.

Hvis en modstander kommer marcherende mod din hær, må du pænt vente på at han ankommer... med mindre du skynder dig væk via en anden vej.

Det tager tid at marchere fra len til len. Hvor langt tid det tager, afhænger af det terræn du marchere igennem og hvor langt du skal. Der findes kort, hvor man kan se de eksakte marchtider mellem de forskellige len.

Når du er ankommet ved din destination, kan du afgive en ny marchordre. Hvis der står en fjendtlig hær i lenet, skal du naturligvis først bekæmpe den. Hvis du ender i et modstander

len, hvor der ikke står en modstander hær, kan du vælge at overtage lenet. Dette gøres ved, at gøre dommerbordet opmærksom på overtagelsen. Det tager 10 minutter at overtage et len.

Diverse marchregler:

- Man kan ikke marchere ud ad en vej, hvor en fjendtlig hær marcherer i modsatte retning.
- Man kan ikke marchere ind i et fjendtligt len, hvis der ikke er forsyninger nok til din hær (se afsnit 3.7).
- Hvis man marcherer ind i et fjendtligt len, lægger det 5 min. til marchtiden (man kender ikke vejene, risikerer baghold og skal nedkæmpe mindre garnisoner).
- Alle marchtider er opdelt i 5 minutters intervaller. Hvis kl. er 13:01 når marchen registreres, vil marchen starte pr. 13:05 (og det er dommernes ur der gælder).
- Der er høflig køkultur ved dommerbordet. Brud på dette kan føre til straf fra utilfredse guder.
- Hvis man gerne vil marchere senere end "hurtigst muligt", kan man sige det når man afleverer march ordren
- Man kan afgive flere marchordrer sådan at man automatisk marcherer videre når man ankommer til et len.

Vær opmærksom på at de to sidste kun bliver eksekveret, hvis det er muligt at udføre sin marchordre på det senere tidspunkt, og altså ikke hvis f.eks. en anden hær har optaget vejen i mellemtiden. Dommerne har ikke tid til at rende rundt og informere folk om orderer der bliver annulleret på den baggrund.





### 2.1.5 Ankomst

Når din hær ankommer til et len, kan der opstå en af følgende fire situationer:

#### 1. Du rykker ind i et tomt len

Hvis dit hold kontrollerer lenet, eller er allieret med ejeren, kan man øjeblikkeligt rykke videre. Hvis lenet er under fjendtlig kontrol, vil du automatisk begynde at overtage lenet, med mindre du har givet dommerbordet besked om, at du ønsker noget andet med hæren.

#### 2. Du rykker ind på et bord uden kamp, men med fjender

Spilleren der allerede er på bordet er forsvarer, og den der ankommer, er angriber. Hvis begge ankommer samtidigt, er forsvareren den hvis hold, eller allierede, ejer lenet. Hvis ingen ejer lenet, er begge angribere (slå en terning om hvem der deployer først og også har første tur).

#### 3. Du rykker ind på et bord, hvor flere fjender kæmper mod hinanden

Du venter til en side (gruppe af allierede) er færdig med sin tur, og rykker så ind som angivet efter reglerne for ambushers, bortset fra at du kun må rykke ind fra bordkanten omkring den vej du kommer fra. På bordet har dommerne placeret skilte der markerer vejene til alle nabolen, så du finder den relevante vej du ankom ad, og bordkanten du må rykke ind på er op til 21" til hver side af skiltet. Strækker dette sig hen over et bordhjørne, får du 10" ekstra på den side..

#### 4. Du rykker ind på et bord, hvor venner kæmper mod fjender

Du venter til begyndelsen af dine venners (eget og/eller allieret hold) næste tur, og rykker så ind efter

reglerne for ambushers, med samme undtagelser som beskrevet ovenfor, samtidig med at dine venner tager deres tur. I har nu fælles tur.

## 2.2 Kampregler

Før eller siden ender din hær i et len med en modstanders hær. Enten fordi du har marcheret frem til modstanderen, eller han er kommet til dig. Der kan opstå spil, hvor 3 eller flere spillere er involveret. Her beskriver vi i første omgang de særlige regler der gælder for 2 spillere i forhold til et normalt 9<sup>th</sup> Age scenarie. Regler for 3 eller flere spillere finder du i de avancerede regler.

### 2.2.1 Bordet

Først og fremmest skal du bruge et bord at spille på. Hvis du marcherer hen mod et len med en modstander, skal du gøre dommerne opmærksomme på det mindst 15 minutter før din hær ankommer. På oversigtskortet vil det være tydeligt, at der er en konflikt på vej, men da dommerne kan godt li' at snakke og se på 9<sup>th</sup> Age figurer, så det er meget sandsynligt at de overser en konflikt eller to. Herefter finder dommerne din modstander (eller endnu bedre, det gør du selv) og dommerne gør spillebordet klar. Hvis modstanderen ikke har tænkt sig at udkæmpe slaget (altså flygter), så er det også nu han skal erklære dette, så dommerne ikke skal spille tid på at sætte terræn op til et spil, som ikke skal spilles.

Terræn på bordet afhænger af, hvad det er for et type len der angribes og deployment afhænger af, hvorfra angriberen kommer. Desuden vil der være mulighed for at spille et særligt scenarie, hvis der er stemning for det (læs mere i de avancerede regler afsnit 3.3.5). Spillerne har mulighed for at købe fordele inden et vigtigt slag. Disse fordele koster guld, så husk at få guld med fra din holdleder, hvis du står til at skulle udkæmpe



## 2.2 Kampregler

et vigtigt slag. Mere om dette i de avancerede regler i afsnit 3.2.3.

Når bordet er sat op, scenariet forklaret, og alle spillere har haft mulighed for at købe ekstra fordele til kampen, så trækker dommerne sig tilbage igen, og spillerne kan begynde et næsten normalt spil 9<sup>th</sup> Age.

