

# CARNAGE (BLOEDERIGE SLACHTPARTIJ)

## FANTASY MINIATURES BATTLE EEN FANTASIE OORLOGSPEL MET MINIATUREN

### Toe te schrijven aan :

**Speldesign :** Thomas Ziems, Shaun Ziems, Matthew Ziems, Daniel Ziems, Quenten Dudeck

**Pojectcoördinator :** Chris Wiese

**Uitgever en verantwoordelijke opmaak :** Bill Bridges

**Ontwerp van de kaft :** John Bridges

**Ontwerp en tekeningen spelregels :** John Poreda (figuren), Ken Lightner (tabellen), John Bridges (pagina-elementen en kaarten)

**Ontwerp van de miniatures :** Bob Naismith, naar het concept en visie van John Poreda

**Spelbeoordeling :** Joe Lehnert, Geoff Shilkaitis, Aaron Bormet en talrijke andere spelers die CARNAGE (VECHTPARTIJ) hebben uitgetest

De uitgave en distributie van CARNAGE (Bloederige slachtpartij) gebeurt door :

Holistic Design

5295 Hwy 78, D-337

Stone Mountain, GA 30087

email : hdi@holistic-design.com

website : www.holistic-design.com

Carnage werd ontworpen door Ziemagination - 1998

## Over Carnage (of Bloederige slachtpartij)

Wanneer je een voorkeur hebt voor avontuurlijke fantasiespellen vol veldslagen, met eenvoudige en snel spelende regels, dan is Carnage een uitstekende keuze. Dit fantasiespel bezit een vleugje humor en anarchie, waardoor het spel luchtig en plezierig blijft.

Of je nu thuis bent in dit genre of niet, Carnage is gemakkelijk aan te leren. Het spel leent zich door zijn eenvoudige en flexibele spelregels, zowel voor kleine schermutselingen als voor grote epische veldslagen.

Carnage werd ontwikkeld en intensief uitgetest teneinde de spelers duidelijke en eenvoudige spelregels te geven. Een simpele actiereeks en snelle spelrondes vermijden lange discussies aangaande de interpretatie en toepassing van ingewikkelde en omvangrijke spelregels. Heel wat complexe fantasiespellen werken dergelijke situaties nochtans in de hand.

Het gevechtssysteem van Carnage lost de gevechtssituaties op d.m.v. een minimum aantal dobbelsteenworpen. In heel wat fantasiespellen zijn heel wat verschillende dobbelsteenworpen met allerlei veelzijdige dobbelstenen noodzakelijk (o.a. voor het aangewende wapentype, de gedragen bepantsering, enz.), waarbij men dikwijls nog de aanpassingscoëfficiënten dient toe te passen.

Het gevechtresultaat wordt bij Carnage vastgelegd door 2D10-worpen (D10 = tienzijdige dobbelsteen). De eerste worp bepaalt of je figuren de vijand raken terwijl de tweede worp het aantal verwondingen bepaalt.

Carnage is niet alleen een snel en amusant fantasiespel, maar het laat de spelers ook toe om eigen strategieën, tactieken en scenario's te ontwikkelen. Door de spelregels van Carnage al spelend aan te leren, kan dit in een serene en ontspannen sfeer gebeuren. Al doende leert men, is overigens bij heel wat spellen de slogan.

## De spelcomponenten

De inhoud van de basisdoos omvat :

- **De handleiding**
- **96 plastieken spelfiguren** : 12 plastieken spuitkaders met elk 8 figuren en omvat :
  - voor de Herptars (De Herptars zijn het reptielenvolk uit Narlor Goth.) :*
    - alligatorinfanteristen (voetvolk bestaande uit alligators)
    - kameleonboogschutters
    - pangolinruiters (De pangolins worden door de gekko's als rijdier aangewend. [een pangolin = een schubdier - een gekko = een hagedisachtig dier]) of de cavalerie van de Herptars
  - voor de Brigandiërs (De Brigandiërs zijn de menselijke inwoners van Brigandan.) :*
    - infanteristen
    - boogschutters
    - stierenruiters (Het favoriete lastdier van het volk van Brigandan is de stier.) of de cavalerie van de Brigandiërs
- **plastieken linialen (om de afstand te meten) :**

Elke plastieken spuitkader bevat twee liniaalstukken met een lengte van 4". In totaal bevat de basisdoos 24 liniaalstukken. De liniaalstukken kunnen gemakkelijk aan elkaar gezet worden waardoor men een langere liniaal kan samenstellen.

Bijvoorbeeld :

  - 2 liniaalstukken geven een liniaal met een totale lengte van 8" (voor het meten van een infanteriebeweging)
  - 3 liniaalstukken geven een liniaal met een totale lengte van 12" (voor het meten van een cavaleriebeweging of infanteriecharge)
  - 5 liniaalstukken geven een liniaal met een totale lengte van 20" (voor het meten van een cavaleriecharge)
- **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.
- **kaarthouders voor het rechtop zetten van de afbeeldingen van :**
  - een Brigandische magiër
  - een Herptar magiër
  - de magische energieparel gelegen op zijn kar en voortgetrokken door flamingododo's

- **magische schijfjes (20 rode en 20 groene schijfjes)**  
D.m.v. deze schijfjes kan men de magische kracht van de magiërs bijhouden
- **10D10**

## **De wereld van Carnage :** **De magische energieparel en zijn planeet**

**V**oordat de oerknal plaatsvond, werden door de creatiekrachten alle energievormen, energiebronnen en energiestromen verzameld. Deze enorme energiemassa leidde uiteindelijk tot de oerknal waaruit uiteindelijk het universum ontstond. Maar een klein deeltje van de enorme energiemassa werd bij toeval geconcentreerd in een klein druppeltje. Deze energieparel zit evenwel gevangen in een galactische werveling, een soort tijds- en massabreuk. Deze werveling is verbonden met alle tijdsdimensies en sterrenstelsels (m.a.w. met alle planeten, sterren, werelden en zonnen die ontsproten uit de oerknal). Gedurende aeons (aeon = langste tijdseenheid gekend op aarde of m.a.w. zo lang dat er een eeuwige eeuwigheid over is gegaan) verzamelde de energiedruppel de resterende energie van de oerknal. De energieparel werd uiteindelijk een schitterende en tevens bewustzijnde levensvorm boordevol energie.

**D**eze levensvorm of energieparel kwam geleidelijk aan tot het besef dat het ondanks zijn enorme energie gevangen zat in de galactische werveling. Gedurende miljarden jaren probeerde de energieparel met al zijn kracht om een uitweg te vinden uit de eindeloze leegheid van de werveling. Maar hoe de energieparel ook zijn krachten aanwendde, het kan geen contact leggen met de reële sterrenstelsel. Het bleef gevangen zitten in het zwarte gat van de werveling. Voor de energieparel was geen uitweg, geen ontsnapping mogelijk uit de galactische anomalie. Omdat het niet kon ontsnappen, wendde de energieparel zijn krachten aan om de uiteinden van de werveling te wijzigen. Maar de krachten van de energieparel waren ontoereikend. In vergelijking met de energiemassa, die leidde tot de oerknal, waren deze krachten zelfs te verwaarlozen, waardoor de energieparel in zijn opzet faalde. Het kon de anomalie waarin het gevangen zat niet veranderen.

**M**aar gedurende de pogingen om de uiteinden van de anomalie te wijzigen, merkte de energieparel dat er barsten zaten in de werveling. Op deze wijze kon het contact maken met de omliggende dimensies en sterrenstelsels. Door energiestoten uit te zenden, ontdekte de energieparel dat het bepaalde delen van andere werelden kon wegtrekken en overbrengen naar de galactische anomalie. Op deze manier onttrok de parel vanuit diverse sterrenstelsels omvangrijke, bijna volledige ecosystemen weg. Alles wat leefde (zowel planten als dieren) van op de weggetrokken ecosystemen werd de werveling binnengezogen.

**Z**o verzamelde de energieparel heel wat verschillende onderdelen, afkomstig van allerlei planeten en werelden. Het voegde al deze elementen samen en creëerde zo zijn eigen wereld. De wereld van Carnage was geboren. Carnage is niets anders dan een samenraapsel van verschillende, gestolen planeetfragmenten waarop allerlei wezens leven. Onder deze levensvormen bevinden zich enkele intelligente soorten. Sommige levensvormen zijn vredelievend, terwijl andere wreedaardig zijn. De vredelievende zijn tevreden met hun bestaan, maar de kwaadaardige hebben een niets ontziende drang om alles te veroveren en andere soorten te vernietigen. De meeste levensvormen zijn evenwel half vredelievend en half wreedaardig. Zij bevinden zich tussen beide extremen. Zij kunnen zowel een vreedzaam bestaan leiden als in oorlog leven. Deze enorme mengeling aan diverse levensvormen leidt uiteraard tot conflictsituaties waardoor oorlogen en schermutselingen elkaar opvolgen. De oorzaken zijn evident : hebzucht, veroveringsdrang, angst, gebrek aan grondstoffen, enz.

De energieparel kon evenwel niet afzijdig blijven en begon zich te bemoeien in de door hem gecreëerde heksenketel. Eerst uit nieuwsgierigheid en later om zijn verveling weg te werken, begon de parel meer en meer de gevechten tussen de verschillende volkeren te beïnvloeden. Wanneer de energieparel op het slagveld verschijnt, dan gaat het de gevechten op één of andere wijze domineren. De beïnvloeding van de strijd kan variëren van kleine ongemakken tot catastrofale ingrepen. Maar in geen enkel geval voelt de energieparel zich emotioneel betrokken met één van de strijdende partijen. M.a.w. de parel blijft steeds onpartijdig.

Alhoewel de energieparel zichzelf in een oogwenk kan transporteren naar elke uithoek van zijn wereld, wou het voor de lol over een eigen transportmiddel beschikken. Vermits de Brigandiërs stieren als rijdier hebben en de Herptars gebruik maken van pangolins wou het over een origineel vervoersmiddel beschikken. Na heel wat rijdieren en vreemde transportmiddelen te hebben uitgetest, koos de parel uiteindelijk zijn favoriet vervoermiddel uit, nl. een rijwagen voortgetrokken door flamingododo's. Deze wagen is in feite een eenvoudige tweewielige kar die door twee flamingododo's wordt getrokken. Hoe kan men meer opvallen dan zich te laten voorrijden in een klein karretje, dat door roze vogels wordt bewogen?

## De vlakten van Brigandan

Ongeveer 15 generaties geleden, werd door de energieparel een stuk van een wereld weggenomen waarop menselijke nomadenstammen rondzwerven. Deze stammen waren voornamelijk veehoeders, die zich hadden gespecialiseerd in een sterk runderras. Dit stukje wereld, een enorme vlakte (de vlakte van Brigandan) werd tezamen met al zijn inwoners door de energieparel aan de wereld van Carnage toegevoegd.

In de wereld van Carnage grenst de vlakte van Brigandan in het noorden aan de Trappenvlakte. De Trappenvlakte kan men vergelijken met opeenvolgende, in trappen gelegen hoogvlaktes die hoog boven de vlakte van Brigandan uitrijzen. In het oosten ligt het gebergte van de Rode Torensdips. Een gebergte dat rijk is aan mineralen en erts. De hoogte van dit gebergte is evenwel fenomenaal. Wanneer de ochtendzon op deze pieken schijnt, glinstert het gebergte fel rood op, waarbij de met witte sneeuw bedekte toppen sterk contrasteren. In het zuiden en het westen grenst de vlakte van Brigandan aan de ondoordringbare en drassige jungle van Narlor Goth, de leefwereld van het reptielenvolk de Herptars.

Binnen deze nagenoeg ondoordringbare grenzen, ligt de groene grasvlakte van Brigandan. De vlakte bevat naast vlakke gedeeltes ook heuvelachtige gedeeltes. De enorme vlakte wordt door de rivieren Anarach en Stregg in drie delen opgesplitst. De Anarach en de Stregg ontspringen beiden uit dezelfde gigantische waterval. Deze enorme waterval, het Grote Watergordijn genoemd, komt van de Trappenvlakte met een enorm gedruis naar beneden. Vanuit bijna alle uithoeken van de vlakte van Brigandan kan men de waterval zien. Rond het Grote Watergordijn hangt er steeds een mistwolk met een lengte van bijna 2 Km. Door deze mistpluim blijft de omgeving (in omtrek van ongeveer 800 m) nabij de waterval steeds vochtig.

Naast deze onherbergzame gebieden bevat de vlakte van Brigandan heel wat andere gebieden die zeer vruchtbaar zijn onder het milde klimaat. Gedurende drie opeenvolgende seizoenen is het er warm en zonnig. Enkel gedurende de winterperiode is het kouder, alhoewel het er eerder bij uitzondering vriest. Door dit milde klimaat en de aanwezigheid van rivieren, is de vlakte van Brigandan bedekt met een weelderige, groene grasmat. De uitmuntende graskwaliteit leent zich uitstekend voor het kweken van grazende diersoorten zoals runderen.

