
Restriktioner til Lethian XIV

Version 14.1.0

1 Formål

Formålet med restriktionerne er at gøre hærene så flinke og fluffede som muligt. Hærene skal forestille at være hastigt sammenkaldt uden alt det nødvendige udstyr og ressourcer. Nogle af disse ressourcer får man i form af bonusser fra lenene og hærene vokser i kraft med at flere len erobres.

Vi opfordrer på det kraftigste alle til at tage flinke hære med, og hvis du opdager et hul i restriktionerne, så lad være med at udnytte det og fortæl os det i stedet. Vi opfordrer også alle til at skrive en baggrundshistorie til deres hær, og er den god og passer til landet, får man sikkert en lille bonus undervejs.

2 Malede hære & WYSIWYG

Der er krav om malet hær - det betyder både figurer og baser. Alle enheder, hvor det giver mening, skal have movement trays. Hæren skal have et uniformt udseende, så lad være med at låne en unit med sne baser, hvis resten af hæren har grønne baser, osv. Umalede figurer fjernes fra spillet. Pointtal svinger fra 2.400 og opefter (sjældent mere end 3.200), så husk ekstra figurer da din hær kan laves om undervejs.

Vi spiller med WYSIWYG (What You See Is What You Get), dvs. spyd er ikke hellebarder og cave goblins er ikke common goblins. Der er i orden med conversions, ikke-GW figurer og tema-hære.

Hvis man er i tvivl om éns hær overfylder ovenstående, så send et billede af hæren til arrangørerne. Vi går naturligvis ikke rundt under hver kamp og spørger om de cave goblins nu også har spyd, lige så lidt som vi spørger om man nu har det rigtige antal point i sin hær, men det ændrer ikke på at overtrædelse af begge dele er snyd.

3 Generelle restriktioner

Nedenstående restriktioner gælder, når man bygger sin hær. Hvis man i løbet af kampagnen mister enheder, så hæren ikke længere opfylder kravene, kan man stadig spille videre. Næste gang man genopbygger (opruster), skal hæren igen opfylde restriktionerne. Vi spiller med 9th Age version 1.3.

- Ingen Magical Items (ud over dem der bliver tildelt i løbet af kampagnen).
- Kun Characters som ifølge deres armybook har adgang til magical tems til en værdi af 100 point eller mindre må benyttes.
- Ingen modeller med både Fly og Towering Presence special rules (husk at monstre har Towering Presence som default)
- Hver enkelt Core og Characters choice må gentages 0-X gange, hvor X er antal Basisenheder.
- Max 35 modeller i en unit (ekskl. characters), dog 50 for Basisenheder.
- Max 500 pts. i en enhed (også Basisenheder). Hver enkelt character skal også overholde denne begrænsning, men man må godt bryde den ved at joine en enhed med en character.
- Max en character må joine hver enhed på et hvilken som helst tidspunkt i slaget.
- Max 200 pts. Krigsmonstre .
- Max 200 pts. Krigsmaskiner.
- Alt hvad der ikke er characters, core, Krigsmonstre eller Krigsmaskiner erstattes af en ny kategori: Elite.
- Max 600 pts. Elite.
- Max 2.400 pts. i alt.



- Alle Elite, Krigsmonstre og Krigsmaskiner er 0-1 choice (også max 1 for choices der normalt er "2 for 1" choice).
- Max en charcter model med fly special rul (fx via mount).

Lenbonus og racebonus lægges oven i de respektive maksimum. Magiske genstande og lejesvende er gratis, og tæller ikke med i de forskellige maksimum.

3.1 Basisenheder

Alle hærister har en Basisenhed (mainstay unit). Hvis der under en race står nævnt flere typer Basisenheder, så vælges én af spilleren. Basisenheder repræsenterer den typiske enhed for hæren. Specielt for Basisenheder gælder:

- Man kan ikke have flere af nogen anden type enhed end der er Basisenheder i hæren.
- Basisenheder kan købes større (op til 50 modeller) end øvrige enheder i hæren.

Enkelte hære (se under de hærspecifikke restriktioner) har mulighed for at opgradere en Basisenhed, så det ikke er en Basisenhed længere, eksempelvis goblinder med buer. Når det er tilfældet kan man have 0-X enheder af goblinder med buer med, hvor X er antal Basisenheder uden buer.

Det skal også nævnes at det i en del scenarier vil være en fordel at have et par Basisenheder.