### 2.2.2 Konflikt

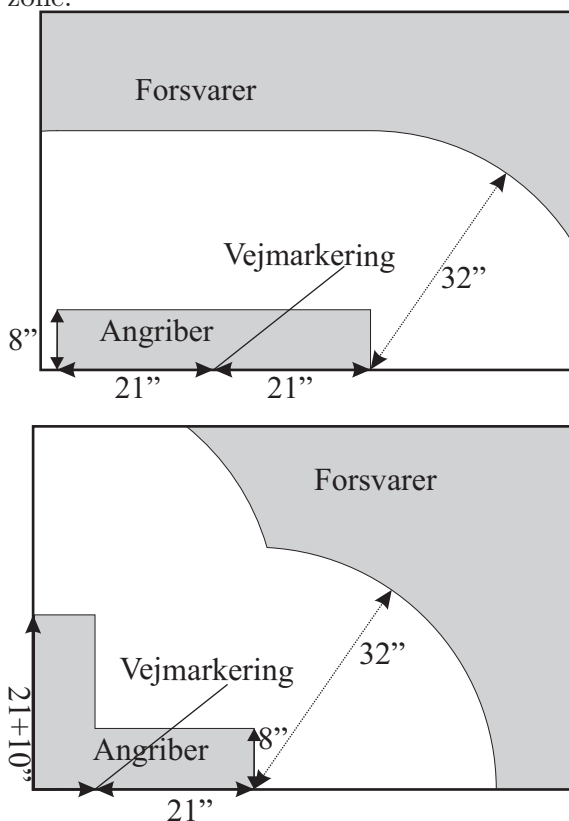
Ved et normalt Lethian scenarie gælder:

- Forsvareren deployer sin hær først (så vidt muligt inden angriberens ankomsttidspunkt).
- Angriberen deployer sin hær ved ankomsttidspunktet (såfremt forsvareren er færdig).
- Scouts, tunnelers og ambushing units og vanguard bruger normale 9<sup>th</sup> Age regler - dog må de ikke charge en modstander der endnu ikke har haft sin første tur. Hvis man ankommer midt i et slag, kan scouts ikke deploye mere end 21" væk fra den zone dine tropper ankommer fra.
- Kan en spiller ikke få plads til alle enheder fra start, rykker de næste enheder blot ind, når der er plads som efter en succesfuld ambush test. Men de skal rykke ind fra bagenden af ens deploymentzone.
- Angriberen får som udgangspunkt altid første tur.
- I angriberens første tur må hver enhed kun charge eller skyde på 3+. Slå for hver enhed umiddelbart inden du ønsker at charge eller skyde. På 1-2 må den ikke lave den ønskede handling. Hvis man på den måde ikke må charge med en enhed, så tæller det ikke som et failed charge, og enheden må rykke som normalt. Enheder med random movement skal også slå, og stopper 1" væk fra sit mål, hvis du slog 1-2.

- Herefter spiller man skiftevis en tur, indtil en hær fejler sit bottle test (se 2.2.4).

En angribers deployment zone er 21" fra midten af vejmarkeringen til hver side, dvs. 42" i alt, og 8" ind fra bordkanten. Hvis man ved opmåling rammer et bordhjørne, kan der lægges 10" til på den side, der rammer hjørnet. Vær opmærksom på at nogle deployment zoner kan overlappe. Det kan være relevant hvis der ankommer andre på en nabovæg.

Forsvarerens deployment zone ligger mindst 32" fra bagkanten af angriberens deployment zone.



Dommerne vil nogle gange give bestemte stykker terræn særlige specialregler. Hvis dommerne ikke har nævnt særlige egenskaber ved et stykke terræn, er det fordi det ikke har nogle særlige egenskaber.



### 2.2.3 Specielle Lethian kampregler

- **Magi:** Alle troldmænd kender en ekstra formular. *En level 1 kender typisk 2 spells osv.* Vi bruger ikke 6'er spells til Lethian. Slår man en 6'er tæller det som en etter. Desuden kan følgende spells aldrig kastes i boost'ede versioner:

1. **Evocation:** Touch of the reaper.
2. **Ocultism:** Marked for doom.
3. **Pyromancy:** Scorching salvo.

Der generes 2d3 dispel terninger og det samme terningslag +d3 ekstra power terninger (slå evt 3d3 samtidig hvor den ene har en anden farve). Grænsen for antal terninger, der må bruges på en spell sænkes til 4. Dispelforsøg med mindst to 5'ere eller 6'ere dispeller automatisk.

~~**Ethereal:** Ethereal creatuere er lovlige, men reglen ændres, da magi ikke er så hyppig, så deres wardsave kun er på 3+.~~

- **Armour:** Alt for meget rustning resulterer i for lidt blod. Derfor fejler alle armour saves i Lethian på både en naturlig 1'er og en naturlig 2'er.
- **Steadfast:** En enhed tæller aldrig for at have flere ranks end den har rows. Dvs. en 5 bred og 10 dyb enhed, tæller kun som havende 5 ranks, en 7\*7 enhed tæller for at have 7 ranks mht. steadfast reglen

### 2.2.4 Bottle test

Der spilles ikke et bestemt antal ture, men potentielt til sidste mand. I starten af din tur, kan du vælge frivilligt at trække din hær ud. Så snart mindst 50 % af hærens point er ukampdygtige, skal du tage en bottle test. Bottle testen tages i starten af hver af dine ture, som det absolut første.

Termen "ukampdygtig" dækker over udslettede enheder og dræbte karakterer, samt enheder på flugt. Hvis du har mistet 50 % og senere kommer op over dette igen (f.eks. rally tropper), skal du ikke tage bottle tests før hæren igen er under 50 %. De 50 % regnes som summen af ukampdygtige enheder og karakteres pointpris ved slagets start delt med hærens samlede pointpris ved slagets start. En bottle test er en Ld test på generalens Ld med -1 for hver tur man tidligere har testet i træk. Dør generalen tages testen på Ld for hærens standard core tropper (7 for mennesker, 9 for dværge osv.). Lizardmen bruger Saurusens Ld, hvis de har nogen med, og må benytte Cold Blooded reglen. En bottle test kan aldrig reroll'es. Så snart en test er fejlet, skal man trække sig ud (afsnit 2.2.6).