## De stammen van de vlakte

**W**eggerukt vanuit hun eigen wereld en neergezet op Carnage, waren er in het begin slechts weinig Brigandiërs. De bezittingen die ze hadden waren gering en de kudde runderen was klein. Tijdens de eerste jaren op Carnage was overleven hun enigste bekommernis. Ze leefden in kleine grashutten. Deze hutten bestonden uit een houten skelet, voorzien van wanden met gevlochten twijgen en van een dak uit geweven gras. De meeste energie besteden ze aan de zorg van hun dieren. Er werden kralen gebouwd en de kudde werd door herders deskundig gehoed. Na enkele jaren begon de noeste arbeid van dit volk zijn vruchten af te werpen. De dieren werden door de goede zorgen van de Brigandiërs steeds sterker, en de kuddes werden steeds omvangrijker. Hierdoor nam de bevolking van de Brigandiërs sterk toe en heerste er welvaart op de vlakte. De Brigandiërs begonnen in die tijd ook handel te drijven.

**D**e ambachtslui van de Brigandiërs slaagden erin om bepaalde ertsen, afkomstig van het gebergte van de Rode Torensdalen, te bewerken. De metaalbewerkers werden steeds bekwaamer waardoor ze allerlei gebruiksvoorwerpen konden vervaardigen. Hun bewapening werd performanter, maar vooral landbouwgereedschappen werden populair. Hierdoor werd het mogelijk om, naast het houden van vee, ook aan akkerbouw te doen. Het aanbod aan voedsel evenals de voedseldiversiteit werd hierdoor sterk verbeterd.

**D**e Brigandiërs kenden een werkelijke bloei totdat de stamhoofden van de drie grootste families elk het leiderschap over de bevolking opeiste. Een stammenoorlog was onafwendbaar en vele Brigandiërs kwamen bij onderlinge gevechten om. Na veel bloedvergieten en vermoeid door de gevechten, sloten uiteindelijk de drie grootste stamhoofden een verbond. De vlakte werd in drie verdeeld en aan elke stam werd een strook toegewezen. De verdeling van de vlakte was eenvoudig want de vlakte wordt immers door de Anarach en de Stregg rivier in drie delen opgesplitst. Het oostelijk deel van de vlakte werd toegewezen aan de Scherphoorns. Aan de Zwarte Pijlen werd het middenstuk van de vlakte (gelegen tussen de twee rivieren in) toevertrouwd, terwijl aan de Maanlopers het westelijk deel werd toegewezen.

**O**mdat de drie stamhoofden de noodzaak en het belang van de handel inzagen, werd er beslist om een handelsgenootschap te stichten. Daarom werd de handelspost “Riviervork” opgericht nabij de plaats waar de rivier de Stregg en de Anarach gemeenschappelijk ontspringen. Elke stam stuurde manschappen en materiaal om twee bruggen (één over elke rivier) te bouwen. Hierdoor kan elke stam zonder probleem deelnemen aan de bloeiende handelsactiviteiten van het handelsgenootschap. Het vredesverdrag werd bevestigd en de rust keerde terug over de grasvlakte van Brigandan. Elk jaar ontmoeten de drie stammen elkaar bij de handelspost “Riviervork”, niet alleen om er goederen uit te wisselen, maar ook om de vriendschapsband en de eenheid van de Brigandiërs te onderstrepen. Vele Brigandiërs zijn tijdens deze feestelijkheid op zoek naar een geschikte huwelijkspartner, ongeacht tot welke stam hij of zij behoren.

**O**p deze wijze blijft de eenheid onder de Brigandiërs bestaan en beleefde de bevolking van Brigandan aangename tijden. Deze voorspoedige tijden worden evenwel gedurende de zomer van de 11de Brigandische generatie verstoord. De Herptars voeren een eerste inval uit in het zuiden van de vlakte. De Brigandische stam van de Zwarte Pijlen komt bij de eerste schermutselingen met het reptielenvolk als winnaar uit de strijd en slaagt erin om de invallers terug te dringen. De Herptars vluchten met hun buit en gesneuvelden terug de groene duisternis van de jungle Narlor Goth binnen. Wanneer de Herptars later evenwel terugkomen met een goed georganiseerd leger, keren de kansen en moeten de Brigandiërs zich terugtrekken. Het leger van de Herptars is uitstekend uitgerust en beschikt over pangolinruiters, tot de tanden bewapende infanterie en trefzekere boogschutters. Tegen deze overmacht kan het herdersvolk van de vlakte van Brigandan weinig inbrengen en al snel trekken ze zich noordelijk en oostelijk terug achter de rivier de Anarach. Met de komst van de winterkoude, verlaten de Herptars op mysterieuze wijze

de groene grasvlakte om terug te verdwijnen in de jungle van Narlor Goth. De lege vlakte wordt opnieuw door de Brigandiërs ingenomen.

**T**eneinde een nieuwe aanval van de Herptars af te slaan, bereiden de Brigandische stammen zich gedurende de rest van de winter voor. Uit het voorgaande treffen met de Herptars kennen de Brigandiërs de kracht en de flexibiliteit van de pangolinruiters. Om deze reden willen ook zij bereden eenheden oprichten. Vermits de Brigandiërs enkel over runderen beschikken, worden al spoedig stieren voor deze taak geselecteerd en opgeleid. Bovendien bedachten de Brigandiërs een waarschuwingssysteem om sneller en efficiënter te kunnen reageren op een eventuele aanval. Ze bouwden aan de grens met Narlor Goth een netwerk van observatietorens uit. De Brigandiërs hadden in de voorgaande gevechten reeds heel wat bekwame strijders verloren en stonden dan ook voor een moeilijke opdracht. Deze woelige tijden zorgden er evenwel voor dat het Brigandische volk, zoals nooit te voren, als één volk reageerde en functioneerde.

**O**p de vlaktes werden de gevechtstieren deskundig uitgekozen en voorbereid op hun militaire taak. De stieren moesten agressief maar toch betrouwbaar en gehecht blijven aan hun ruiters. De doorgedreven selectie en training resulteerde in een zekere eenheid tussen mens en dier. De stierenruiters vormen uiteindelijk de ruggegraat van de Brigandische krijgsmacht.

**M**aar ook het waarschuwingssysteem blijkt wonderwel te functioneren. De invallen van de Herptars worden vrij snel waargenomen waardoor het Brigandische leger snel en adequaat kan terugslaan. De jongelingen die zich aanmelden bij de Brigandische verdedigingsmacht, worden het eerst jaar toegewezen aan de eenheden van de wachttorens. Zij zijn de ogen van het Brigandische volk. Eerst krijgen zij een opleiding als boogschutter, maar tijdens hun dienst bij de wachttorens wordt hun opleiding aangevuld en vervolmaakt. Na een jaar hebben deze jongeren zich dermate in alle gevechtstechnieken bekwaamd, dat zij als volwaardige strijders aan elke andere eenheid stierenruiters of infanteristen kunnen toegewezen worden.

**D**oor de spartaanse opleiding en de harde discipline, is het Brigandisch leger uiteindelijk in staat om effectief en met succes de vlakte van Brigandan te verdedigen.

## **De jungle van Narlor Goth**

**D**e Brigandiërs noemen de jungle van Narlor Goth : de jungle van de groene duisternis. Deze groene wildernis bestaat uit een zo goed als ondoordringbaar groenscherm waar varens en dicht struikgewas niet alleen het zicht belemmeren, maar zelfs de wind blokkeren. Voor de bewoners van de vlakte is dit een onherbergzaam en ontoegankelijk gebied. Sommige Brigandiërs hebben zich in deze groene massa gewaagd, maar geen enkele avonturier slaagde erin om terug te keren. Hierdoor kent geen van de vlaktebewoners Narlor Goth noch wat de jungle allemaal verbergt. De kennis van de Brigandiërs over Narlor Goth is dan ook beperkt.

**D**e jungle zit vol leven. Er huizen ontelbare wezens in deze groene wildernis. Van de top van reusachtige baobabbomen tot aan de voet en ondergrond van deze bomen, bruist het van levende wezens. Het mysterie van de groene jungle wordt er alleen maar groter door. Door de hevige regenval en de rivieren, is de kern van Narlor Goth eigenlijk een enorm moerassig gebied.

**H**et tropisch klimaat maakt dat het er heet en vochtig is. Nagenoeg dagelijks valt er een tropische regenbui en slechts uitzonderlijk blijft het er droog. Meestal zijn de regenbuien kort maar hevig en laten ze de jungle in de hitte dampend achter. Naarmate de jungle

opdroogt, begint de mist zich te vormen om uiteindelijk de volgende tropische regenwolk te creëren. Op deze wijze ontstaat er een steeds terugkerende cyclus : regen, hitte, mist en terug regen.

**E**rtsen en mineralen zijn er in deze jungle nauwelijks te vinden. Maar aan ruwe materialen is er evenwel geen gebrek. Het ontbreekt er immers niet aan allerlei levensvormen. De verscheidenheid aan levende wezens is er zo groot, dat er in feite op elke vierkante cm wel leven te bespeuren valt. Deze biologische soep is de thuisbasis van de Herptars.

## De Herptars

**G**ormul-Harg was zich bewust van het feit dat er iets belangrijks was gebeurd. Hij stelde wijzigingen vast in de onmiddellijke omgeving nadat de energieparel hem en stuk van zijn omliggende biotoop op de nieuwe wereld van Carnage had gezet. Maar hij was helemaal niet bang of verontrust geworden. Wel was hij door deze plotselinge veranderingen enigszins verward. Uiteindelijk dacht hij bij zichzelf :”Geen probleem, ik leef nog en de omgeving is slechts minimaal veranderd.”

**G**ormul-Harg is een zeer oude levensvorm, een nakomeling van een oeroud ras. In feite lijkt het ras van Gormul-Harg op een lelijke modderschildpad, maar dan veel en veel groter. Bovendien beschikt dit ras over telepathische gaven en kunnen ze deze speciale kracht aanwenden om omliggende levensvormen te laten evolueren naar een andere levensvorm die hen meer bevalt. Alhoewel Gormul-Harg t.a.v. zijn soortgenoten een jong exemplaar is, bedraagt zijn leeftijd toch meerdere duizenden jaren. Hij had goed gepresteerd door zijn omgeving te beveiligen met levensvormen die hij had ontwikkeld. Maar zijn telepathische gave reikte niet verder dat het stukje land dat van zijn eigen thuisplaneet afkomstig was. Als oude levensvorm heeft Gormul-Harg een gemiddelde diameter van 5,5 à 6 Km. Dit is op de wereld van Carnage (tot nu toe) het grootste levende wezen.

**M**aar al deze dingen zijn niet belangrijk voor Gormul-Harg. Hij is veel te druk bezig met de evolutie, de beïnvloeding en de creatie van nieuwe diersoorten. De Herptars, een intelligente levensvorm, zijn aan zijn brein ontsproten. Zij zijn het evolutieresultaat van enkele andere, minder begaafde soorten. Nochtans bezitten de Herptars nog steeds de fysische basiskenmerken van diersoorten die thuishoren in een dichte, vochtige jungle.

**D**e Herptars zijn zich evenwel niet bewust van het feit dat het eiland in het midden van het moeras eigenlijk het rugschild van hun schepper is. Op deze harde schildplaat hebben de Herptars hun stad gebouwd. Via een aantal bruggen is deze stad met de rest van de jungle verbonden. Omwille van deze strategische ligging hebben de Herptars het eiland in het moeras als woonplaats uitgekozen.

**D**e stad van de Herptars is best intrigerend en valt niet te vergelijken met menselijke steden. De meeste bouwsels zijn er rond en laag. Ze hebben bijna altijd een plat dak en de enige toegangsdeur is steeds naar het oosten georiënteerd. Op deze wijze kunnen de Herptars 's morgens direct van de ochtendzon genieten. Ze houden ervan om zich door de ochtendzon te laten opwarmen. De straten van de stad hebben een cirkelvormig patroon waarbij in feite de tekening van het rugschild van Gormul-Harg werd gerespecteerd. De gebouwtjes zijn niet uit steen of hout vervaardigd, maar eerder spiraalvormig opgetrokken uit gesponnen materiaal waarin insecten zich verpoppen. De Herptars gebruiken alleen materialen afkomstig van de jungle. Metalen voorwerpen zijn vreemd aan hun beschaving. Hun technologie is voornamelijk gebaseerd op natuurlijke en biologische alternatieven. Hun gereedschappen, bewapening en bepantsering zijn dan ook vervaardigd uit epoxy-achtige natuurcomponenten. Deze epoxy-achtige substantie

kan in elke gietbare vorm worden gegoten. Na het uitharden heeft deze materie nagenoeg dezelfde eigenschappen als staal en ijzer.