3.2 Krigsmonstre

Kategorien Krigsmonstre består af unit types: Monstrous beasts, Monsters, Monstrous Infantry og Monstrous Cavalry. Krigsmonstre købt til characters tæller som Krigsmonstre, men kun prisen for monsteret. Krigsmonstre er en ny kategori. En

Troll, der normalt er special, er nu et krigsmonster og tæller ikke med under special/elite. Alle Krigsmonstre er 0-1, med mindre andet er nævnt.

3.3 Krigsmaskiner

Kategorien Krigsmaskiner består af unit types: Chariots og War Machines. Chariot mounts købt til Karakterer tæller som Krigsmaskiner, men kun prisen for Chariot. Krigsmaskiner er en ny kategori. En kanon, der normalt er Special, er nu en Krigsmaskine og tæller ikke med under Special/elite. Alle Krigsmaskiner er 0-1, med mindre andet er nævnt.

3.4 Elite

Kategorien Elite består af alle units, som ikke tæller med under Core, Characters, Krigsmonstre eller Krigsmaskiner. Alle Elite enheder er 0-1, med mindre andet er nævnt.

3.5 Armyselection

Army selection summary table i regelbogen erstattes af følgende:

	Point grænse	Antal af samme choice
Characters	Op til 600	0-X
Core	600 eller mere	0-X
Elite	Op til 600	0-1
Krigsmonstre	Op til 200	0-1
Krigsmaskiner	Op til 200	0-1

(Uanset hvor stor ens hær bliver, vil det i udgangspunktet være disse pointværdier der gælder. Det betyder også at deltagerne slipper for at regne procenterne ud hver gang de får en ny lenbonus. Lenbonusser kan ændre ved grænserne. Vær opmærksom på at 0-X ikke betyder at man fx max må have 2 characters hvis man har 2 basisenheder, men at man maks må have 2 af hver slags character.)



4 Hærspecifikke restriktioner

4.1 Beast herds

- Basisenhed: Wildhorn Herd
- Ingen Gortach.
- Minotaur Chieftain købes for Hero og ikke Krigsmonster points.
- Minotaur units er Elite og ikke Krigsmonstre.
- Højest halvdelen af hærens units må anvende Ambush (hver Karakter tæller som 1 enhed i denne sammenhæng).
- max 11 modeller med Half Horse.
- Casting value på hvert specifikke totems stiger med +3 for hver forsøg på at kaste det totem, der allerede er gjort i samme magic fase.

4.2 Daemon Legions

- Ingen Daemonic Items.
- Charakters kan ikke købe Supreme Aspects.

- Karakterer kan bruge Magical Weapons, og kun Magical Weapons (hvis de får fat i nogen).
- Basis enhed: Horrors, Sirens, Tallymen eller Slaughterers.
- Hellhounds med Ambush er 5-5 enhed.
- Ingen Blood Chariot.
- Ingen Daemon Engine.

4.3 Dread Elves

- Basisenhed: Dread Legionnaires
- Maksimalt 1 Pegasus mount.
- Assassin må ikke købe poison upgrades.
- Raven Cloaks enheder er 5-5 modeller.
- Dark Acolytes enheder er 5-5 modeller.
- Dark Raiders er 0-1 units.
- Max. 1 infanteri skytte pr. 3 infanteri modeller.

4.4 Dwarven Holds

Ancestral Grudge udregnes antallet af grudges som: +1 grudge, hvis din general er Thane +1 grudge, hvis din modstander er Orcs and Goblins eller The Vermin Swarm +1 grudge, for hvert nederlag du har haft mod en hær der benytter samme Armybook. Med nederlag menes, at dværgehæren tidligere har fejlet et bottle test (ufrivilligt!) eller udryddet i et slag, hvor modstanderen stadig var på bordet - og ikke allieret vel og mærke! (Vi anbefaler, at dværgespillere har en lille bog med, hvor de holder styr på dette)

- Basisenhed: Clan Warriors.
- Dværg Karakterer kan også bruge common Magical Items (hvis de får fat i nogen).
- Dværg Karakterer, Krigsmaskiner og enheder må ikke købe Runer.
- Thrane og Runesmith er tillads, selvom de må købe magic items for mere end 100 points.
- Engineer tæller som krigsmaskine.
- Steam Copter og Steam Bomber tæller som Krigsmaskiner.
- +150 points til Krigsmaskiner.
- Wurm-Slayer Rocket tæller som krigsmaskine.
- Højest 1 ud af 2 infanteri modeller må have et skyde/kaste våben.
- Anvil of Power er ikke Krigsmaskine, men tæller som Karakter.
- Alle entries i Field Artillery tæller som forskellige krigsmaskiner.
- Grudge Buster tæller som Krigsmaskine.