### 2.2.5 Kampagnepoint for sejre

Holdene får kampagnepoint for vundne kampe, idet Lethians befolkning gerne støtter en stærk leder. Hvis din hær fejler en bottle test, bliver udslettet eller trækker sig frivilligt, får modstanderholdet 10 kampagnepoint, delt med antallet af fjendtlige (for dig) hære tilbage på bordet. Såfremt der er mere end ét fjendtligt hold på slagmarken over for hæren der trækker sig, bliver kampagnepointene desuden delt mellem de tilbageværende fjendtlige hære. Det betyder at jo flere hære der er på bordet, desto færre point får man ud af at vinde over en af hærene på bordet.

Det er ikke nødvendigt for spillerne at holde styr på disse point - det gør dommernes computer. Det er blot vigtigt at dommerne informeres når en hær bottler / udslettes, som nævnt i næste afsnit.

*Eksempel: I et slag mellem to hære fra hold Hvid, en hær fra hold Rød og en hær fra hold Grøn, bottler hæren fra hold Grøn ud. Det*





## 2.3 Oprustning

---

*giver 10/3 point (3,33) til deling mellem de tilbageværende 3 hære, dvs. de deler ikke de fulde 10 point imellem sig. Hver hær fra hold Hvid og Rød får altså kun 10/9 point (1,11) ved at hold Grøns hær bottler ud. Derefter bliver den ene hvide hær udslettet, hvilket giver 10/1 point (10) til hold Rød. Endeligt bottler Røds hær, hvilket giver 10/1 point (10) til hold Hvid. Hvid ender derfor med  $10+2*10/9$  point (12,22), mens Rød ender med  $10+10/9$  point (11,11) og Grøn med 0 point.*

Det har også konsekvenser for et hold, hvis en hær trækker sig frivilligt, da der spredes rygter om at holdets hære i virkeligheden ledes af kujoner. Hvis en hær trækker sig frivilligt, gives en straf til hærens eget hold på 2 kampagnepoint.

Der er ikke nogen straf hvis din hær blot fejler sin bottle test.

Det er de deltagende spillere i kampens ansvar, at sørge for at dommerne bliver gjort opmærksomme på at hære er bottlet ud, så de relevante kampagnepoint kan blive tildelt eller fratrukket.

### 2.2.6 Vinder og taber

Når man har fejlet en bottle test, så fjerner man straks sine tropper fra bordet, og afgiver en ny marchordre til dommerbordet. Marchordren skal være tilbage til et venligsindet len. Hvis ikke der er et venligsindet len man kan marchere til, så tæller hæren som udslettet (afsnit 2.3.5).

Når den sidste fjende har fejlet sin bottle test eller valgt at trække sig, så har det tilbageværende hold vundet. Hvis de ikke allerede ejer lenet, så kan én af vinderhærene overtage det. Dette sker ikke automatisk, og man skal derfor henvende sig til dommerbordet.

## 2.3 Oprustning

Efter et slag, består ens hær bogstavelig talt af de figurer der overlevede slaget, og dem der var på flugt, men på slagmarken. Enheder der har mistet folk, bliver ikke automatisk fyldt op igen. Enheder der er flygtet fra slagmarken vender ikke automatisk tilbage igen. Figurer med mere end et wound, bliver dog healet igen. "One use" effekter bliver "genladt". Tropper der har mistet frenzy bliver igen frenzy, og mistede magic levels og spells bliver fyldt op.

Du skal altid have en armylist for hvordan din hær ser ud i øjeblikket. I øjeblikket dækker over, hvordan den så ud før en kamp begyndte, eller når man er færdig med at opruste. Den skal selvfølgelig være til at læse for andre.

Hvad man nu kan foretage sig, afhænger af, om hæren stadig er lovlig. En hær er lovlig, hvis den består af minimum 1 karakter og 3 ikke-karakter enheder.

Hvis hæren er lovlig, kan du marchere videre. Hvis hæren ikke er lovlig, så skal du opruste. Hvis du netop har vundet et slag som angriber, så skal du dog først overtage det len du har erobret for at kunne opruste, da man kun kan opruste i len man kontrollerer.

Hvis en ikke-lovlig hær bliver angrebet, kan forsvaren vælge automatisk udslettelse uden kamp, men der gives ikke kampagnepoint for slaget. Det er for at undgå de mest urimelige klapjagter.

Når du opruster, genopbygger eller ændrer du din hær. Det koster tid at opruste. Du skal ikke give ordre til dommerbordet om, hvornår og hvad du opruster. Dvs. du skal selv holde øje med Lethian uret og regne ud, hvornår din hær er oprustet. Tiden kan du bruge på at lave den nye hærliste, hvis ikke du allerede har den klar.

Man kan vælge at opruste enten "200 point", til "1.600 point" eller til "hel hær".



### 2.3.1 200 point

Mangler man ikke så meget eller har man kun kort tid, kan man vælge at opruste 200 point pr. 10 minutter. Du behøver naturligvis ikke at lave en ny hær hver 10. minut. Har du kun 20 minutter før din hær bliver angrebet, så oprust 400 point på en gang til din hær. Den oprustede hær skal overholde hærrestriktionerne, og alle units skal være lovlige. Hvis du efter en kamp har en enhed på 7 empire spearmen, skal du derfor sørge for at købe enheden op på det lovlige minimum på 10 modeller før du kan opgradere allerede lovlige enheder eller købe helt nye.

