

Uitbreiding van CARNAGE: Orb of power & Benny the Bouncer

De spelcomponenten

De inhoud van de uitbreidingsdoos omvat :

- **een nieuwe invloedstabel van de energieparel**
- **2 metalen spelfiguren :**
 - *de energieparel op zijn rijtuig getrokken door flamingododo's*
 - *Benny the Bouncer (Benny de Uitsmijter)*

Opmerking van de vertaler :

Om het spel te spelen kan men ook gebruik maken van een ander meetinstrument zoals een rol- of lintmeter in inch [of duim met als symbool : "] of in cm. Voor de eenvoud en uit respect voor het metrisch stelsel, neemt de vertaler aan dat 1" = 2,5 cm.

Algemeenheden i.v.m. de invloed van de energieparel

De invloed van de energieparel is een onderdeel of deelfase van de initiatieffase. Het effect van de energieparel moet bij elke ronde opnieuw bepaald worden. De speler die als initiatiefspeler werd aangeduid, gooit met 2D10 om de invloed van de energieparel vast te leggen. Het resultaat van de worp en de invloedstabel van de energieparel stipuleren het effect. De invloed van de energieparel moet onmiddellijk uitgevoerd worden. De initiatiefspeler mag bovendien naar keuze (de richting en afstand zijn vrij) de wagen van de energieparel tot 20 cm (8") verplaatsen voordat het effect van de energieparel werd toegepast.

De effecten van de energieparel

De energieparel zal in de initiatieffase zijn krachten aanwenden om het gevecht te beïnvloeden. De speler die als initiatiefspeler werd aangeduid, heeft het voorrecht om de invloed van de energieparel te bepalen. Hij doet dit door 2D10 te gooien. Het resultaat van de worp gaat van 1 tot en met 100. De eerste dobbelsteen bepaalt de tientallen, terwijl de tweede dobbelsteen de eenheden vastlegt. Bijvoorbeeld wanneer het resultaat van de eerste dobbelsteen 4 en van de tweede worp een 2 is, dan bekomt men als resultaat van beide dobbelstenen 42. De invloedstabel geeft dan in punt 42 het effect van de parel. De invloed van de energieparel wordt onmiddellijk uitgevoerd en is gedurende de rest van de ronde van toepassing. Wordt dit invloedseffect reeds geactiveerd tijdens de spelpartij, dan moet er opnieuw gedubbeld worden. Hierdoor zal er in elke ronde een ander effect van kracht zijn.

Niet tevreden met de invloed van de energieparel? Wel, maak je niet druk! Het effect van de energieparel is volledig neutraal en willekeurig. Bovendien blijft de invloed van de parel slechts één ronde van kracht, waardoor de hinder beperkt blijft. Wanneer men de invloedstabel van de energieparel al verscheidene malen heeft aangewend in verschillende

partijen van Carnage, dan kan men de getallen van de tabel opnieuw herschikken teneinde opnieuw random (of aselechte) effecten te bekomen.

Opmerking : De initiatiefpartij (of initiatiefnemende partij) evenals de tegenpartij kunnen meerdere spelers omvatten.