**D**e Herptars zijn vnl. vleeseters. Hun basisvoedsel bestaat uit kitras. Deze visachtige diersoort kan men op de evolutieschaal plaatsen tussen een moeraskikker en een witvis. De kitras is overvloedig aanwezig in de moerasachtige wateren van Narlor Goth. Het basismenu van de Herptars wordt aangevuld met schaaldieren, insecten en plantaardig voedsel afkomstig van de jungle. Deze ingrediënten zijn noodzakelijk om de Herptars een evenwichtige maaltijd te verschaffen. Lange tijd was er voor de Herptars voldoende voedsel aanwezig in Narlor Goth, waardoor de Herptars geen noodzaak hadden om hun thuisland de jungle te verlaten. Omdat de Herptars tevreden waren met hun bestaan was er ook geen behoefte om de omliggende regio's van de jungle te verkennen.

**H**onderden jaren leefden de Herpars in harmonie met de jungle, maar daar kwam verandering in toen het kuitschieten van de kitras om onbekende redenen fout ging. Er was een enorme terugval van het aantal eitjes van kitras in vergelijking tot de voorgaande jaren. Waar het oostelijke meer normaal boordevol met kuit van de kitras zat, was er dat jaar slechts weinig kuit te bemerken. De Herptars zagen onmiddellijk in dat dit voor grote voedselproblemen zou zorgen en zochten naar alternatieve voedselbronnen. Om deze reden zonden zij enkele zwaar bewapende expeditie's uit naar de omliggende regio's. Verschillende verkenningsteams ontdekten de aanwezigheid van runderen op de vlakten van Brigandan. Bij deze raids werden er telkens meerdere runderen buitgemaakt en voor verder onderzoek meegenomen. Het volk van de Herptars vond na heel wat proeven en testen dat het rundvlees, ondanks zijn taaiheid, een aanvaardbaar alternatief voor kitras vormde.

**T**wee jaar na de enorme terugval van het kuitschieten van de kitras, was er onvoldoende kitras als voedsel aanwezig. Opnieuw werden er verkenningsteams geselecteerd en opgericht. Hun opdracht was simpel en bestond erin om zoveel mogelijk voedsel te verzamelen voor het volk van de Herptars. Deze eenheden waren de eerste Herptars die met Brigandiërs in contact kwamen. Deze wezens betekenden voor de Herptars, naast de extra voedselbonus, ook een sportieve nevenactiviteit die de Herptarkrijgers ten zeerste apprecieerden.

**D**e daaropvolgende jaren verminderde de hoeveelheid kitras nog. Tijdens het zomerseizoen verzamelden de Herptars al hun krijgers vanuit hun drie steden. De soldaten kregen de opdracht om de vlakte van Brigandan binnen te vallen en er zoveel mogelijk voedsel te vergaren. De strijders moesten voor het invallen van de winter terug zijn, want Herptars kunnen de koude van de vlakte niet verdragen. Dit was de eerste grote inval van de Herptars. Naarmate het leger van de Herptars de vlakte verder binnentrok, werd de weerstand van de Brigandiërs harder en vastberadener.

**A**lhoewel de Herptars van lagere wezens naar intelligentere wezens waren geëvolueerd, bleven de Herptars toch barbaars en was hun overlevingsdrang en zoektocht naar voedsel zo sterk dat alle andere levensvormen op het menu werden gezet. Het was geen vete t.a.v. de Brigandiërs, maar het was gewoon een noodzaak om het voortbestaan van de Herptars veilig te stellen dat de vlakte van Brigandan werd geplunderd. Het daaropvolgende jaar was de kitras weer voldoende aanwezig in de wateren van Narlor Goth en hadden de Herptars geen reden om de vlakte binnen te vallen. De Herptars verkiezen nog steeds het vlees van de kitras boven dat van runderen. Indien er echter opnieuw een tekort aan kitras is, dan ....



# De spelregels van Carnage

## Inhoudstabel

- De gulden regel
- Tip voor de spelleider
- Dobbelsteenworpen
- Het spelterrein
- Eenheden
  - 5.1. Algemeenheden
  - 5.2. Basiseenheden
  - 5.3. Het leger van de Herptars
  - 5.4. Het leger van de Brigandiërs
- De verschillende spelfases
  - 6.1. Algemeen
  - 6.2. De initiatieffase
  - 6.3. De invloed van de energieparel
  - 6.4. De bewegingsfase
  - 6.5. De charge of charge-aanval
  - 6.6. De omsingelingsbeweging of het inklemmingsmaneuver
  - 6.7. Het schieten met afstandwapens
  - 6.8. Het man-tegen-mangevecht
  - 6.9. Het aanwenden van magie
- De energieparel
- Het bewegen van eenheden
- Invloed van het spelterrein op de beweging
  - 9.1. Bomen
  - 9.2. Bossen
  - 9.3. Muren
  - 9.4. Rivieren
  - 9.5. Meren
  - 9.6. Moerassen
  - 9.7. Gebouwen
  - 9.8. Rotsen
  - 9.9. Gebergten
  - 9.10. Heuvels
- De charge of charge-aanval
- De omsingelingsbeweging of het inklemmingsmaneuver
- Het schieten met afstandwapens

- **Het man-tegen-mangevecht**
  - 13.1. Het verloop van het man-tegen-mangevecht**
  - 13.2. Het veroorzaken van verliezen**
  - 13.3. Het samensmelten van eenheden**
- **Het aanwenden van magie**
  - 14.1. Algemeenheden i.v.m. magie**
  - 14.2. Explosie**
  - 14.3. De distorsiediscipline**
  - 14.4. De kanalisatiediscipline**
- **Spelvoorbeeld**
  - 15.1. Initiatief en invloed van de energieparel**
  - 15.2. Beweging**
  - 15.3. Het schieten met afstandwapens**
  - 15.4. Het man-tegen-mangevecht**
- **Scenarios**
- **De oprichting van een leger**
- **De aankoop van magiërs**
- **Het inzetten van helden**
- **Carnage werkblad**
- **Carnage : speltabel e.d.**

## 1. De gulden regel :

### De spelleider heeft altijd gelijk, zelfs wanneer hij ongelijk heeft!

**B**ij elke partij Carnage wordt er een spelleider aangeduid. Deze persoon speelt met geen enkel leger, maar zal het spel in goede banen leiden. Hij controleert of de opeenvolgende spelfases worden toegepast en uitgevoerd. Indien er onduidelijkheden zijn aangaande de spelregels of bepaalde spelsituaties niet werden voorzien in de spelregels, dan moet hij zelf de nodige regels uitvaardigen en laten toepassen. De spelleider moet zich uiteraard onpartijdig opstellen. Hij moet de spelregels en de eventuele interpretatie van deze regels consistent toepassen op alle partijen. De spelers mogen de beslissingen van de spelleider niet betwisten. Zelfs al bevalt het besluit van de spelleider hen niet, toch moeten ze zijn beslissing respecteren en toepassen.

**D**e gulden regel werd niet ingevoerd om de spelleider almachtig te maken, maar om het tijdverslindende discussies te vermijden. Carnage wenst als fantasie oorlogsspel aangename en amusante spelpartijen aan te bieden.

**H**oe kiest men een goede spelleider? De spelleider moet uiteraard vertrouwd zijn met de spelregels van Carnage (ofwel de spelregels reeds gelezen hebben of het spel al gespeeld hebben). Bovendien beschikt hij over een dosis humor en wordt hij door alle deelnemers als een eerlijke spelleider ervaren.

**N**iemand die voor de rol van spelleider in aanmerking komt? Kies dan iemand die als spelleider wenst op te treden en doe alsof hij alle vereiste qualificaties bezit om deze taak te vervullen. Volg de geest van de spelregels en alles zal uitstekend verlopen. Per slot van rekening speelt men nog steeds met vrienden onder elkaar. Een spel dient om te genieten, niet om te vervelen.

## 2. Tip voor de spelleider

**D**oor Bouncer (= de uitsmijter) in te zetten, kan men op eenvoudige wijze het spel controleren, discussies stoppen en/of vermijden. Bouncer is een vrij imposante figuur onder de miniaturen. Hij wordt aan de rand van het strijdtoneel geplaatst en observeert de strijd. Bij de start van het gevecht wordt hij aan beide strijdende partijen voorgesteld. Hij mengt zich niet in het gevecht tenzij een speler de beslissingen van de spelleider contesteert. Op dat ogenblik komt Bouncer in actie.

**Bouncer heeft de volgende kenmerken :**

- **WS (weapon skill = wapenbehendigheid) : 10**
- **ST (strenght = sterkte) : 10**
- **AR (armor rating = bepantsering) : 3**
- **W (wounds = weerstand tegen verwonding en toont aan hoeveel verwonding dat wezen kan krijgen voordat hij sterft) : 50**
- **AT (attacks = achtereenvolgende aanvalsmogelijkheden) : 7**
- **teleportatiekrachten (Hierdoor kan Bouncer zich naar elke plaats op het slagveld begeven om de troepen van de rebellerende speler aan te vallen.)**

**Kenmerken van Bouncer in tabelvorm :**

<i>Type miniatuur</i>	<i>Bouncer</i>
<b>WS</b>	10
<b>ST</b>	10
<b>AR</b>	3
<b>W</b>	50
<b>AT</b>	7
<b>Teleportatie</b>	Ja

In elke ronde zal hij de troepen, waarnaast hij werd geplaatst, aanvallen. De spelleider speelt voor Bouncer en gooit voor TREFFERS en VERWONDING. Alles wat de spelleider gooit is een TREFFER of een VERWONDING met uitzondering van “1”-werpen. Op deze wijze zal Bouncer de eenheid van de rebellerende speler snel uitdunnen.

**D**e meeste spelers krijgen een kick bij het inzetten van een speciale spelfiguur, maar de spelleider moet evenwel vermijden om Bouncer te snel te laten tussenkomen. Enkel wanneer het werkelijk noodzakelijk is, zal hij de spelfiguur het slagveld opsturen om orde op zaken te brengen. Tijdens een honderd uur durende conventie van Carnage, was het niet noodzakelijk om Bouncer in te schakelen. De spelers waren zich sterk bewust van de aanwezigheid en de mogelijkheden van Bouncer. Alhoewel hij niet werd ingezet, weten de spelers deze figuur te appreciëren.

### **3. Dobbelsteenwerpen**

**D**e regels i.v.m. dobbelsteenwerpen kunnen op het eerste zicht overbodig lijken, maar uit ervaring blijkt dat ook dobbelsteenwerpen tot discussieS kunnen leiden. Sommige spelers zijn niet altijd eerlijk en om het spel vriendelijk en rechtvaardig te laten verlopen zijn de volgende regels aangaande dobbelsteenwerpen van toepassing :

- Alleen dobbelstenen die op tafel of in een aangegeven zone (zoals een pietjesbak) worden gegooid, worden als geldig aanvaard. Dobbelstenen die op de grond of naast de aangeduide zone belanden, moeten opnieuw gegooid worden.
- 2. Het gooien van de dobbelstenen moet steeds onder het toezicht van de andere spelers gebeuren. De tegenspelers zullen anders bepaalde worpen niet of moeilijk aanvaarden. Zo zal een niet gecontroleerde worp met zeven keer 10 als resultaat wellicht niet aanvaard worden.
- 3. Het steunen van een dobbelsteen tegen of op een ander voorwerp waardoor de dobbelsteen niet vlak ligt, leidt automatisch tot het opnieuw gooien van deze dobbelsteen.

Het spel moet steeds amusant blijven. Wees eerlijk bij het werpen met de dobbelstenen. Als algemene stelregel kan men aankondigen wat men wenst te gooien. Zo heeft bijvoorbeeld een speler bij een aanval met acht figuren 7's nodig om een TREFFER te hebben. Hij neemt acht dobbelstenen en zegt “Ik heb 7's nodig om te treffen.”. Hij gooit de dobbelstenen en legt de dobbelstenen met een resultaat van 7 en meer opzij. De andere spelers zullen hem bij het kiezen van goede worpen wel helpen. Het is niet altijd gemakkelijk om in een oogwenk de goede resultaten te vergaren. Dit is zeker het geval wanneer men met twaalf, vijftien of zelfs twintig dobbelstenen tegelijkertijd gooit.

## 4. Het spelterrein

**D**e oppervlakte van het spelterrein van Carnage kan men zo groot maken als de spelers wensen. Bepaalde scenario's voorzien wel in een minimale oppervlakte. Traditioneel wordt Carnage gespeeld op twee tafels van 90 cm x 180 cm (breedte x lengte). Hierbij worden de tafels zo opgesteld dat er een vierkant spelterrein (van 180 cm x 180 cm) ontstaat.