### 2.3.2 1.600 point

Hvis din hær er på under 1.600 point, kan du opruste til 1.600 point. Det tager 15 minutter at opruste til 1.600 point, uanset hvor lille din hær var inden du oprustede. I praksis kan du lave en helt ny 1.600 point hær. Den nye/genoprustede 1.600 point hær skal overholde alle hærrestriktionerne og hæren skal være lovlig. Lenbonusser kan anvendes til at have ekstra typer tropper med, men totalt må der ikke være for mere end 1.600 point. Hvis du har magiske genstande eller lejesvende, så tæller værdien af disse ikke med mod de 1.600 point.

### 2.3.3 Hel hær

Hvis din hær er på mindst 1.600 point, kan du opgradere til hel hær, det tager 25 minutter. En hel hær er 2.400 point + len bonus.

Hvis du efter et slag har en hær på over 1.600 point, men du ønsker at ændre så meget i hæren, at du har mindre end 1.600 point af den oprindelige hær tilbage efter opgraderingen, så skal du først opruste til 1.600 point og derefter hel hær. Det tager dermed 40 minutter i alt.

Hvis man opruster til hel hær, men bliver forstyrret inden der er gået 25 min, når man

kun at opruste 100 pts. hær for hver 10 min. man oprustede.

Bemærk: Det anbefales at man inden Lethian også har lavet en hærliste 2.400 points og en 1.600 point delhær af denne, da man undervejs i kampagnen sandsynligvis vil komme til at spille med sådan en hær.

### 2.3.4 Hurtig oprustning

Man kan betale 20 guld for at opruste fra 1.600 point til fuld hær på 10 minutter (og dermed opruste helt på 25 minutter).

### 2.3.5 Udslettelse

Hvis din hær bliver udslettet - eksempelvis fordi du flygter fra et slag, men ikke har noget len at flygte hen til, så ender den øjeblikkeligt i Dødsriget (det hemmelige len 0). Herfra kan din hær kun rejse videre ved at teleportere til din holdleders hær, men først skal din hær oprustes til 1.600 points.

Teleportation + oprustning tager 40 minutter i alt, uanset hvor din holdleders hær befinder sig. Efter oprustning og teleportation placeres din hær i samme len som din holdleder eller et tilstødende len, som holdet eller en allieret ejer. Det må gerne være et len med kamp, når bare der er forsyningslinjer til lenet. I dette tilfælde rykker du ind efter reinforcements reglen. Hvis holdlederen er ved at marchere når du ankommer, skal du tage udgangspunkt i det len han har forladt. Du kan også vælge at marchere sammen med din holdleder og ankomme samtidigt med ham til det nye len. Hvis holdlederens egen hær bliver udslettet, så vælger dommerne et andet len, hvor han kan teleporteres til. Hvis hele holdet bliver udslettet samtidigt, så ankommer holdet efter en passende restanceperiode tilbage til Lethian kortet via søvejen.

## 2.4 Pauser

Engang imellem kan det være meget rart at holde en pause for at spise eller sove. Når

## 2.5 Husk at barbere jer!

---

dette sker, vil vi erklære en kollektiv timeout. Det vil sige:

- Når tiden er frosset marcherer man ikke videre. Holder vi en times pause ankommer man ganske simpelt en time senere end ellers.
- Når tiden er frosset spiller man heller ikke videre, men man må gerne lige afslutte den fase man var i gang med.

Ud over de kollektive pauser er der ikke pauser i Lethian. Derfor skal du aftale med din modstander, hvis du vil ryge, tisse eller hente sodavand midt i et slag.

## 2.5 Husk at barbere jer!

Reglerne og Lethian generelt er højst sandsynligt ikke perfekt balancerede, og alle skal derfor være indstillet på at de kan komme ud for unfair forhold (bare det at blive angrebet af tre fjender må vel kaldes unfair), og at reglerne pludselig kan blive ændret midt i det hele - om ikke andet fordi vi ikke har tænkt os at lade fede muligheder glide os af hænde bare fordi de er imod reglerne. Der er ingen præmier til vinderne og det er ikke en turnering man skal vinde med den mest tunede hær man kan vride ud af hærbogen. At ens hold er presset tilbage, er heller ikke en undskyldning for at lave pumpede hære eller at trække tiden i et slag. Hvis du er i tvivl om en regel, så snak med din modstander inden situationen opstår. Det hele er et forsøg på at lave en anderledes og fed 9<sup>th</sup> Age kampagne, og alle spillere bedes opfatte det som det.

Vi gider simpelthen ikke se beardy spil, og vi forbeholder os ret til at smide folk ud af arrangementet, hvis de er for slemme og bliver ved med at overhøre advarsler. Vi kan ikke acceptere at enkelte individer ødelægger arrangementet for det store flertal, når der på forhånd er meldt ud hvilken type spil vi ønsker. Dermed ikke sagt at vi straks smider

alle vi ikke kan lide ud - vi vil bare ikke afskrive os retten til at gøre det.



## Kapitel 3

# Avancerede regler

I dette afsnit har vi samlet særlige regler, som du ikke nødvendigvis behøver kende fuldt ud. Hvis du er holdleder, forventes det dog at du også kender disse regler.

### 3.1 Kampagnepoint

Der gives løbende kampagnepoint til hvert hold. Holdet får kampagnepoint fra de len holdet kontrollerer. Indkomsten af kampagnepoint er på timebasis, eksempelvis 2 kampagnepoint pr. time for len X. Indkomsten af kampagnepoint fra len halveres, hvis der står fjendtlige hære i det. Len som dit hold kontrollerer ved slutningen af kampagnen giver desuden en ekstraordinær bonus til holdets kampagnepoint. Præcis, hvor stor denne bonus er, er hemmelig for at bevare spændingen. Derudover gives der også kampagnepoint for vundne slag. Det er spillerne der efter et slag oplyser ved dommerbordet, hvem der har fået kampagnepoint fra vundne slag (se afsnit 2.2.6). Endeligt, så gives der kampagnepoint til de to hold, som har opsparet mest guld ved slutningen af kampagnen. Dette afgøres ved, at alle hold ved kampagnens ophør afleverer deres guldposer til dommerbordet, hvor de vil blive optalt. Holdet med mest guld får en solid bonus til sine kampagnepoint. Holdet med næstmest guld får en mindre bonus til sine kampagnepoint.

