

Husregler for Warhammer Fantasy i HSRF version 1.3

Dette dokument er tænkt som et oplæg til ændringer af Games workshops Warhammer Fantasy Battles 8. udgave.

Dokumentets formål er at indføre en række ændringer af forskellige dele af grundspillet, med henblik på at fortsætte med at spille Warhammer under et mere strømlignet og lidt mere logisk regelsæt.

Dokumentet her vil tage udgangspunkt i et spil, altså gennemgå de enkelte dele, i den rækkefølge som et normal spil tager sig ud.

Indholdsfortegnelse

Hær-valg:	3
Terræn:	3
Skove:	3
Movement:	3
Magic:	4
Spells:.....	4
Power Dice Pool:.....	4
Dispel Dice Pool:	4
Casting:	4
Dispelling:	4
Irresistible Force:	4
Miscasts:	4
Dispelling:	4
Bound Spells:	4
Magic Items:	4
Shooting:.....	5
Hand-to-Hand:	6
Combat resolution:.....	6
Kamp afgørelse:	6
En kamp er defineret som:	6

Hær-valg:

Lord og Heroes: Der kan bruges op til 50% af hæres point værdi på characters halvdel af disse kan bruges på Lords.

Hære:

Alle hære spiller med deres nyeste udgivet army book, og Chaos Dwarf spiller med Throne of Tarmurkan.

Undead Legions og Legions og Chaos fra End Times er godkendte Army lists. Dette dog uden special characters da disse ikke er designet til spil uden for End Times. Hvor characters eksisterer i både en End Times og en ikke End Times version skal **ikke** End Times versionen anvendes, hvis karakteren bruges.

Hære valgt fra Undead legions er enten Forces of Destruction eller Non-aligned forces afhængig af hærens general (eks. En Vampire Counts general gør hæren til Force of Destruction, og en Tomb Kings general giver en Non-aligned Force).

Terræn:

Klubbens husregler for terræn opsæt anvendes.

Skove:

Skove blokerer LoS(Line of Sight) og kun en enhed med Large Target reglen kan ses og se over.

En enhed inde i en skov kan ses hvis dens modeller er op til 1" inde. Er de mere end 1" inde er de ikke til at se.

En enhed kan Charge og skyde ud af en skov hvis dens modeller er op til 1" inde. Man kan ikke charge noget men ikke kan se.

Movement:

Rækkefølgen på de forskellige Movement Phases ændres til:

1: Start of turn

2: Compulsory Moves (enheder der lige er Rallied kan stadig ikke charge eller marchere)

3: Charge

4: Remaining Moves

Chariots kan March move.

Magic:

Spells: Spells bliver genereret tilfældigt og flere wizards kan potentielt have den samme spell. Hver wizard kan forsøge at caste hver af hans spells en gang per magic phase så længe han har nok power dice.

Ingen Spells kan fjerne et Ward save, hvis enheden har et.

Power Dice Pool: 2 dice. Hver Wizard giver +1 per level (ie: level 1 giver 1 die, level 4 giver 4 dice). Max Power Dice pool, 0-2000 = 12. For hvert 1000 points over 2000 læg ekstra 6 til, (Eks 4500 points ville have 24 dice max.)

Dispel Dice Pool: 2 dice (4 dice for Dwarfs) Hver dispelling Wizard på level 1 & 2 lægger 1 dice til, level 3 & 4 Wizards lægger 2 dice til. Hver Dwarf Runesmith lægger 1 dice til og hver Rune Lord lægger 2 dice til.

Casting: En Wizard kan rulle et antal power dice up til hans Wizard level +1 (ie: level 2 kan rulle up til 3 dice.) og lægge hans level til rullet. Rullet skal være lig med eller over casting værdien på spellen.

Dispelling: Den Wizard der skal dispelle kan rulle lige så mange dispel dice som han ønsker og lægger sit level til rullet. Dispel forsøget skal være lig med eller over casting roll for at kunne dispelle spellen.

Reglerne for Broken Concentration og Not Enough Power er fjernet.

Irresistible Force: Hvis der rulles dobbelt 6 ved casting, er spellen automatisk en succes og kan ikke dispelles.

Miscasts: Hvis der rulles dobbelt 1 ved casting, er spellen en miscast og fejler(uanset totalen).

Hvis både en dobbelt 6 og en dobbelt 1 bliver rullet når man caster spells får man både en Irresistible Force og en Miscast.

Dispelling: Dobbelt 6 og dobbelt 1, ved dispel rul, gælder som enten automatiske succeser eller fejl, respektive. Rulles både en dobbelt 6 og en dobbelt 1 er det totalen der er gældende, ingen auto Success eller failure.

Bound Spells: Koster én power dice og bliver kastet automatisk uden rul, og er kastet på det power level item'et beskriver. Bound spellens level er også det niveau som skal slås for at dispelle den.

Magic Items:

Channeling staff: Lægger +1 til antallet af terninger i både Casting phase og Dispel phase.

Shooting:

Når der skydes på en warmachine rulles der en D6 på 1-2 er besætning ramt på 3+ er det maskinen. Bliver maskinen derefter wounded, mister maskinen et besætnings medlem. Dette påvirker ikke maskinens evne til at skyde. En warmachine model fjernes ikke når besætningen er død, den bliver til Dangerous terræn for alle troppe typer (flyers flyver stadig over).

En kanon er ikke et template våben.

Hand-to-Hand:

Combat resolution:

Steadfast: En enhed har kun Steadfast hvis den har eller ville kunne haft rank bonus. En enhed mister derfor sin Steadfast hvis den er i angrebet i siden eller bagsiden af en enhed der ville kunne fjerne Rank Bonus. Kun folk med den dertilhørende Strider regel kan opretholde Steadfast i terræn der normalt ville have fjernet den. Eks. Nogle Lizardmen enheder i floder eller sumpe.

Kamp afgørelse:

Der gives halvdeles af en enheds værdi, hvis halvdelen eller mere af enhedens modeller er fjernet som tab i løbet af en kamp.

En kamp er defineret som:

Uafgjort: Hvis der er 100 eller mindre victory points i mellem hærenes resultater.

Victory: Hvis der er mere end 101 victory points i mellem hærenes resultater.