**H**et spelterrein mag allerlei landschapselementen (zonder beperking en zolang de spelers het eens zijn) bevatten zoals bomen, heuvels, rivieren enz. (Raadpleeg in dit verband ook sectie 9. Invloed van het spelterrein op de beweging). Bepaalde scenarios vereisen specifieke landschapselementen zoals de rivier uit het scenario van "Little Boy Blues". De scenarios zijn verderop hernomen.

**B**epaalde effecten van de energieparel (Bv. "De winden waaien") vereisen het aanbrengen van de windrichtingen (een windroos) op het spelterrein. De spelleider of de spelers kunnen de noordelijke richting voor het spelbegin reeds vastleggen. Op deze wijze worden eventuele discussies vermeden indien er gebeurtenissen plaatsvinden waarbij windrichtingen enig belang hebben.

## 5. Eenheden

### 5.1. Algemeenheden

**I**n het spel Carnage vormen eenheden met miniatures de basis van het spel. Alle belangrijke acties zoals beweging, boogschieten en gevecht worden door alle figuren van de betreffende eenheid uitgevoerd.

**O**m het simpel te stellen : een eenheid is het kleinste onderdeel van een leger dat op eigen initiatief een gevecht kan aangaan. In vergelijking met de organisatie van moderne legers kan men een eenheid vergelijken met een peloton, een eskadron of een flight (of in een nog ruimere context met een bataljon, een regiment of een wing).

In Carnage zijn er twee momenten waarin de spelers eenheden kunnen oprichten (of formeren), nl. :

- Bij het opzetten van het spel moeten de spelers de eenheden van hun leger op het spelterrein zetten.
- Bij de aanvang van de bewegingsfase kunnen de spelers hun eenheden herschikken (of herformeren). Deze deelfase wordt door de vertaler de herschikkingsfase genoemd en is een onderdeel van de bewegingsfase.

**E**enheden worden meestal in formatie opgesteld. Een eenheid zal meestal één, twee of meerdere rangen bevatten. Voor de eenvoud beweegt en vecht een eenheid altijd in formatie. Alleen de figuren van de eenheid die in contact (de basis of het voetstuk van de miniatures) staan met vijandige figuren kunnen het gevecht aangaan. Dit betekent meestal dat de tweede rang van een eenheid niet aan het gevecht kan deelnemen (Tenzij de eenheid een omsingeling uitvoert!). Raadpleeg in dit verband de paragraaf aangaande "Omsingeling" uit de bewegingsfase.

**O**p de eenheden zijn de volgende regels van toepassing :

1. Het minimum aantal W (wounds = weerstand tegen verwonding en toont aan hoeveel verwonding dat wezen kan krijgen voordat hij sterft) waarover een eenheid beschikt, bedraagt **5 of meer**.
2. De eenheid is samengesteld uit dezelfde figuren of modellen die dezelfde karakteristieken bezitten [WS (weapon skill = wapenbehendigheid), ST (strength = sterkte), AR (armor rating = bepantsering), M (movement = beweging), AT (attacks = achtereenvolgende aanvalsmogelijkheden) ,enz.].
3. Wanneer een eenheid minder dan 3 W heeft, dan is deze eenheid als gevechtselement uitgeschakeld. Dit betekent dat deze eenheid het initiatief niet mag nemen om een gevecht aan te gaan. De vijand heeft de keuze of hij deze geneutraliseerde eenheid negeert of volledig vernietigt. Een uitgeschakelde of geneutraliseerde eenheid kan zich wel verdedigen tegen een vijandige aanval.  
*Opmerking* : Een eenheid boogschutters met minder dan 3 W behoudt wel initiatief om te schieten. M.a.w. boogschutters mogen blijven schieten!
4. Uitgeschakelde of geneutraliseerde eenheden (de overblijfselen van volledige eenheden) mogen tijdens de herschikkingsfase met andere eenheden fuseren (of samensmelten).
5. Gedurende de herschikkingsfase mag een kleinere eenheid van een grotere eenheid worden afgesplitst mits de volgende voorwaarden :
  - a. Wanneer een eenheid opgesplitst wordt, dan mag de W-waarde van de nieuw gevormde eenheden niet lager zijn dan 5.
  - b. De afgesplitste eenheid wordt direct achter de originele eenheid (de oorspronkelijke of hoofdeenheid) geplaatst.
  - c. Wanneer een hoofdeenheid werd aangevallen (of werd gechargeerd), dan mogen er tijdens die ronde geen nieuwe eenheden worden afgesplitst van deze hoofdeenheid
  - d. Een pas afgesplitste eenheid, van een hoofdeenheid die zich in een man-tegen-mangevecht bevindt, mag in die ronde (= de ronde waarin de afsplitsing gebeurde) niet deelnemen aan dat gevecht. Evenzo mag een pas afgesplitste eenheid, van een hoofdeenheid die zich in een gevecht bevindt, in die ronde geen aanval (of charge) uitvoeren.

## 5.2. Basiseenheden

**B**ij het samenstellen of formeren van de eenheden wordt er aangeraden om stukken karton (of andere harde en vlakke materialen) op maat uit te snijden waarop de volledige eenheid (alle miniaturen van de eenheid) kan staan. De verplaatsing van de eenheden op het spelterrein wordt op deze wijze aanzienlijk versneld. I.p.v. elke figuur afzonderlijk te moeten verzetten, wordt enkel de grondplaat, waarop de volledige eenheid staat, verplaatst.

**H**et zijn evenwel de voetstukken van de miniaturen die bepalen hoeveel figuren van de eenheid een andere, vijandige eenheid aanvallen. Enkel de spelfiguren waarbij het voetstuk in contact staat met het voetstuk van vijandige miniaturen nemen deel aan de aanval of het gevecht. Figuren die niet in contact staan met vijandige elementen worden niet bij de strijd betrokken tenzij de betrokken eenheid beschikt over afstandswapens (bv. bogen).

## 5.3. Het leger van de Herptars

**H**et ervaren leger van de Herptars : 795 punten (PTN)

<i>Type miniatuur</i>	<i>pangolinruiters</i>	<i>alligatorinfanteristen</i>	<i>kameleonboogschutters</i>
WS	5	4	4
ST	4	6	3
AR	2	2	1
W	2	1	1
AT	2	1	1
PTN per figuur	37,5	14	14
Aantal figuren	10	18	12
<b>Totaal aantal PTN</b>	<b>375</b>	<b>252</b>	<b>168</b>

### Verduidelijking afkortingen

- WS (weapon skill = wapenbehendigheid)
- ST (strenght = sterkte)
- AR (armor rating = bepantsering)
- W (wounds = weerstand tegen verwonding, en toont aan hoeveel verwonding dat wezen kan krijgen voordat hij sterft)
- AT (attacks = achtereenvolgende aanvalsmogelijkheden)
- PTN (punten)

**H**et onervaren leger (of de groentjes) van de Herptars : 492 punten (PTN)

<i>Type miniatuur</i>	<i>pangolinruiters</i>	<i>alligatorinfanteristen</i>	<i>kameleonboogschutters</i>
WS	4	3	3
ST	4	5	3
AR	2	1	1
W	2	1	1
AT	2	1	1
PTN per figuur	35	10	13
Aantal figuren	5	20	9
<b>Totaal aantal PTN</b>	<b>175</b>	<b>200</b>	<b>117</b>

## 5.4. Het leger van de Brigandiërs

**H**et ervaren leger van de Brigandiërs : 800 punten (PTN)

<i>Type miniatuur</i>	<i>stierenruiters</i>	<i>infanteristen</i>	<i>boogschutters</i>
WS	5	4	4
ST	5	4	4
AR	2	1	1
W	2	1	1
AT	2	1	1
PTN per figuur	40	10	15
Aantal	10	22	12
Totaal aantal PTN	400	220	180

### Verduidelijking afkortingen

- WS (weapon skill = wapenbehendigheid)
- ST (strenght = sterkte)
- AR (armor rating = bepantsering)
- W (wounds = weerstand tegen verwonding en toont aan hoeveel verwonding dat wezen kan krijgen voordat hij sterft)
- AT (attacks = achtereenvolgende aanvalsmogelijkheden)
- PTN (punten)

**H**et onervaren leger (of de groentjes) van de Brigandiërs : 499,5 punten (PTN)

<i>Type miniatuur</i>	<i>stierenruiters</i>	<i>infanteristen</i>	<i>boogschutters</i>
WS	4	3	3
ST	5	4	4
AR	2	1	0
W	2	1	1
AT	2	1	1
PTN per figuur	37,5	9	12
Aantal	5	20	11
Totaal aantal PTN	187,5	180	132



## **6. De verschillende spelfases**

### **6.1. Algemeen**

**H**et spel Carnage omvat verschillende rondes, waarbij elke ronde uit meerdere opeenvolgende fases bestaat. Bepaalde fases kunnen op hun beurt verschillende deelfases omvatten. De specifieke acties of gevolgen van een fase worden behandeld voordat de volgende fase wordt uitgevoerd.

De fases en deelfases zijn in volgorde :

1. De initiatiefase
  - Het bepalen van de initiatiefpartij
  - De invloed van de energieparel
2. De bewegingsfase
  - Chargeren (indien het geval)
  - Omsingelingsbeweging
3. Het schieten met afstandwapens
4. Het man-tegen-mangevecht
5. Magie

**Opmerking :**

Magie kan op elk ogenblik aangewend worden. Magie is niet gebonden aan een welbepaalde fase.

### **6.2. De initiatiefase : De bepaling van de initiatiefpartij**

**D**e initiatiefase is de startfase van elke nieuwe spelronde. In deze fase wordt er op eenvoudige wijze bepaald welke partij als eerste aan de beurt komt. Om het initiatief te bepalen moeten de spelers elk met een D10 gooien. De speler met de hoogste worp komt eerst aan de beurt. Bij een gelijk resultaat wordt er opnieuw gedobbeld. Of de eerste beweging goed of slecht is, maakt voor de initiatiefpartij (startspeler van een ronde) niets uit. Een fase of deelfase mag nooit aangepast of herspeeld worden.

**T**ijdens de initiële (eerste) spelrondes zal de initiatiefase van weinig belang zijn. Naarmate de spelrondes elkaar opvolgen zal de initiatiefase belangrijker worden omdat hierbij belangrijke tactische beslissingen kunnen genomen worden. Om deze reden wordt er bepaald welke speler er als eerste aan de beurt komt.

### **6.3. De invloed van de energieparel (Deelfase van de initiatiefase)**

**D**e invloed van de energieparel is een onderdeel of deelfase van de initiatiefase. 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 (zie verder) 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.

## 6.4. De bewegingsfase

**D**e strijdende partijen verplaatsen hun eenheden. De initiatiefspeler begint. De specifieke regels i.v.m. beweging worden verderop besproken.

## 6.5. De charge of charge-aanval (Deelfase van de bewegingsfase)

**D**it is een onderdeel of deelfase van de bewegingsfase. Het is in feite een speciale aanval die vooral voor eenheden met ruiters (cavalerie- of beredeneenheden) interessant is. Dit aanvalstype valt onder de bewegingsfase, maar kan later in die ronde leiden tot een man-tegen-mangevecht. De specifieke regels i.v.m. een charge-aanval worden verderop besproken.

## 6.6. De omsingelingsbeweging of het inklemmingsmaneuver (Deelfase van de bewegingsfase)

**D**e omsingelingsbeweging geeft aan een eenheid de mogelijkheid om meer miniaturen in contact te brengen met vijandelijke figuren.

## 6.7. Het schieten met afstandswapens

**G**edurende deze fase kunnen de boogschutters van beide partijen hun pijlen afvuren. Eerst zullen de betreffende eenheden aankondigen dat ze schieten. Daarna zal de afstand gemeten worden en zal er gegooid worden om het aantal verwondingen te bepalen. De tegenstanders vuren met hun afstandswapens op hetzelfde ogenblik waardoor de bepaling van het aantal slachtoffers pas gebeurt nadat alle eenheden hebben gevuurd. De specifieke regels i.v.m. het schieten met afstandswapens worden verderop besproken.

## 6.8. Het man-tegen-mangevecht

Met de fase van het man-tegen-mangevecht wordt elke ronde van Carnage beëindigd. Alle vijandelijke eenheden, die met elkaar in contact staan, zijn met elkaar in gevecht. Alle strijdende partijen bepalen de TREFFERS en de VERWONDING.

Let op : Enkel de miniaturen die in het gevecht betrokken zijn (omdat hun voetstuk in contact staat met een vijandelijk voetstuk), zullen deze fase uitvoeren.

Het lijf-aan-lijfgevecht vindt op hetzelfde ogenblik plaats waardoor het slachtoffersaantal pas bepaald wordt nadat alle eenheden hebben gevochten.