Kampagnepoint normeres efter antal spillere på et hold. Hvis et hold består af flere spillere, skal holdet derfor klare sig tilsvarende bedre, for at kunne vinde over et mindre hold. Det hold der har flest kampagnepoint, vinder årets Lethian. Der er ingen præmie for dette ud over æren, og retten til at kalde sig konge af Lethian, indtil næste Lethian kampagne.

### 3.2 Guld

Ligesom len løbende giver kampagnepoint, så giver len også løbende en indtægt til holdet. Hver holdleder modtager ved kampagnens start en pung til guld. Ved dommerbordet holdes styr på hver holds indtægter, og her lægges guld i ”banken”. I løbet af kampagnen modtager holdet løbende guld fra dommerbordet. Dette gøres ved, at holdet pænt henvender sig ved dommerbordet (højst en gang i timen tak). Bemærk, at hvis man er i en alliance, så har man en reduceret guldindtægt på grund af ”diplomatiske omkostninger”. Guld udformer sig i små (næsten) ægte stykker guld. Man betaler guld til banken/en anden spiller/et andet hold ved fysisk at aflevere et antal guldstykker til modtageren. Vi anbefaler at holde guldbeholdningen hemmelig for de andre hold. Det kan både være en fordel til auktionerne (3.2.1) og forhindre de andre i at vide om de er med i kapløbet om kampagnepoint til de to rigeste hold.

#### 3.2.1 Auktioner

Undervejs i kampagnen vil der blive afholdt nogle få auktioner. En spiller fra hvert hold bør deltage i auktionen og denne spiller skal have holdes guldpung med. Der er ikke pause i kampagnen mens der afholdes auktion, så er du midt i et slag, så kan du desværre ikke også deltage i auktionen. På auktionen vil holdene blive tilbudt forskellige lækkerier. Det kan være magiske



### 3.3 Kort

---

genstande, lejesvende eller noget helt tredje. Efter en kort introduktion af den enkelte genstand, så sælges genstanden til den spiller der vil betale mest guld for den. Hvis en spiller ikke kan betale for den auktioner han har vundet, så gives en straf på 6 kampagnepoint til spillerens hold. Herefter sælges auktionen til næsthøjeste bud.

#### 3.2.2 Afbrudt march

Hvis en hær er på march, er det besværligt pludselig at stoppe op og vende tilbage. Men det er heldigvis endnu et problem guld kan løse. Hvis din hær ønsker at vende om midt i en march mellem to len, så kan du mod at betale 5 guld give en modsatrettet marchordre ved dommerbordet. Når du vender om, så tager det lige så lang tid at komme tilbage til dit len, som du på det tidspunkt har marcheret. En hær kan vende om lige så mange gange den har lyst til, når bare du har guld nok.

#### 3.2.3 Købe fordele i kamp

Før hver kamp, kan du købe fordele til det kommende slag. Dommerne har en tabel over fordele der kan købes. Ikke alle fordele kan vælges af alle spillere, og scenarierne har også betydning for hvilke fordele der kan købes. Hvis du ankommer midt i en kamp mellem to andre spillere, kan du også kun vælge imellem et reduceret antal fordele. Se appendix for priser.

#### 3.2.4 Bestikkelse

Dommerne kan desværre ikke bestikkes, men det kan de andre holdledere helt sikkert. Guld kan frit anvendes mellem holdene, dér hvor éns karisma ikke rækker. Det kan magiske genstande i øvrigt også.

### 3.3 Kort

Der findes en del kort i Lethian kampagnen, som skal hjælpe med at holde styr på alle de forskellige særlige regler. Du skal have et kort, for at kunne bruge kortes særlige regler. Du kan altså kun have en magisk genstand i din hær, hvis du samtidig fysisk har kortet med dig. Der er hul i de forskellige kort, så man nemt kan have dem med i en nøglering eller lignende ;-)

#### 3.3.1 Magiske genstande

Kort med magiske genstande er grønne. Alle hære i Lethian kampagnen er som udgangspunkt uden magiske genstande. Kort efter, at holdene offentliggøres, får hver hold en oversigt over de magiske genstande som de starter med at eje. Disse magiske genstande fordeles af holdlederen på holdet. Vi anbefaler, at I diskuterer fordelingen af magiske genstande på holdets lukkede forum. En magisk genstand gives til en spiller, som så igen kan skrive det på en karakter eller unit på sin armyliste. Den magiske genstand er gratis, dvs. karakterens værdi ændres ikke. Genstanden har dog stadig en pris af hensyn til at holde styr på, hvor mange magiske genstande en karakter kan have (maksimalt 100 points for de fleste helte). Der kan være yderligere restriktioner på den enkelte magiske genstand, eksempelvis "Kun Highborn Elves".

En magisk genstand skal ikke nødvendigvis placeres i hæren. Det kan være at der er ulemper ved den magiske genstand som du ikke kan acceptere, eller fordi alle dine helte allerede har alle de magiske våben de kan bruge.

Det er gratis at flytte rundt på magiske genstand inden for ens egen hær, dvs. det koster ikke oprustningstid. Man kan også sende dem fra en hær, der ikke er i kamp til en anden hær, der ikke er i kamp eller et allieret hold, men begge dele koster 5 guld. Det er som udgangspunkt modtageren der er





ansvarlig for, at der betales 5 guld til dommerbordet.

### 3.3.2 Lenkort

For hvert len findes der et lenkort. Disse kort er røde. Holdene fordeler selv lenkort imellem spillerne på holdet. Den spiller der har kortet, må benytte bonusserne til at forbedre sin hær (se 2.3). Et lenkort kan kun bruges af én spiller, men en spiller må gerne have flere lenkort. Som med magiske genstande kan lenbonuskort flyttes mellem to venligtsindede hære, der ikke er i kamp for 5 guld (husk at nedruste den hær der afleverer det øjeblikkeligt, og bruge tid på oprustning hos modtageren). Det er som udgangspunkt modtageren der er ansvarlig for, at der betales 5 guld til dommerbordet.