De nieuwe invloedstabel van de energieparel

<i>Dobbelsteenresultaat</i>	<i>Effect van de invloed van de energieparel in deze ronde</i>
01 - 02	Rampzalig! - De troepen van de initiatiefpartij mogen niet vechten in het man-tegen-mangevecht, maar zij zullen zich wel verdedigen.
03 - 04	Oeps! - De WS en ST van de initiatiefpartij worden verminderd. De betrokken eenheden van ontvangen -2 WS en -2 ST.
05 - 06	Ben ik een debiel? - Het IQ van alle wezens van de initiatiefpartij wordt met 100 verminderd (Sommige IQ-getallen kunnen hierdoor zelfs negatief worden!). Het gevolg van deze situatie is dat de betrokken figuren -2 WS ontvangen.
07 - 08	Jij bent de debiel! - Het IQ van alle wezens van de tegenpartij wordt met 100 verminderd (Sommige IQ-getallen kunnen hierdoor zelfs negatief worden!). Het gevolg van deze situatie is dat de betrokken figuren -2 WS ontvangen.
09 - 10	Een vlaag van zwakzinnigheid! - Het IQ van alle wezens op het slagveld wordt met 100 verminderd (Sommige IQ-getallen kunnen hierdoor zelfs negatief worden!). Het gevolg van deze situatie is dat alle figuren -2 WS ontvangen.
11 - 12	Een misselijk gevoel? - Alle eenheden van de initiatiefpartij worden ziek. Alle betrokken wezens krijgen -2 ST.
13 - 14	Heb jij een misselijk gevoel? - Alle eenheden van de tegenpartij worden ziek. Alle betrokken wezens krijgen -2 ST.
15 - 16	Vliegende voeten! - Alle eenheden van de initiatiefpartij kunnen zich even ver verplaatsen als een cavalerie-eenheid. Ook infanterie- en boogschutterseenheden kunnen zich zo ver als cavalerie-eenheden verplaatsen.
17 - 18	Zie, hoe snel ze bewegen! - Alle eenheden van een tegenpartij kunnen zich even ver verplaatsen als een cavalerie-eenheid. Ook infanterie- en boogschutterseenheden kunnen zich zo ver als cavalerie-eenheden verplaatsen.
19 - 20	Happy hour! - Alle eenheden van de initiatiefpartij krijgen een bonus van +1 WS.
21 - 22	Aan de tapkast blijven hangen? - Alle eenheden van de tegenpartij krijgen een bonus van +1 WS.
23	Het geluk zit mee! - Alle eenheden van de initiatiefpartij krijgen een bonus van +2 WS en +2 ST.
24	De kansen keren! - Alle eenheden van de tegenpartij krijgen een bonus van +2 WS en +2 ST!
25 - 26	Potige krijgers! - Alle eenheden van de initiatiefpartij krijgen een bonus van +2 AR.
27 - 28	Slappe krijgers! - Alle eenheden van de tegenpartij krijgen een bonus van +2 AR.
29	Armageddon! - Alle eenheden van de initiatiefpartij mogen hun aanvallen verdubbelen (2 x AT-waarde) en krijgen een bonus van +2 ST - zelfs wanneer de eenheid reeds meerdere AT had. Dit is nu eenmaal Carnage!
30	't Is je dagje niet! - De tegenpartij mag zijn aanvallen verdubbelen (2 x AT-waarde), zelfs wanneer de eenheid reeds meerdere AT had. Dit is nu eenmaal Carnage!
31	Verschrompeling van magiërs! - Alle magiërs worden door de plotse uitstoot van kosmische energie afkomstig van de energieparel negatief beïnvloed. Zij lopen allemaal een -1 W op.
32	Benny is ongelukkig! - De eenheid zich in de onmiddellijke omgeving van Benny bevindt, wekt zijn woede en ergernis op. Benny besluit om aan te vallen teneinde de eenheid volledig te vernietigen tenzij de eenheid erin slaagt om Benny te doden.
33 - 34	Uit de weg! - Alle eenheden binnen een straal van 15 cm (6") van de energieparel worden tot op 45 cm (18") van hem weg geteleporteerd.
35 - 36	Kom naar hier! - De eenheden (één van elke deelnemende partij) die het verst verwijderd zijn van de energieparel, worden door hem dichterbij geflitst. Zij worden binnen straal van 15 cm (6") t.o.v. de energieparel geplaatst.
37 - 38	Mijn Elvenzegen! - De TREFFERS van de afstandswapens van de initiatiefpartij veroorzaken dubbel zoveel verwondingen (Gooi met twee dobbelstenen i.p.v. met één dobbelsteen per TREFFER!)