## 6.9. Het aanwenden van magie

Het inzetten van magie verloopt in Carnage op een speciale wijze. Er is namelijk in de spelrondes geen aparte fase voorzien voor het aanwenden van magie. Dit betekent dat de magiërs op elk moment en in elke fase van een ronde hun toverkrachten mogen aanwenden op voorwaarde dat :

1. De magiër nog over voldoende magische kracht beschikt om de betrokken toverspreuk te bekrachtigen.
2. Elke magiër mag per ronde slechts één toverspreuk aanwenden.
3. De magische toverformule moet correct en overtuigend worden uitgesproken.

De specifieke regels i.v.m. magie worden verderop besproken.

## 7. De energieparel

**D**e 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 2 is, dan bekomt men als resultaat van beide dobbelstenen 42. De invloedstabel van de energieparel geeft dan in punt 42 het effect van de energieparel op. De invloed van de energieparel wordt onmiddellijk uitgevoerd en is gedurende de rest van deze ronde van toepassing. Werd dit invloedseffect reeds tijdens de spelpartij geactiveerd, 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 : Zowel de initiatiefpartij (of initiatiefnemende partij) als de tegenpartij kunnen meerdere spelers omvatten!

Opmerking : De initiatiefpartij 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.

## **D**e invloedstabel van de energieparel

<i>Dobbelsteenresultaat</i>	<i>Effect van de invloed van de energieparel in deze ronde</i>
<b>01 - 05</b>	Rampzalig! - De troepen van de initiatiefpartij mogen niet vechten in het man-tegen-mangevecht.
<b>06 - 10</b>	Pech! - De WS en ST van de eenheden van de initiatiefpartij worden verminderd. De betrokken eenheden ontvangen -2 WS en -2 ST.
<b>11 - 15</b>	Oeps! - 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 de WS van alle wezens met 2 vermindert.
<b>16 - 20</b>	Een misselijk gevoel? - Alle eenheden van de initiatiefpartij worden ziek. De ST van al zijn wezens wordt met 2 verminderd.
<b>21 - 25</b>	Vliegende voeten! - Alle eenheden van de initiatiefpartij kunnen zich even ver verplaatsen als een cavalerie- eenheid. Ook infanterie- en boogschutterseenheden verplaatsen zich zo ver als cavalerie-eenheden.
<b>26 - 30</b>	Happy hour! - Alle eenheden van de initiatiefpartij krijgen een bonus van +1 WS.
<b>31</b>	Gelukzak! - Alle eenheden van de initiatiefpartij krijgen een bonus van +2 WS en van +2 ST.
<b>32 - 35</b>	Goede worp! - Alle eenheden van de initiatiefspeler krijgen een bonus van +2 AR.
<b>36 - 40</b>	't Is je dagje niet! - De tegenspeler mag twee maal aanvallen - zelfs al hadden ze reeds meerdere aanvalsmogelijkheden. Dit is nu eenmaal Carnage!
<b>41 - 42</b>	Armageddon! - Alle eenheden van de initiatiefpartij mogen twee maal aanvallen en krijgen een bonus van +2 ST - zelfs al hadden ze reeds meerdere aanvalsmogelijkheden. Dit is nu eenmaal Carnage!
<b>43 - 50</b>	Uit de weg! - Alle eenheden binnen een straal van 15 cm (6") worden tot op 45 cm (18") weg geteleporteerd van de energieparel.
<b>51 - 55</b>	De Elvenzegen - De TREFFERS van alle afstandswapens veroorzaken dubbel zoveel verwondingen (Gooi met twee dobbelstenen i.p.v. met één dobbelsteen per TREFFER!)
<b>56 - 60</b>	Vooruit met de geit! - De initiatiefpartij mag één eenheid dubbel zo ver laten oprukken.
<b>61 - 63</b>	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.
<b>64 - 66</b>	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.
<b>67 - 71</b>	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 succesvolle TREFFER!).
<b>72 - 76</b>	Opzuigend effect! - Alle eenheden bewegen zich 10 cm (4") in de richting van de energieparel.
<b>77 - 81</b>	Beginnersgeluk! - Alle eenheden van de initiatiefpartij krijgen een bonus van +1 op elke dobbelsteenworp.
<b>82 - 86</b>	Sluiperige dood! - Eén figuur van elke eenheid ontvangt automatisch een -1 W.
<b>87 - 89</b>	Lichtgevoelig! - Alle eenheden van de initiatiefpartij krijgen een -1 AR.
<b>90 - 94</b>	Slecht weer! - Alle aanvallen met afstandswapens worden uitgevoerd met een -1 op elke worp.
<b>95 - 00</b>	Lome voeten! - Alle cavalerie-eenheden bewegen zich slechts even ver als infanterie-eenheden.

## 8. Het bewegen van eenheden

**H**et bewegen van eenheden verloopt in Carnage via eenvoudige spelregels. De infanterie voert korte bewegingen uit terwijl de cavalerie lange verplaatsingen aan kan.

De bewegingstabel :

<i>Bewegingstype</i>	<i>Maximum toegelaten bewegingsafstand</i>
Gewone infanteriebeweging	20 cm (8")
Gewone cavaleriebeweging	30 cm (12")
Chargerende infanterie	30 cm (12")
Chargerende cavalerie	50 cm (20")

Door de bijgevoegde meetlinialen te gebruiken, kunnen de bewegingsafstanden snel gemeten worden.

**D**e basisregels voor de beweging zijn :

1. Eenheden mogen naar keuze in elke richting verplaatst worden, maar de maximum toegelaten bewegingsafstand mag hierbij nooit overschreden worden.
2. Het meten van de afstand gebeurt steeds vanaf de voorzijde (kijkrichting van de miniaturen) van de eenheid.
3. De beweging van een eenheid moet niet noodzakelijk rechtlijnig verlopen, maar de maximum toegelaten bewegingsafstand mag nooit overschreden worden. Zo is het bijvoorbeeld mogelijk dat een eenheid een omtrekkende beweging moet uitvoeren rond een hindernis (een terreinobstakel of een bevriende eenheid). Om deze reden verplaatst de eenheid zich eerst 7,5 cm (3") naar het noorden, waarna het zijn beweging vervolgt door 10 cm (4") oostwaarts op te rukken. De totale beweging van deze eenheid is 17,5 cm (7") alhoewel de diagonale verplaatsing slechts 12,5 cm (5") bedraagt.
4. Eenheden kunnen niet doorheen (of over) andere eenheden bewegen. Andere eenheden (zowel bevriende als vijandelijke) moeten als een hindernis op het terrein beschouwd worden.
5. Het heroriënteren van eenheden gebeurt voordat de beweging van de betrokken eenheid wordt uitgevoerd. De eenheid mag ter plaatse worden gedraaid. De miniaturen van een eenheid kijken altijd in dezelfde richting en wanneer een eenheid zich verdraaid (of zich heroriënteerd), dan worden alle figuren van deze eenheid over dezelfde hoek verdraaid (of draait de eenheid om zijn eigen as!).
6. Eenheden die in een gevecht betrokken zijn, mogen het gevecht staken en het gevecht ontlopen door van het front weg te bewegen. In dat geval moeten de volgende richtlijnen worden opgevolgd :
  - De eenheid die het gevecht staakt, moet als eerste het initiatief nemen (Indien er meerdere partijen betrokken zijn in dat gevecht, dan moet deze eenheid de hoogste initiatiefwaarde bezitten!).
  - De eenheid moet over een vrije ontsnappingsroute beschikken.
  - Eenheden die het gevecht verlaten, mogen in dezelfde ronde geen charge uitvoeren.
  - Eenheden die een gevecht ontvluchten, mogen evenwel in dezelfde ronde een gevecht aangaan met een andere eenheid op voorwaarde dat de vijandelijke eenheid in het bereik van de gewone bewegingsafstand staat. Dit type van aanval is nooit een charge-aanval waardoor de regels noch de bonus van een charge van toepassing zijn.

**Opgelet :** Een eenheid kan het gevecht niet ontvluchten in dezelfde ronde waarin het werd aangevallen.

## 9. Invloed van het spelterrein op de beweging

In de meeste scenarios zal het terrein de bewegings- en aanvalsmogelijkheden van de eenheden sterk beïnvloeden. De basisregels i.v.m. verschillende terreinelementen wordt hieronder beschreven. Op andere, gelijkaardige terreinelementen kunnen de basisregels eveneens worden toegepast.

### 9.1. Bomen

Bomen belemmeren in sterke mate het gebruik van afstandswapens. Eenheden, die zich onder of achter een boom bevinden, kunnen niet geraakt worden door projectielen van afstandswapens. Bovendien zijn bomen natuurlijke hindernissen waar eenheden omheen moeten bewegen.

*Tip : Men voorziet de boomfiguren best van een donker gekleurde voetplaat. Deze voetplaat symboliseert dan het natuurlijke schild dat de boom opwerpt t.a.v. afstandswapens.*

### 9.2. Bossen

In Carnage zijn er twee bostypes waaruit de spelers kunnen kiezen :

1. Dichte bossen of wouden  
Dichte bossen of wouden zijn ondoordringbaar. M.a.w. zij belemmeren niet alleen het zicht, maar laten ook geen troepenbewegingen toe. De eenheden kunnen niet doorheen bossen trekken die op het spelterrein als dichte bossen werden aangeduid.
2. Open of toegankelijke bossen  
Open bosgebieden zijn toegankelijk, maar zullen de normale bewegingsafstand van eenheden halveren. Het vuren naar of vanuit de bosrand zal de schootsafstand beperken tot de helft van een infanteriebeweging (nl. 10 cm (4")). Bevinden de troepen zich te midden van zo'n bosgebied, dan kunnen deze eenheden hun afstandswapens niet afvuren, maar kunnen zij ook niet beschoten worden. Bovendien geldt er een negatieve bonus van -2WS voor eenheden die naar of vanuit de bosrand schieten.

### 9.3. Muren

Alles wat enigszins een muurachtig karakter bezit, wordt in Carnage als een muur beschouwd. Carnage kent twee muurtypes :

1. Hoge muren  
Over een hoge muur kunnen de eenheden niet klimmen. Alle muren die even hoog of hoger zijn dan de gemiddelde borsthoogte van de miniatures worden als hoge muren beschouwd. Dergelijke muren kunnen door eenheden niet overwonnen worden maar beschermen de eenheden wel tegen aanvallen.
2. Lage muren  
Eenheden kunnen zonder probleem over lage muren klimmen. Een dergelijke hindernis zal evenwel hun bewegingsmogelijkheden beperken. Wanneer een eenheid over een muur klimt, dan wordt zijn bewegingsafstand met 5 cm (2") verminderd. Bovendien biedt een lage muur een geringe bescherming aan eenheden die er direct achter staan. Zo krijgen boogschutters die op beschutte eenheden schieten een negatieve bonus van -1WS.

## 9.4. Rivieren

**D**e meeste rivieren van Carnage zijn breed en diep. Om deze reden kan geen enkele gewapende miniatuur zomaar een rivier overschrijden. Om een rivier te kunnen oversteken moet er een brug of een doorwaadbare plaats aanwezig zijn. Wanneer gewapende eenheden evenwel een rivier overschrijden via een doorwaadbare oversteek, dan zal deze overschrijding de bewegingsmogelijkheid van de eenheden halveren. Ongewapende eenheden ( $AR = 0$ ) kunnen al zwemmend de rivier oversteken, op voorwaarde dat de rivier niet te breed is. De maximum breedte van een rivier die men al zwemmend kan overschreden, is gelijk aan de standaardafstand van een infanteriebeweging.

## 9.5. Meren

**M**eren zijn alleen te overschrijden d.m.v. een vlot of boot.

## 9.6. Moerassen

**M**oerasgebieden kunnen door eenheden betreden worden maar zullen hun bewegingsmogelijkheden halveren.

## 9.7. Gebouwen

**E**enheden kunnen elk gebouw, dat op het spelterrein staat, binnendringen. Het aantal miniaturen dat een gebouw kan bevatten is evenwel de helft van het aantal miniaturen dat op dezelfde oppervlakte kan staan als het grondoppervlak van het bouwwerk. Bijvoorbeeld een gebouw met een grondoppervlak van 25 cm x 25 cm (10"x10") kan slechts evenveel figuren bevatten als een vrije oppervlakte van 25 cm x 12,5 cm (10"x5"). De eenheid kan een gebouw binnentrekken via ramen of deuren. Het gebouw binnenkomen of verlaten via de ramen, zal de bewegingsafstand van de eenheid halveren.

**B**oogschutters kunnen vanuit de ramen van een gebouw vuren. Maar boogschutters kunnen ook de ramen van een gebouw beschieten vanaf de buitenzijde. De ramen geven aan de eenheid in het gebouw dezelfde bescherming als een lage muur. Alleen de boogschutters die passen achter een raam- of deuropening kunnen vuren. Er kan geen pijlenregen (indirect vuur) vanuit of naar een gebouw afgeschoten worden. Eenheden die in een gebouw zitten mogen alleen beschoten worden indien ze zelf naar de vijand vuren.