Hvis et len erobres, skal du uden unødigt ophold aflevere lenkortet til dommerbordet eller direkte til det andet hold. Eventuelle bonusser fra kortet er tabt. Hvis du er midt i et slag, så skal hæren dog først nedrustes efter slaget, dvs. der er ikke pludselig tropper der forsvinder fra slagmarken.

Hvis du modtager et lenkort, får du ikke automatisk ekstra tropper i din hær. Det sker først næste gang du opruster (afsnit 2.3).

Du kan kun erobre et len, hvis dit hold allerede ejer et len der med vej/søvej/teleportør er forbundet med lenet. Dog må du altid erobre et len, hvis du netop har vundet et angreb, hvor du angreb fra et len, der inden slaget var kontrolleret af dit hold (ikke allierede).

Når du kan og vil overtage et len, går du op til dommerbordet og fortæller hvad hold du er på og hvilket len det drejer sig om. Hvis du lige har sendt et anden spiller på flugt, går du op sammen med vedkommende, da du først kan overtage det, når den anden spiller er begyndt at marchere væk.

Det tager 10 min. at erobre et len. I den tid må man ikke opruste, og hvis en af betingelserne for at overtage lenet bliver

brudt inden da, er lenet ikke overtaget.

Når de 10 min. er gået, checker man på kortet (mere om dette senere) at det er overtaget, og derefter finder man spilleren der har det pågældende lenkort, og får koret fra denne.

### 3.3.3 Lejesvende

Kort med lejesvende er gule. I kampagnen kan du være heldig at få tilbudt lejesvende. Det kan være i et enkelt slag, eller nogen der følger din hær permanent. Lejesvende er en enhed du kan have med i kamp ud over det, som din hær berettiger til. Lejesvende tæller altså hverken for eller imod nogle restriktioner.

Lejesvende vil typisk være en enhed, som ikke findes i din armybook. Alle regler for lejesvende står på deres gule kort, og dommerne forsyner dig med figurer. Regler der ikke står, har lejesvende ikke, også selv om det er regler der normalt gælder for hele din hær. Ellers tæller lejesvendene som en normal friendly unit. Hvis en enhed lejesvende bliver udsløttet i et slag, så er de ikke til rådighed længere, indtil du minimum har oprustet din hær til 1.600 point.

Modsat magiske genstande, så kan lejesvende ikke flyttes mellem spillere eller til andre hold. Når først lejesvende er blevet tilknyttet en hær, så fortsætter de med at tjene den hær resten af Lethian kampagnen. Der kan dog være særlige regler for de enkelte lejesvende der gør, at de stopper med at tjene en spiller i utide.

### 3.3.4 Teleportationsformularer

Hver holdleder forsynes inden kampagnens start med to brune formularruller med teleportationsformularer. En teleportationsformular kan bruges til at flytte rundt på to af holdes hære, der ikke er i kamp. En teleportationsformularer anvendes ved, at holdlederen afleverer kortet ved dommerbordet.



## 3.4 Diplomati

---

Formålet med teleportationsformularer er at undgå de samme spillere slås mod hinanden gentagende gange i kampagnen. Det er måske sjovt 1., 2. og endda 3. kamp, men så heller ikke længere. Hvis dommerne vurderer, at teleportationsrullen bruges af strategiske årsager, så virker den måske ikke.

### 3.3.5 Scenari kort

Inden et slag skal udkæmpes, beslutter spillerne om de vil spille et scenarie (hvis der ikke er flertal for en bestemt beslutning, slås en terning). Vil spillerne have et scenarie, finder dommerne et passende. Spillerne kan læse om scenariet på det udleverede scenari kort. Scenari kortet skal ligge fremme ved bordet under hele kampen, så begge spillere har adgang til det. Efter kampen returneres scenari kortet til dommerbordet sammen med kampens resultat. Husk også at fortælle hvordan scenariet gik, så dommerne kan tilføje eventuelle ekstra point og andet, som spillerne har gjort sig fortjent til ved at spille scenariet.

### 3.3.6 Terrænkort

Hvert hold må medtage op til ét mystisk monument. Inden kampagnens start, skal holdlederen oplyse, hvilket mystisk monument holdet medtager, og hvilket len monumentet er opført i. Der kan vælges frit mellem alle mystiske monumenter fra 8th edition regelbogen. Monumentet kan kun opføres i et len, som holdet kontrollerer ved kampagnens start. Monumentet vil blive stående i det valgte len kampagnen ud, og alle slag der afvikles i lenet, vil med få undtagelser være med det valgte monument på bordet. For at kunne vælge et monument, skal holdet selv medbringe et stykke terræn der symboliserer det valgte monument. Hvis ikke dommerne synes terrænet i tilstrækkelig grad symboliserer monumentet, eller det bare er for fesent bygget, så fjernes det fra kampagnen. Bemærk, at selv om holdet

mister lenet, så bliver monumentet stående. Dvs. der er risiko for, at andre hold pludselig vil kæmpe omkring dit terræn.

Dommerne vil sørge for, at der ved de relevante len ligger kort der beskriver det mystiske monument. Kortet skal blive liggende ved bordet hele kampen, på samme måde som scenari kortet.

Reglerne for mysterious terræn er beskrevet i afsnit 2.2.2. Dommerne kan dog meget vel finde på at sætte andre mystiske monumenter, hvis kamppladsen skal have et pift. Hvis dette sker, så vil der også følge kort med beskrivelse af monumentet med.

## 3.4 Diplomati

Diplomati er en vigtig del af Lethian. Det er helt op til holdene at lave alle de aftaler og studehandler som de vil, og det er ligeledes op til de enkelte om man vil overholde dem eller ej. Som udgangspunkt er alle hold i krig med hinanden. Alle diplomatiske forbindelser mellem holdene går gennem holdlederne, og der er ingen regelmæssige konsekvenser af de aftaler man laver, undtagen alliancer.