4.5 Empire of Sonnstahl

4.5 Empire of Sonnstahl

Detachments tæller som selvstændig unit mht. max antal modeller og max pris pr. unit.

- Basisenhed: Heavy Infantry (kun ved 21+ modeller).
- Prelate er tilladt, men må højst få allokeret 100 point magiske genstande.
- Marshal er tilladt, men må højst få allokeret 100 point magiske genstande og kan ikke opgrades til Imperial Prince eller Great Tactician.
- Alle entries i Imperial armoury tæller som forskellige krigsmaskiner.
- Artificer tæller mod krigsmaskiner og ikke characters.
- Ingen Steam Tank.
- Ingen Knights of the Sun Griffon.
- +100 points til Krigsmaskiner.
- Max 25 pistoler, brace of pistols (tæller som 2), repeater pistols (tæller som 3) og repeater handguns (tæller som 3) tilsammen.

4.6 Highborn Elves

- Basisenhed: Citizen Spears eller Sea Guard.
- Max 1 bue pr. 2 infantry modeller.
- Max 10 Grey Watchers.
- Honours kan købes som normalt (dvs de tæller ikke som Magical Items) men hver enkelt Honour må ikke gentages.
- Elein Reavers 0-1.
- Købes en lion chariot til en karakter har den kun mounts defence 6+.

4.7 Infernal Dwarves

- Basisenhed: Infernal Warriors (uden blunderbuss).
- Chosen of Lugar og Vizier er tilladte selvom de kan have 150 point magical items.
- +100 points til Elite.
- Rocket Battery og Volcano Cannon tæller som 2 forskellige Krigsmaskiner.
- Ingen Taurukh Subjugator.
- Ingen Infernal Engine.
- Ingen Hellscream Cannon.



4.8 Kingdom of Equitaine

Har hæren stadig knight of the realm eller knight Aspirants til stede på slagmarken må den bruge deres ld til bottletest i stedet for basistroppernes.

- Basisenhed: Peasant Levy.
- Karakterer må ikke tage Virtues.
- +100 points til Karakterer.
- Ingen Green Knight.
- Scorpion og Trebuchet tæller som 2 forskellige krigsmaskiner.
- The Blessing: Når man laver sin hær, skal man vælge om the blessing opgraderes med Token of the King eller Token of the Grail. I et slag har man automatisk denne opgradering, med mindre man er angriber. En angriber skal i starten af sin første tur vælge enten "Hæren mister sin token opgradering i dette slag" eller "Hæren må ikke marchere i første tur". Hvis hæren forsvaret eller ankommer midt i et slag, da har man altid Token opgraderingen uden yderligere konsekvens.

4.9 Ogre Khans

- Basisenhed: Tribesmen.
- Ingen big names.
- Ingen Tusker Cavalry.
- Ingen Rock Aurochs.
- Ingen Frost Mamoth
- Alle characters, Tribesmen, Bruisers, Bombardiers og Mercenary Veterans tæller ikke som Krigsmonstre.
- Mercenary Veterans beholder deres special rules fra slag til slag, indtil de genopbygges.

4.10 Orcs & Goblins

- Basisenhed: 'Orcs' eller 'Goblins' (Enheder med skydevåben, tæller ikke med i antal Basisenheder)
- En gigant tæller kun som 200 points krigsmonster, resten af pointene er Core.
- Max 1 skydevåben pr. 2 infantery modeller.
- Max 1 Mad Git pr. Core infantery unit.
- Skewerer er 0-2.
- Scrap Wagon er 0-2.
- Splatterer og Git Launcher tæller som 2 forskellige krigsmaskiner.



4.11 Saurian Ancients

- Ingen Gnasher Wrecking Team.
- Ingen Iron Orc characters uden en Iron Orc unit.
- Ingen Feral Orc characters uden en enhed med Feral race.
- Ingen Common Orc characters uden en enhed med Common orc race.
- Ingen Cave Goblin characters uden en enhed med Cave Goblin race.
- Ingen Common Goblin characters uden en enhed med Common Goblin race.
- Ingen Forrest Goblin characters uden en enhed med Forrest Goblin race.
- Ingen Gargantula.