## 9.8. Rotsen

**R**otsen geven naargelang hun omvang (hoogte) dezelfde bescherming als muren. Kleine rotsformaties zullen de bewegingsmogelijkheden van eenheden halveren wanneer ze overschreden worden.

## 9.9. Gebergten

**G**ebergten kunnen niet beklommen worden.

## 9.10. Heuvels

**H**euvels kunnen wel overschreden worden.

In Carnage onderscheidt men drie heuveltypes :

- lichte heuvels bezitten slechts een beperkte hellingshoek van maximaal 20° (of een maximale helling van  $\pm 36\%$ ): geen impact op de bewegingsafstand
- gemiddelde heuvels hebben een hellingshoek begrepen tussen 20° en 45° (of een helling begrepen tussen  $\pm 36\%$  en 100%): de bewegingsafstand wordt door het beklimmen van een dergelijke helling gehalveerd.
- steile heuvels hebben een hellingshoek van meer dan 45° (of een helling van meer dan 100%): dergelijke heuvels kunnen niet beklommen worden.

## 10. De charge of charge-aanval

**T**ijdens de bewegingsfase kan een eenheid overgaan tot het uitvoeren van een charge-aanval i.p.v. een normale beweging. De charge-aanval **moet wel aangekondigd worden** voordat de afstandsmeting (met een liniaal of ander meetinstrument) gebeurt. Een charge-aanval biedt de volgende drie voordelen :

1. De eenheid mag tot maximaal 1,5 x zijn gewone bewegingsafstand verplaatst worden.
2. Het valt de vijandige eenheid al tijdens de charge (beweging) aan. In de latere fase van het lijf-aan-lijfgevecht zal het de vijandige eenheid voor de tweede keer in dezelfde ronde attaqueren. Normaal wordt er alleen gevochten in de fase van het man-tegen-mangevecht!
3. De eenheid ontvangt een bonus van +1WS voor het charge-gevecht.

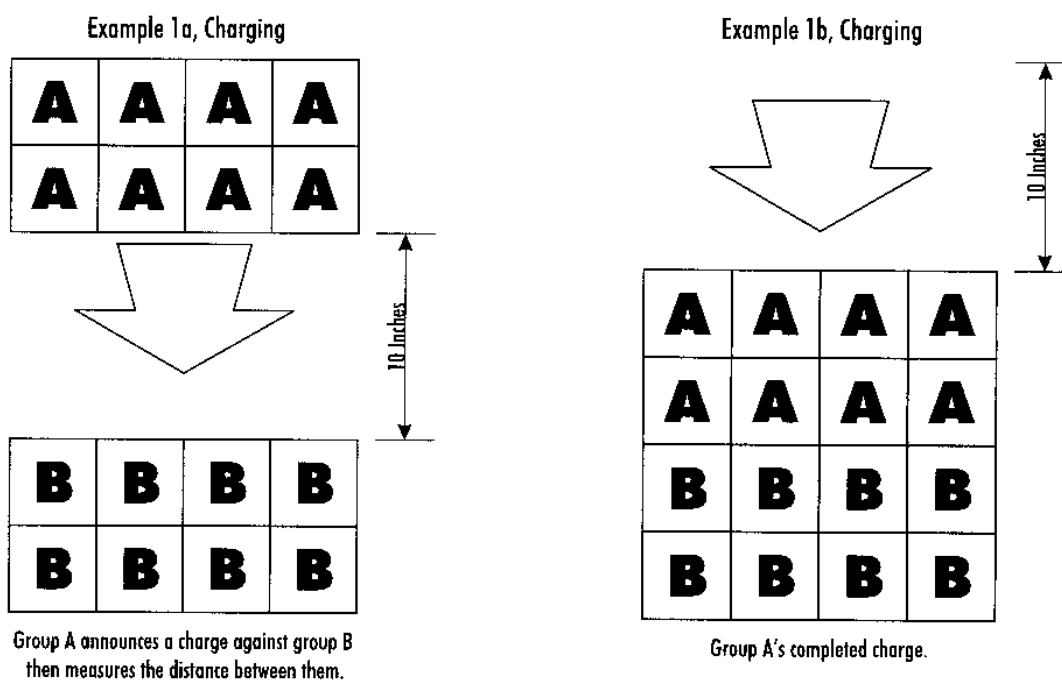
**W**anneer een eenheid een charge-aanval heeft aangekondigd en bij het uitmeten wordt er vastgesteld dat de vijandige eenheid niet binnen de charge-afstand staat, dan vindt er geen charge-aanval plaats. De betrokken eenheid moet wel over de maximale charge-afstand in de richting van de doleenheid verplaatst worden. Omdat de eenheid uitgeput is door deze stormloop, mag het in de volgende ronde slechts de helft van een gewone bewegingsafstand uitvoeren.

**E**en eenheid die een charge-aanval uitvoert, mag in dezelfde ronde geen andere beweging uitvoeren, noch het gevecht ontvluchten. Een eenheid die tijdens een ronde door verschillende eenheden gechargeerd wordt, zal alle charge-aanvallen beantwoorden ongeacht vanuit welke richtingen de charges plaatsvonden.

**E**enheden met afstandswapens (o.a. boogschutters) mogen één gratis en direct schot afvuren op een eenheid die hen chargeert. Deze gratis schietactie geldt slechts voor één charge-aanval. Wanneer een eenheid in dezelfde ronde meerdere keren door andere eenheden gechargeerd wordt, dan kan en mag het slechts één keer vuren naar de eenheid die de als eerste de charge-aanval uitvoerde. Daarna wordt er verondersteld dat eenheid in een lijf-aan-lijfgevecht verwickeld is. Volgens de vertaler moeten de TREFFERS en de VERWONDING eerst uitgevoerd worden voordat het eigenlijke charge-gevecht plaatsvindt. Dit betekent dat er reeds figuren kunnen sneuvelen voordat ze in contact komen met de boogschutterseenheid die ze chargeren!



**E**en succesvolle charge-beweging leidt automatisch tot een charge-gevecht. Elk charge-gevecht maakt deel uit van de bewegingsfase. De betrokken eenheden lossen dit gevecht op door dezelfde regels van een man-tegen-mangevecht te hanteren. De chargerende eenheid ontvangt voor dit gevecht wel een bonus van +1WS.  
 Merk op : De eenheden die bij het charge-gevecht betrokken zijn, zullen in de latere fase van het man-tegen-mangevecht (van dezelfde ronde) opnieuw met elkaar vechten.

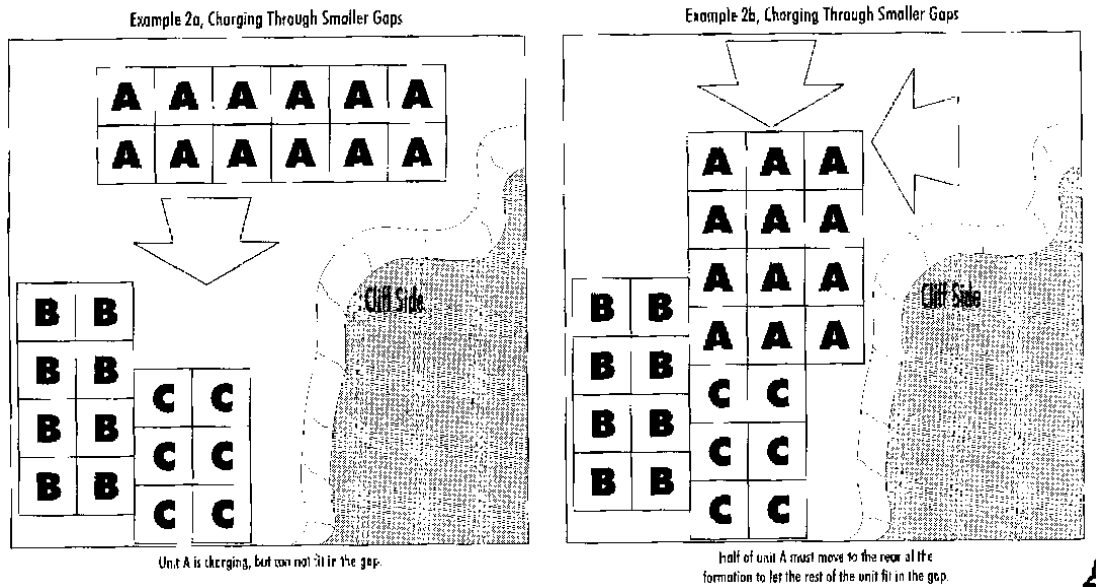


Voorbeeld 1a : Charge-aanval

Eenheid A kondigt aan dat het eenheid B chargeert. Daarna wordt de afstand tussen beide eenheden gemeten.

Voorbeeld 1b : Charge-aanval

Pas wanneer de gemeten afstand in het chargebereik valt, gaat de charge effectief door.



Voorbeeld 2a : Charge-aanval doorheen versmallingen  
 Eenheid A kan zijn aanval in zijn huidige opstelling niet uitvoeren. De eenheid zal zich dan ook moeten herschikken om de aanval daadwerkelijk te kunnen uitvoeren.

Voorbeeld 2b : Charge-aanval doorheen versmallingen  
 Eenheid A moet als gevolg van de herschikking een gedeeltelijke zijwaartse en voorwaartse beweging uitvoeren.

## 11. De omsingelingsbeweging of het inklemmingsmaneuver

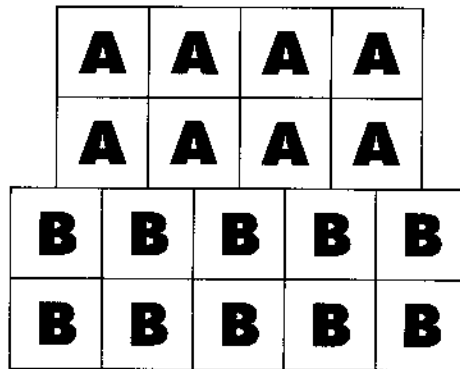
**D**e omsingelingsbeweging geeft aan een eenheid de mogelijkheid om meer miniaturen in contact te brengen met vijandelijke figuren. De gewone regels t.a.v. een eenheid moeten evenwel gerespecteerd worden. Het inklemmingsmaneuver mag enkel uitgevoerd worden door eenheden die verwickeld zijn in een lijf-aan-lijfgevecht. Een eenheid die in die ronde door een andere eenheid in een charge-aanval werd aangevallen, kan geen omsingelingsbeweging uitvoeren.

**D**e speler (of partij) met de hoogste initiatiefwaarde mag zijn eenheid als eerste een omsingelingsmaneuver laten uitvoeren. Deze speler mag naar keuze zo veel miniaturen van zijn eenheid in contact zetten met de vijand op voorwaarde dat de regels aangaande de maximum bewegingsafstand gerespecteerd worden. De figuren van zijn eenheid mogen, vanuit het midden van de eenheid gemeten, niet verder dan de maximum bewegingsafstand verplaatst worden.

**D**e speler (of partij) met een lagere initiatiefwaarde mag zijn eenheid slechts een beperkte omsingelingsbeweging laten uitvoeren. Van deze eenheid mogen maar 4 figuren dit maneuver uitvoeren. M.a.w. van deze eenheid mogen er slechts twee miniaturen langs beide zijden de omsingelingsbeweging uitvoeren!

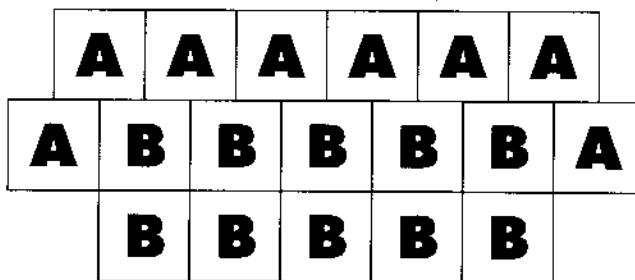


Example 3a, Wrapping



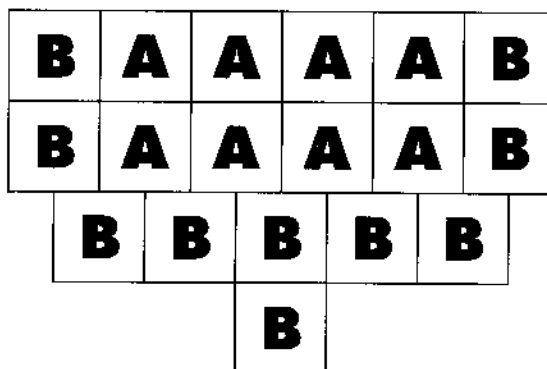
Start of Movement Phase

Example 3b, Wrapping



Unit A gains initiative and expands its frontage by two units on each side.

Example 3c, Wrapping



If Unit B had initiative, they could wrap like this instead.