Selvom to hold er i krig, kan to spillere på et enkelt bord godt vedtage at ignorere hinanden og / eller bekæmpe en overlegen magt, eller blot at rykke ud af hver deres vej. De tæller dog stadig som fjender i alle henseender, da venligsinde kamp to hold side om side er forbeholdt alliancerne.

### 3.4.1 Alliancer

Det er tilladt for et hold at alliere sig med ét andet hold. En alliance kan indgås ved at de to holdledere henvender sig ved dommerbordet og gør opmærksom på det. Det samme gøres når alliancen brydes igen. Hvis to hold indgår en alliance mens de har hære i kamp mod hinanden, spilles kampen færdig og vinderen har retten til at overtage lenet. Taberen skal stadig stikke af fra lenet.



Allierede hære slås på samme side i kamp, får ikke trukket 5 min. fra marchtiden når de marcherer ind i hinandens len, kan opruste i hinandens len (se 2.3) og kan bruge hinandens forsyninger (se 3.7). Til gengæld har begge hold en reduceret guldindtægt som følge af "handelsomkostninger". Reduktionen er lille, men tæller så længe holdene er allierede. Når man har en alliance, kan man ikke overtage len fra den spiller man har allieret sig med.

Der er konsekvenser ved grove alliance svigt, f.eks. hvis alliancen brydes uden varsel, kort efter den er indgået, eller man infiltrerer sit offers land med hære før man bryder alliancen. Guderne bryder sig ikke om at løfter i deres navn ikke bliver taget alvorlige. Når en alliance brydes, så risikerer holdet der bryder alliancen en straf. Straffen afhænger af, hvor lang tid holdene har været allieret, og hvordan alliancen brydes.

### 3.5 Flere spillere i et slag

Da det absolut er muligt at du kommer til at opleve mange spillere på samme slagmark gælder følgende specielle regler ved disse spil.

#### 3.5.1 Allierede spillere i et slag

Spiller to spillere fra samme hold, eller fra allierede hold, har de tur samtidig. Dvs. de rykker, skyder, etc. samtidig. Spillerne må bruge hinandens generalers Inspiring Presence og Hold Your Ground specielle regler, og skal tage panic tests for hinandens enheder. Man kan ikke joine en anden spillers enheder med sine karakterer.

Bemærk at hvis to spillere ikke er på hold sammen, eller hvis deres hold ikke er allieret, tæller de pr. definition som fjender i alle henseender. Også selvom de måske har aftalt at samarbejde i det ene slag. Dvs. march moves forstyrres, fanatics ryger ud, frenzy enheder skal teste for ikke at charge, etc.

Hvis der er 3 eller flere hold som ikke er allierede, så skiftes man til at tage en tur.

#### 3.5.2 Magi

Er der 5+ hære på bordet slås dog 5d3 power og 3d3 dispell terninger efter samme metode som i Lethian basis reglerne (se s. 8). Alle fjendtlige (ikke allierede) spillere modtager det antal dispel terninger, der bliver slået. Det er ikke tilladt at give terninger til andre. Hver formular kan kun forsøges dispelles én gang. Hvis en formular rammer en enhed, er det altid ejeren af enheden der har første ret til udmelding til ønsker om dispel. Ellers er det den spiller der er villig til at bruge flest dispel dice, der får lov.

#### 3.5.3 Skydning

De regler der står om at man ikke må skyde ind i en kamp gælder selvfølgelig kun, hvis ens alliance har folk involveret i kampene - har man ikke det må man bare skyde løs. Al skydning der ikke bruger templates, skal randomizes mellem enhederne i kamp.

#### 3.5.4 Nærkamp

Hver enkelt nærkamp udkæmpes kun i de ture, der tilhører spillere, der er direkte involverede i netop den kamp. Combat result udregnes for hver side, og vinderen er kun den med højeste combat result.

### 3.6 Nyt håb

Hvis en hær er begyndt med at tage bottle tests, og der kommer forstærkninger i form af en venligtsindet hær (samme hold eller allieret) ind på slagmarken, slettes det antal ture hæren har taget test allerede øjeblikkeligt, og man begynder igen på den normale Ld, og tæller så ned for hver tur.



### 3.7 Forsyninger

---

### 3.7 Forsyninger

Hære kræver forsyninger og derfor er der en grænse for hvor mange hære et hold (og eventuelt allierede) må have til forsvar af et len, eller sende af sted til angreb fra et len. Det maksimale antal hære en holdfarve har forsyninger til, er 1 for hvert omkringliggende len af samme holdfarve, + 1 hvis selve lenet har samme holdfarve (allierede tæller som samme holdfarve), altså 1 pr. forsyningslinje. Der må kun angribes, hvis der er forsyninger til hæren. Tilsvarende må der kun forsvares med så mange hære, som der er forsyninger til. Hvis man har for mange forsvarende hære i et len, skal man marchere overskydende hære væk. Når man skal beregne, om der er forsyninger nok, skal man tage højde for andre hære, der også marcherer til angrebet. Hvis man kun har 2 forsyningslinjer til et fjendtligt len, kan man altså ikke marchere 3 hære afsted samtidigt. Det er antal forsyningslinjer på afmarch tidspunktet der er gældende. Hvis man er ved at erobre et len, der kan give forsyninger til slaget, må man altså vente på at lenet er overtaget, inden man kan marchere til angreb - også selv om man forventer, at lenet er overtaget inden den marcherende hær er nået frem.

Så snart en hær flygter fra et slag, kræver det ikke længere forsyninger, og man har mulighed for at marchere en ny hær afsted til slaget.

Hvis man under eller inden et slag, mister sin forsyningslinje (typisk fordi nogen har erobret det len du angreb fra), har det en dramatisk effekt på dine tropper. Der vil opstå uro, forvirring og panikken vil sprede sig. Det kan også være svært at skaffe mad til hæren, og nogle soldater vil revurdere deres rolle i hæren.