4.11 Saurian Ancients

- Basisenhed: Saurian Warriors eller Skink Braves uden ranged weapons.
- Caiman i en enkelt Skink Braves enhed tæller som core og er ikke Krigsmonstre. De resterende tæller som Elite.
- Caiman enheder er Elite og ikke Krigsmonstre.
- Pteradon Sentries enheder er Elite og ikke Krigsmonstre.
- Spearback og Salamander tæller som 2 forskellige enheder.
- Spearback og Salamander er Krigsmaskiner og ikke Krigsmonstre.
- Taurosaur har T 5.

4.12 Sylvan Elves

Dommerne placere skoven fra "The Forrest Follows"

- Basisenhed: Hvis din general er Chieftain eller Druid er basis enhed Forest Guard. Ellers er Dryads Basisenhed.
- Hvis din general er Chieftain eller Druid, +200 points til Elite. Ellers tæller Thicket Beasts units ikke som krigsmonstre.
- Ingen Treefather Ancients.
- Ingen Aspects of Nature.
- Alle Kindred opgraderinger er 0-1.
- Forest Eagle Mount er 0-1.
- Maks 1 bue pr. 2 modeller i hæren.
- Heath Riders er 0-1.



4.13 The Vermin Swarm

Leadership bonus for ranks kan ikke bruges på bottle tests.

- Basisenhed: Rats-at-Arms.
- Sicarra Assassin må ikke købe opgraderinger ud over våben.
- Plague Prophet må ikke købe en Plague Pendulum.
- + 100 points til Krigsmaskiner.
- Meat Grinders, og Weapon teams tæller som Krigsmaskiner, men man må have 1 af hver type med.
- Man kan enten joine en Meat Grinder eller en karakter til en enhed, ikke begge dele.
- Jezails enheder tæller som Krigsmaskiner.
- Plague Disciples enheder er 5-8 modeller.
- Gutter Blades med Poison er 5-5 modeller.
- Plague Catapult og Lightning Cannon tæller som 2 forskellige krigsmaskiner.
- Ingen Abomination

4.14 Undying Dynasties

Units kan ikke raises større end før slaget begyndte - også selv om uniten var reduceret pga. et tidligere slag i kampagnen.

- Basisenhed: Skeletons
- Der må ikke være flere skeletons med Aspen Bows end skeletons uden Aspen Bows i hæren.
- Ingen Battle Sphinx.
- Ingen Royal Sphinx.
- Ingen Tomb Reapers.
- Colosus har T 5.
- +50 point Krigsmonstre.
- En enhed Skeleton Chariots tæller ikke som Krigsmaskiner.



4.15 Vampire Covenant

4.15 Vampire Covenant

Nye units der er raiseet i et slag, forsvinder efter slaget. Units, der er raiseet større end før slaget begyndte, reduceres til deres før-slaget størrelse. Units kan ikke blive større end maksimal unit size (35 modeller normalt).

- Basisenhed: Skeletons.
- +200 points til characters.
- Fell Wraith character er 0-1.
- Zombies må have unit size 20-50.
- Ingen Blood Powers.
- Ingen Winged Reapers.
- Ingen Altar of Undeath.

4.16 Warriors of the Dark Gods

- Basisenhed: Wasteland Warriors eller Barbarians.
- Ingen gentagelser af mounts til Karakterer ud over Warhorse.
- Barbarian Chief må kun opgraderes til Osklander Jarl eller Makhar Khan, efter aftale med guderne.
- Ingen Hellscream Cannon.
- Ingen Crusher Knights.
- Ingen Gifts of the Dark Gods.
- Fallen Beast tæller som Core, og har Poison i stedet for Wastland Wanderer.
- +100 point monstre.

5 Tema hære

Vil man gerne spille en tema hær så snak med os. Det er langt fra sikkert at vi giver en hjælpende hånd (glem fx alt om en ren ridder tema hær), men nogen gange gør vi. Vær opmærksom på at temahære ikke nødvendigvis er lige så gode som ikke temahære - det er altid det valg man tager når man vælger en temahær, men i nogle tilfælde gør vi hæren lidt mere spilbar:

5.1 Ren Pestilence Daemon hær

- Plaguelings er Core og ikke Elite.
- Pestilens beasts er Elite og ikke Krigsmonstre.



5.2 Goblins

- Alle restriktionerne fra Orcs & Goblins gælder.
- Hæren må ikke indeholde en eneste model med orc, iron orc eller ferral orc.
- Det er tilladt at tage 0-1 Goblin King med for character point.

5.3 Ren skink hær

- Ingen saurians af nogen art i hæren.
- Basisenhed: Skink Braves (min 20 modeller)
- Alle Caimans i skinenheder tæller som Core.
- +100 points til Krigsmonstre