Figuur 3a : Omsingelingsbeweging  
De startopstelling

Figuur 3b : Omsingelingsbeweging  
De eenheid A van de initiatiefpartij voert als eerste een volledige omsingelingsbeweging uit.

Figuur 3c : Omsingelingsbeweging  
Indien eenheid B behoort tot de initiatiefpartij en als eerste de omsingelingsbeweging uitvoert, dan bekomt men het volgende resultaat.

## 12. Het schieten met afstandswapens

Nadat de bewegingsfase werd afgerond (m.i.v. de charge-gevechten), volgt de fase “Het schieten met afstandswapens”. Tijdens deze fase worden de verwondingen simultaan toegebracht. Eerst wordt het vuren volledig beëindigd voordat de volgende fase aan bod komt.

In Carnage zijn er twee mogelijkheden om afstandswapens af te vuren :

- Direct vuur  
Bij direct vuur hebben de wapens een schootsbereik van maximaal 30 cm (12"). In dat geval moeten de schutters de vijand in het vizier hebben. Bij dit schootstype kan er niet gevuld worden over andere eenheden (noch vriend, noch vijand) heen.
- Indirect vuur of pijlenregen  
Bij indirect vuur hebben de wapens een schootsbereik van minimum 30 cm (12") tot maximum 80 cm (32"). Bij dit schootstype mag er over andere eenheden heen gevuld worden.

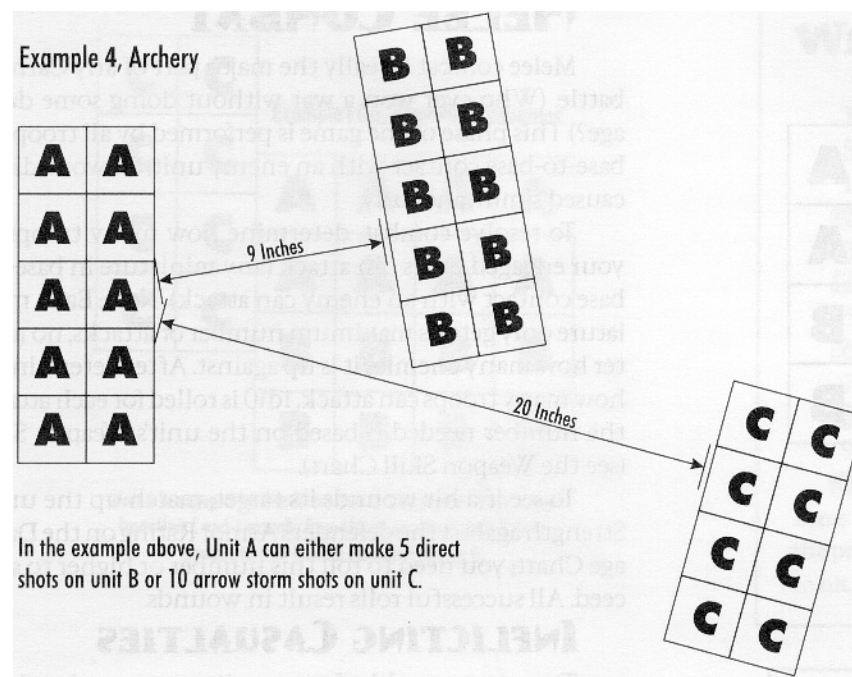
De volgende regels zijn van toepassing op het schieten met afstandswapens :

1. De intentie tot vuren moet voor het meten van het schootsbereik aangekondigd worden.
2. Na het meten moet er bepaald worden of er direct of indirect gevuld wordt.
3. Wanneer het doel (of doeleenheid = de eenheid die als doel werd aangeduid) zich niet binnen het schootsbereik bevindt, dan vuurt de betrokken eenheid **niet** in deze ronde.
4. Het doel moet voor de schutters zichtbaar zijn. De manschappen kunnen niet schieten indien ze het doel niet kunnen zien. Er kan dus niet geschoten worden over heuvels, wouden of andere grote hindernissen die het zicht belemmeren.
5. De volledige schutterseenheid vuurt op één en hetzelfde doel.
6. Gedeeltelijke beschietingen op vijandelijke eenheden die slechts gedeeltelijk zichtbaar zijn, worden wel toegelaten. Het is mogelijk dat slechts een beperkt aantal schutters de vijand kan waarnemen. Op dat ogenblik vuren enkel de schutters die de vijand in het vizier hebben. De overige figuren van deze eenheid kunnen niet mikken en vuren bijgevolg niet. Voor de controle van het schootsbereik maakt men gebruik van een meetliniaal (of van een ander meetinstrument). Bij het meten wordt er steeds vanaf het midden van de schutterseenheid naar het midden van de doeleenheid gemeten. Gelijktijdig wordt er bepaald hoeveel schutters er effectief de vijand zien en bijgevolg ook zullen schieten.
7. De schutters kunnen niet meer miniatures raken dan ze kunnen waarnemen (gezien vanaf het midden van de schutterseenheid).
8. Wanneer er op eenheden wordt gevuld die in een lijf-aan-lijfgevecht verwickeld zijn, dan zal de beschieting aan beide zijden verwondingen veroorzaken. In principe wordt het aantal verwondingen evenredig verdeeld over de strijdende eenheden. Is het aantal verwondingen niet deelbaar door twee, dan worden de meeste verwondingen aan de vijandelijke troepen toegewezen.

Voor dat er met de dobbelstenen wordt gegooid, moet er eerst bepaald worden hoeveel figuren er effectief schieten. Bij direct vuur schiet enkel de eerste rij schutters. Bij indirect vuur (of pijlenregen) schieten alle schutters van de eenheid. De eenheid voert in zijn geheel altijd dezelfde aanval uit, t.t.z. direct of indirect vuur. Het is **niet** toegelaten om een deel van de schutters direct te laten vuren terwijl de overige schutters van dezelfde eenheid een pijlenregen lanceren.

Om het resultaat van het schieten te bepalen, wordt er voor elke vurende schutter 1D10 gegooid. De waarde die de schutters moeten behalen te TREFFEN, is functie van de WS (zie “lijf-aan-lijfgevecht / direct vuur tot TREFFEN” en “indirect vuur tot TREFFEN” in de kolommen van de behendigheidstabel verderop in deze handleiding). Nadat de TREFFERS bepaald werden, het finale resultaat in VERWONDINGEN (is functie van het aantal succesvolle TREFFERS die niet door AR gecounterd werden als gevolg van de ST-waarde van het wapen in de verwondingstabel) werd omgezet, begint de volgende fase.

Merk op : Alle afstandswapens hebben een ST van 3.

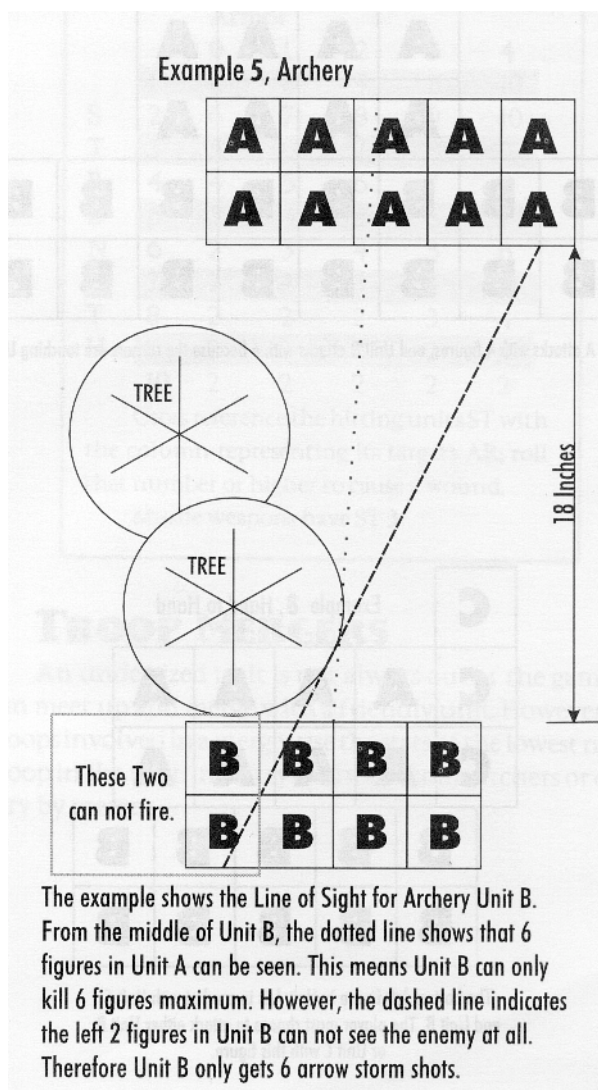


Figuur 4 : Het vuren met afstandwapens

De boogschutterseenheid A kan op eenheid B direct vuren of op eenheid C indirect vuren.

9 inches = 22,5 cm

20 inches = 50 cm



Figuur 5 : Het vuren met afstandswapens

De stippelijn vanuit het midden van eenheid B toont duidelijk aan dat slechts 6 figuren van eenheid A door de boogschutters van B kunnen gezien worden. Dit betekent dat B alleen op deze 6 miniaturen kan vuren. De streepjeslijn toont aan dat van eenheid B de twee linkse figuren de vijandelijke eenheid niet kunnen waarnemen. Om deze reden mogen er slechts 6 boogschutters van B indirect schieten op de vijandelijke eenheid.  
18 Inches = 45 cm

## **13. Het man-tegen-mangevecht (of lijf-aan-lijfgevecht)**

### **13.1. Het verloop van het man-tegen-mangevecht**

**H**et man-tegen-mangevecht zal voornamelijk de strijd van Carnage bepalen. De veldslag kan in ieder geval niet gewonnen worden zonder verliezen te lijden. Deze fase wordt enkel uitgevoerd door eenheden waarbij de basis van vijandelijke miniatures met elkaar in contact staan. Ook hier worden de verliezen simultaan opgelopen.

**O**m de verliezen te bepalen, wordt er vooraf bepaald hoeveel figuren er van elke eenheid aan het gevecht deelnemen. Enkel de figuren waarvan de basis (of het voetstuk) in contact staan met vijandelijke miniatures nemen aan de strijd deel.

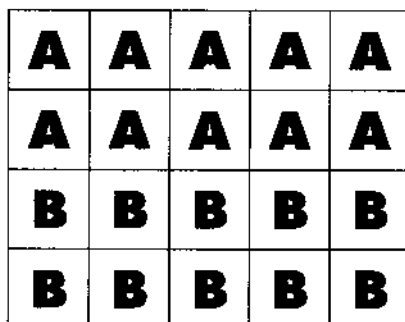
*Merk op dat elke miniatuur slechts het opgegeven maximum aantal aanvallen mag uitvoeren, ongeacht het aantal vijandelijke figuren waarmee hij in contact staat.*

Nadat werd bepaald hoeveel figuren er aan het gevecht deelnemen, zal er voor elke deelnemende miniatuur van de eenheid met 1D10 gegooid worden. De waarde die de figuren moeten behalen om een TREFFER te hebben, is functie van de WS (raadpleeg in dit verband de behendigheidstabel verderop in deze handleiding).

**O**m na te gaan of een TREFFER tot een verwonding leidt, moet de ST van de aanvaller vergeleken worden met de AR van het slachtoffer (conform de verwondingstabel). De verwondingstabel zal opgeven welke waarde en minstens moet gegooid worden om effectief een verwonding toe te brengen. Vervolgens wordt er opnieuw gedobbeld om het aantal verwondingen te bepalen. Succesvolle worpen worden omgezet in verwondingen.

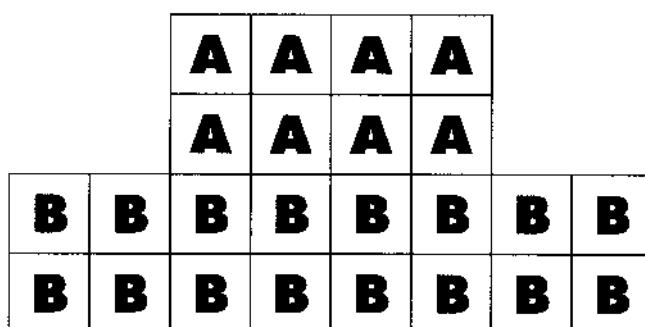


Example 6, Hand to Hand



Both Unit A and Unit B attack with 5 figures.

Example 7, Hand to Hand

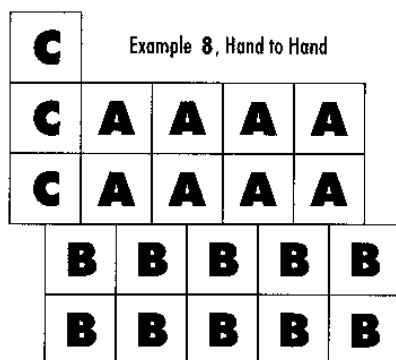


Unit A attacks with 4 figures, and Unit B attacks with 6 because the corners are touching Unit A.