Når man mister sine forsyningslinjer, mister man øjeblikkeligt 1/4 af sin hær. Enheder på mindst 4 modeller mister en 1/4 antal modeller (rundet op). For enheder under 4 modeller, inklusiv krigsmaskiner, monstre og

karakterer (generalen undtaget), slår man en terning for hver model. Man slår også for karakterer, selv om karakteren står i en enhed. Der er 25% risiko for, at modellen dør. Forsvundne modeller regnes for casualties, men skaber ikke panik og påvirker ikke eventuelle combat results. Hvis 2 eller flere hære fra samme side mister en forsyningslinje, så er det kun én hær, som mister forsyningerne. Holdet bliver selv enige om, hvem der er den uheldige. Hvis man oplever at få forsyningslinjer igen, så får man ikke tropper igen, men man kan ikke miste tropper i flere omgange, hvis forsyningslinjerne gentagende gange bliver droppet, genoprettet og droppet igen.

### 3.8 Afsluttende bemærkninger

- For at sikre sig at fjenden ikke erobrer de len man lige har forladt, er det nok en god ide at sørge for at holdet holder en samlet front, og rykke frem på en måde, der forhindrer fjenden i at slippe igennem uden kamp. Er der problemer med et bord kan man søge at sende flere hære derind, eller rykke gennem nabolen og ind i fjendens flanker.
- Det er dog ikke særlig smart at koncentrere for mange hære på et bord - det svækker resten af fronten, og inden man har vundet slaget har man mistet hele sit bagland.
- Det er måske smart at side i et hjørne og lurepasse og spare op til søndag morgen og gå amok, men det er langt sjovere at være med i midten, og udnytte mulighederne for at få nogle anderledes 9<sup>th</sup> Age slag - var det andet meningen, kunne vi jo have aflyst lørdagens spil.
- En holdleder der tager alle lenkort til sig selv, og som bruger alt holdets guld



### KAPITEL 3. AVANCEREDE REGLER

---

på sin egen hær vil sikkert have succes i starten, men snart kan hans undersåtter ikke holde fronten, så han mister hurtigt alle de len, der giver ham fordelene.

- Vi har altid belønnet diverse kreative indslag og er selv kommet med små

rollespilslignende udfordringer til spillerne. Kreative forslag bliver måske belønnet. Kig på hjemmesiden for inspiration.

- Alle reglerne er uden garanti og kan ændres til enhver tid.





# Indeks

- 1.600 point, 10
- alliance, 15
- allierede spillere i et slag, 16
- ambushing units, 7
- armour, 8
- auktioner, 12
- bestikkelse, 13
- bottle test, 8
- bottle test, nyt håb, 16
- deployment zone, 7
- diplomati, 15
- første tur, 7
- forsyninger, 17
- frivillig bottle, 9
- guld, 12
- hel hær, 10
- holdene, 4
- hurtig oprustning, 10
- kamp, 6
- kampagnepoint, 8, **12**
- kort, 13
- lejesoldater, 14
- len, 4
- len overtagelse, 5, 9
- lenkort, 14
- lenovertagelse, 14
- lovlig hær, 9
- magi, 8
- magi, mange spillere i et slag, 16
- magiske genstande, 13
- mange spillere i et slag, 16
- march, 5
- march til fjendtlige len, 5
- march, afbrudt, 13
- march, forsinket, 5
- marchtider, 5
- mistede forsyninger, 17
- nærkamp, 16
- nærkamp, mange spillere i et slag, 16
- nyt håb, 16
- oprustning, 9
- pauser, 10
- reinforcements, 6
- rustning, 8
- scenarie, 6
- scenarievalg, 15
- scouts, 7
- skydning, mange spillere i et slag, 16
- spillebord, 6
- standard scenarie, 7
- teleportører, 5
- teleportationsformularer, 14
- terræn, 6
- terrænkort, 15
- tunnelers, 7
- udslettelse, 10
- vanguard, 7

## Oprustningstider

100 point	10 min
1.600 point	15 min
Hel hær (fra 1.600 point)	+ 25 min
Hel hær (fra 0 point)	40 min
Hel hær (fra 0 point med hurtig oprustning)	25 min

## Guldpriser

Hurtig oprustning	20 guld
Vende om i march	5 guld
Flytte magiske items mellem hære	5 guld

	Angriber	Forsvarer	Forstyrer	Beskrivelse
Barrikader	8	5	-	Under deployment, må du placere 2 stykker væg, ved en enhed du selv deployer. Disse stykker væg tæller som Wall (BRB p. 123)
Belejring	15	-	15	Inden næste spillers tur, placerer du d3 stone thower templates (BRB p. 114) og slår for scatter som normalt. Skal placeres på forskellige enheder, og ikke på single karakterer. Ved misfire, så intet.
Bestikkelse	-	4	-	1 random fjendtlig ikke-karakter enhed kommer ind som reserver i tur 2.
Flankeangreb	12	8	4	Vælg en enhed. Denne enhed har Ambush reglerne (BRB p. 79). Enheden må dog ikke ambushe inden for 20" af en fjendes centrum-deployment (dvs. bag fjenden). Enheden må ikke indeholde karakterer.
Fælder	-	4	-	Alt terræn er dangerous terrain for forsvarerens modstandere. Open ground og bakker undtaget.
Lokalkendskab	-	10	-	Forsvarer må i samråd med dommer (om-) placere 1 stykke terræn.
Mesterstrateg	20	-	-	Dommerne finder et nyt scenarie.
Millitia	20	20	20	En enhed lejesvende hjælper dig i dette slag.
Ofring til guderne	5	5	5	Træk et chance kort
Spejdere	10	10	-	Vælg en enhed med 4+ armour save eller dårligere. Denne enhed får Scout reglen. (BRB p. 79)
Stormangreb	5	7	10	Vælg en enhed. Denne enhed får Vanguard reglen. (BRB p. 79)