<i>Dobbelsteenresultaat</i>	<i>Effect van de invloed van de energieparel in deze ronde</i>
39	De Elvenvloek! - De TREFFERS van de afstandswapens van de tegenpartij veroorzaken dubbel zoveel verwondingen (Gooi met twee dobbelstenen i.p.v. met één dobbelsteen per TREFFER!)
40 - 41	Algemene Elvenzegen! - De TREFFERS van de afstandswapens van alle partijen veroorzaken dubbel zoveel verwondingen (Gooi met twee dobbelstenen i.p.v. met één dobbelsteen per goede TREFFER!)
42 - 43	Vooruit met de geit! - De initiatiefspeler (of elke speler van de initiatiefzijde) mag één eenheid dubbel zo ver laten oprukken.
44 - 45	Onduidelijke orders! - De initiatiefspeler (of elke speler van de initiatiefzijde) mag één eenheid slechts de helft van de gewone bewegingsafstand laten oprukken. Bovendien mag deze eenheid geen charge-aanval uitvoeren.
46	Zuidelijke wind! - Een sterke zuidenwind zorgt ervoor dat pijlen die noordwaarts worden afgevuurd anderhalf keer zo ver vliegen als normaal, terwijl zuidwaarts afgeschoten pijlen slechts half zo ver vliegen als gewoonlijk.
47	Noordelijke wind! - Een sterke noordenwind zorgt ervoor dat pijlen die zuidwaarts worden afgevuurd anderhalf keer zo ver vliegen als normaal, terwijl noordwaarts afgeschoten pijlen slechts half zo ver vliegen als gewoonlijk.
48	Westelijke wind! - Een sterke westenwind zorgt ervoor dat pijlen die oostwaarts worden afgevuurd anderhalf keer zo ver vliegen als normaal, terwijl westwaarts afgeschoten pijlen slechts half zo ver vliegen als gewoonlijk.
49	Oostelijke wind! - Een sterke oostenwind zorgt ervoor dat pijlen die westwaarts worden afgevuurd anderhalf keer zo ver vliegen als normaal, terwijl oostwaarts afgeschoten pijlen slechts half zo ver vliegen als gewoonlijk.
50	IJzige wind! - IJskoude windvlagen overheersen het slagveld. De koudbloedige wezens (m.a.w. de Herptars) verdragen dit klimaat slecht en krijgen hierdoor een -1 toeslag op alle dobbelsteenworpen.
51	Tropische wind! - Verzengende windvlagen laten de temperatuur op het slagveld toenemen. De warmbloedige wezens (m.a.w. de Brigandiërs) verdragen de hitte slecht en krijgen hierdoor een -1 toeslag op alle dobbelsteenworpen.
52 - 53	Geef ze een wapen! - De energieparel verhoogt het testerongehalte van de wezens in een straal van 30 cm (12"). Hierdoor wordt hun slagkracht verdubbeld (Gooi met twee dobbelstenen voor elke TREFFER!).
54 - 55	Opzuigend effect! - Alle eenheden bewegen zich 10 cm (4") in de richting van de energieparel.
56 - 57	Verwijderingseffect! - Alle eenheden worden 10 cm (4") van de energieparel weg verzet. Eenheden die hierdoor het speelterrein verlaten, zijn verloren.
58	Spiegelingseffect! - Alle eenheden, die binnen een radius staan van 45 cm (18") t.o.v. de energieparel, worden naar de andere kant van de energieparel geprojecteerd. Zo zal een eenheid die op 15 cm (6") ten zuiden van de energieparel staat, door dit effect plots op 15 cm (6") ten noorden van de energieparel staan.
59 - 60	Beginnersgeluk! - Alle eenheden van de initiatiefpartij krijgen een bonus van +1 op elke dobbelsteenworp.
61 - 62	Tegenslag! - Alle eenheden van de tegenpartij krijgen een bonus van +1 op elke dobbelsteenworp.
63 - 64	De ruitelijke zegening! - Alle eenheden van de initiatiefpartij die over een ruitbeweging beschikken, krijgen een +1 bonus op elke dobbelsteenworp.
65 - 66	De vijandige ruitelijke zegening! - Alle eenheden van de tegenpartij die over een ruitbeweging beschikken, krijgen een +1 bonus op elke dobbelsteenworp.
67 - 68	Een heldere dag! - Alle aanvallen met afstandswapens worden uitgevoerd met een +2 bonus op elke worp.
69 - 70	Slecht weer! - Alle aanvallen met afstandswapens worden uitgevoerd met een -1 factor op elke worp.
71 - 72	Sluiperige dood! - Eén figuur van elke eenheid ontvangt automatisch een -1 W.

<i>Dobbelsteenresultaat</i>	<i>Effect van de invloed van de energieparel in deze ronde</i>
73 - 74	Geneeskrachtige wind! - Eén verwonde figuur van elke eenheid ontvangt automatisch een bonus van +1 W. Dit geldt enkel voor figuren die over meer dan 1 W beschikken in normale toestand. Heeft een eenheid geen figuren met verwonding, dan gebeurt er niets.
75 - 76	Geneeskrachtig effect! - Van de eenheid die het dichtst bij de energieparel staat, geneest er één verwonde figuur volledig. Indien er geen verwonde figuur aanwezig is in deze eenheid, dan gebeurt er niets.
77 - 78	Dodelijk effect! - Van de eenheid die het dichtst bij de energieparel staat, wordt er één figuur gedood.
79 - 80	Vloed! - Alle eenheden die op minder dan 20 cm (8") van een waterloop, meer of zee staan, lopen zich vast in het slijk. Deze eenheden kunnen in deze ronde niet bewegen noch aanvallen.
81 - 82	Vuur! - Alle eenheden die op minder dan 20 cm (8") van een boom staan, worden bevangen door rook en hitte, afkomstig van het spontaan ontbranden van de bomen. Deze eenheden moeten zich van de brandende boom (of bomen) weg bewegen. In deze ronde kunnen dergelijke eenheden niets anders doen dan van de vuurhaard weg te lopen. Hierdoor is het uitgesloten om met deze eenheden andere bewegingen en/of aanvallen uit te voeren.
83 - 84	Hongersnood! - Alle eenheden van de tegenpartij zien hun voorraad plotseling verdwijnen. Zij beginnen direct met het verzamelen van voedsel. Hierdoor worden er geen bewegingen noch aanvallen uitgevoerd.
85 - 86	Dunne huid! - De initiatiefpartij ontvangt voor al zijn eenheden een factor van -1 AR.
87 - 88	Chargeren is de Max! - Alle cavalerie-eenheden moeten een eenheid van de tegenpartij aanvallen via een charge. Indien er geen vijandelijk eenheid binnen de charge-afstand staat, dan voert deze eenheid toch een charge uit en wordt het in de volgende ronde gestraft voor het uitvoeren van deze mislukte aanval.
89 - 90	Lome voeten! - Alle cavalerie-eenheden bewegen zich slechts even ver als infanterie-eenheden.
91 - 92	Herdobbelen! - De initiatiefpartij mag één aanvalsworp van een eenheid naar keuze opnieuw gooien. Het resultaat van deze worp moet evenwel worden toegepast.
93 - 94	Een vlag van oorlogswuede! - Alle eenheden die een vijandige eenheid waarnemen en met deze eenheid in gevecht kunnen komen, moeten deze vijandige eenheid aanvallen. Wanneer er meerdere vijandelijke eenheden in het aanvalsbereik vallen, dan moet de dichtstbijzijnde eenheid worden aangepakt. Alle aanvalsvormen (charge-aanval, direct vuur, indirect vuur, lijf-aan-lijfgevecht en het toepassen van toverspreuken) zijn toegelaten.
95	Opnieuw! - Alle reeds toepaste effecten van de energieparel zijn opnieuw mogelijk! De initiatiefpartij dobbelt terug om de invloed van de energieparel te bepalen. Het opnieuweffect is slechts één maal per spelpartij van Carnage actief!
96	Snelvuur! - Elke TREFFER van een afstandswapen veroorzaakt een dubbele verwonding. Gooi met twee dobbelstenen i.p.v. met één dobbelsteen per TREFFER!
97	Drakenwind! - Infanterie-eenheden krijgen een bonus van +2 WS en +2 ST.
98	Magische opwaardering! - De magiër die het dichtst bij de energieparel staat, wordt door de magische krachten van de parel positief beïnvloed. Deze tovenaar ontvangt als bonus +5 MP (magische punten).
99	Magische devaluering! - De magiër die het dichtst bij de Energieparel staat, wordt door de magische krachten van de parel negatief beïnvloed. Deze tovenaar moet 5 MP (magische punten) inleveren (of al zijn overblijvende MP indien hij minder dan 5 MP bezit).
100	Gigantisch succes! - De initiatiefpartij brengt bij elke TREFFER automatisch een verwonding toe. Er moet niet opnieuw gegooid worden bij een TREFFER, vermits elke TREFFER steeds een verwonding veroorzaakt!