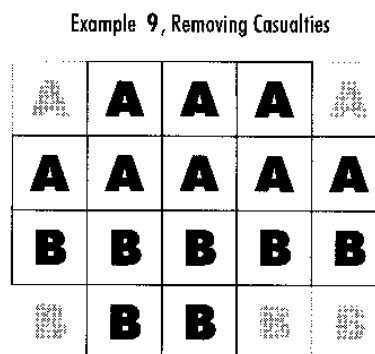
Figuur 6 : man-tegen-mangevecht  
Zowel eenheid A als eenheid B vechten tegen elkaar met 5 figuren.

Figuur 7 : Man-tegen-mangevecht  
Van eenheid A zijn er slechts 4 figuren in gevecht met B. Van eenheid B vallen er evenwel 6 figuren A aan omdat ook de figuren van B zijdelings kunnen aanvallen.





The bottom left figure in Unit A is in combat with Unit C and Unit B. The player must choose to attack either Unit B or Unit C with this figure.



Unit A takes 2 casualties and Unit B takes 3. Casualties are removed from the back rank.

Figuur 8 : man-tegen-mangevecht

Eenheid A is in gevecht met B en C. De speler van eenheid A moet beslissen of hij eenheid B of C aanvalt.

Figuur 9 : man-tegen-mangevecht

Het verwijderen van verliezen. Eenheid A verliest 2 figuren, terwijl B 3 miniaturen verliest. De gedode figuren worden uit de achterste rangen of gelederen van de betrokken eenheden verwijderd.

## 13.2. Het veroorzaken van verliezen

**D**e slachtoffers of de verliezen van een eenheid worden altijd uit de achterste gelederen verwijderd. In feite gaat men er vanuit dat gevallen figuren direct vervangen worden door figuren van de achterliggende rijen. Indien de eenheid slechts één rij heeft, dan worden eerst de miniaturen aan de buitenzijde van de rij weggenomen. Wanneer een eenheid onder 3 W valt, dan kan deze eenheid niet langer standhouden in een man-tegen-mangevecht. Zo'n uitgeschakelde (of geneutraliseerde) eenheid mag dan door de vijand genegeerd worden, tenzij men deze eenheid volledig wenst te vernietigen. Vergeet niet dat een uitgeschakelde schutterseenheid die niet meer aan een lijf-aan-lijfgevecht deelneemt, wel nog kan schieten! Een eenheid met te weinig manschappen moet het lijf-aan-lijfgevecht ontvluchten in de bewegingsfase van de volgende ronde indien het de hoogste initiatiefwaarde behaalde. Scoorde de vijandelijke eenheid de hoogste initiatiefwaarde, dan kan de vijand beslissen om geneutraliseerde eenheid te ignoreren of om het gevecht verder te zetten totdat de eenheid volledig vernietigd is.

De behendigheidstabel

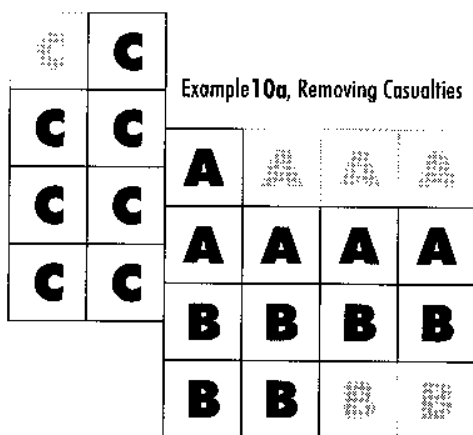
<i>WS (weapon skill = wapenbehendigheid)</i>	<i>Lijf-aan-lijfgevecht / Direct vuur tot TREFFEN</i>	<i>Indirect vuur tot TREFFEN</i>
1	10	10
2	9	10
3	8	9
4	7	8
5	6	8
6	5	8
7	4	7
8	3	7
9	2	6
10	1	6

**Neem de WS van de aanvallende eenheid en pas de naargelang het type gevecht de juiste kolom toe. Gooi minstens het opgegeven aantal of meer tot TREFFEN.**

De verwondingstabel

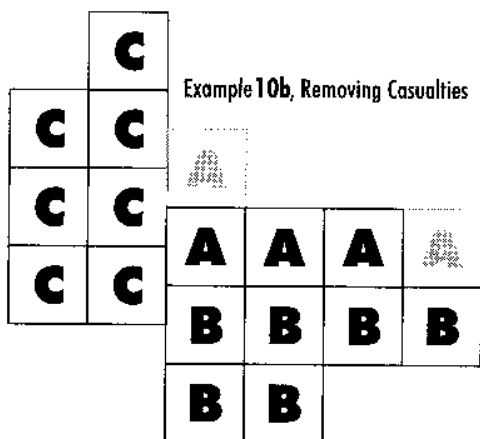
<i>AR(armor rating = bepantsering)</i> <i>ST (strenght=sterkte)</i>	<i>AR 0</i>	<i>AR 1</i>	<i>AR 2</i>	<i>AR 3</i>	<i>AR 4</i>
1 ST	7	8	9	10	10
2 ST	6	7	8	9	10
3 ST	5	6	7	8	9
4 ST	4	5	6	7	8
5 ST	3	4	5	6	7
6 ST	2	3	4	5	6
7 ST	2	2	3	4	5
8 ST	2	2	2	3	4
9 ST	2	2	2	2	3
10 ST	2	2	2	2	2

**Neem de ST van de aanvallende eenheid en neem de kolom met de AR-waarde van de aangevallen eenheid. Gooi minstens het opgegeven aantal of meer om te verwonden. Afstandwapens hebben alitijd 3 ST.**



Example 10a, Removing Casualties

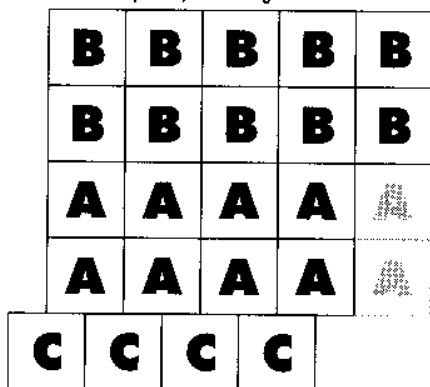
Unit A is engaged by Unit B and Unit C. Unit A takes 2 casualties from Unit C and 1 casualty from Unit B. In return, Unit A did 1 casualty to Unit C and 2 casualties to Unit B.



Example 10b, Removing Casualties

If Unit A were to take one more casualty each from Unit B and Unit C, then it would remove 1 from the Unit C side and 1 from the Unit B side.

Example 11, Removing Casualties



Unit A is stuck between two enemy units. Unit B causes 2 casualties to Unit A. Casualties are removed from unengaged areas first, (the bottom right figure.) Next remove them from the side doing the damage, (the top right figure.)

Figuur 10 a : Het verwijderen van verliezen

Eenheid A wordt aangevallen door B en C. Eenheid A verliest 2 figuren door C en één figuur door B. Eenheid A slaagt er evenwel in om 2 miniaturen van B te elimineren.

Figuur 10 b : het verwijderen van verliezen

Indien eenheid A twee (1 van B en 1 van C) extra verliezen oploopt in het gevecht met B en C, dan wordt er telkens één miniatuur verwijderd aan de B en C zijde.

Figuur 10 c : Het verwijderen van verliezen

Eenheid A zit gekneld tussen twee vijandelijke eenheden. Eenheid B brengt A twee verliezen toe. Eerst zal men de miniaturen wegnemen die niet in het conflict betrokken zijn. In dit geval wordt eerst de figuur rechts onder van eenheid A verwijderd. Daarna wordt de figuur rechts boven van eenheid B weggenomen.

## 13.3. Het samensmelten van eenheden

**E**en uitgeschakelde (geneutraliseerde) eenheid blijft evenwel in het spel en kan met een andere, bevriende eenheid samensmelten. Wanneer een eenheid bestaat uit verschillende elementen afkomstig van uitgeschakelde eenheden, dan geldt voor deze samengestelde eenheid de laagste status. Zo kunnen infanteristen geen boogschutters noch cavaleristen worden.

## 14. Het aanwenden van magie

### 14.1. Algemeenheden i.v.m. magie

**M**agiërs leggen zich meestal toe op een specifieke magisch vakgebied. Het is deze kennis die zal bepalen welke toverspreuken de tovenaars kan uitspreken. Alhoewel het niet uitgesloten is dat een magiër zich op meerdere disciplines heeft toegelegd, zijn deze tovenaars eerder zeldzaam.

**W**anneer een magiër een magische bezwering uitsprekt t.a.v. een andere figuur of eenheid, dan moet hij de desbetreffende figuur of eenheid kunnen zien.

### 14.2. Explosie

**D**it is een algemeen verspreide toverspreuk die niet tot een bepaalde magische discipline behoort en die door alle magiërs gekend is. Met deze toverspreuk focust de magiër al zijn magische krachten op zichzelf. Hierdoor ontstaat er een explosie waarin ook de omliggende eenheden worden betrokken. Op de plaats waar de magiër stond, blijft er enkel een enorme, smeulende krater over.

**Magische regel :**

De ontploffing heeft de volgende actieradius omheen de magiër :

**de resterende magische kracht van de tovenaars x 0,625 cm (0,25")**

Bijvoorbeeld wanneer een magiër nog over 5 magische punten beschikt, dan bedraagt de actieradius van de explosie 3,125 cm (1,25"). **Alle figuren die in het bereik van de explosie staan, worden door de ontploffing direct met 9 ST verwond.**

## 14.3. De distorsiediscipline

De magische leer van de distortie geeft aan de magiër de mogelijkheid om lokaal de werkelijkheid te vervormen door plaatselijk een dimensionele wijziging te creëren.

### *Lichaamsvervorming*

Deze magische spreuk wordt in de distorsieleer als een van de eerste spreuken aangeleerd. Deze spreuk zorgt ervoor dat een wezen gelijktijdig in twee dimensies bestaat. Daarna wordt één van de dimensies met een smak dichtgegooid waardoor het wezen als het ware uit elkaar wordt gerukt.

#### **Magische regel :**

Deze toverspreuk heeft een actieradius van 60 cm (24") omheen de magiër en bezorgt de aangeduide figuur een verwonding van 6 ST.

### *Teleportatie*

Door deze magische spreuk wordt een eenheid onmiddellijk van punt A naar punt B geflitst.

#### **Magische regel :**

De teleportatie kan in elke richting plaatsvinden maar blijft beperkt tot een afstand van maximaal 30 cm (12"). Vijandige eenheden mogen eveneens weggeflitst worden. Het teleporteren van vijandelijke eenheden naar dodelijke zones zoals diepe meren (of zeeën) of ravijnen zijn evenwel niet toegelaten. Een weggeflitste eenheid mag zijn beweging uitvoeren voor of na de teleportatie. Het is zelfs toegelaten om de beweging op te splitsen door een gedeelte van de beweging voor de teleportatie uit te voeren en de beweging na het wegflitsen te vervolledigen.

### *Afleiding*

Deze magische spreuk zaait verwarring onder een eenheid. De eenheid wordt afgeleid doordat zijn figuren in een andere dimensie kunnen zien. De betoverde figuren kunnen de werkelijkheid niet meer waarnemen. Ze zijn volledig afgeleid en gedurende één beurt geïmmobiliseerd tenzij ze uit hun verstarring gewekt worden.

#### **Magische regel :**

Een afgeleide eenheid kan tijdens een volledige ronde geen enkele actie ondernemen tenzij de eenheid gewekt wordt door een bevriende eenheid of door een vijandige eenheid wordt aangevallen. Een bevriende eenheid kan de afgeleide eenheid uit zijn verstarring halen door naar de eenheid toe te bewegen en er naast te eindigen.

### *Versnellen*

Deze magische spreuk veroorzaakt plaatselijk een tijdsvervorming waardoor een eenheid of een figuur zich gedurende een korte periode ongelofelijk snel kan bewegen.

#### **Magische regel :**

Deze magische spreuk is slechts gedurende één fase werkzaam op een eenheid of figuur. Tijdens deze fase mag de betoverde eenheid of figuur de voorziene acties uitvoeren voordat de vijand aan de beurt komt, ongeacht het initiatiefresultaat.

## 14.4. De kanalisatiediscipline

De magische leer van de kanalisatie laat de magiër toe om heel wat energievormen en -stromen te focussen.

### *Schild*

Met deze magische spreuk creëert de magiër een magisch schild rondom zichzelf. Dit magisch krachtveld verhindert dat stoffelijke voorwerpen de tovenaars kunnen raken.

**Magische regel :**

Telkens de magiër deze toverspreuk uitspreekt, ontvangt hij een extra weerstand tegen verwonding. Hij ontvangt hierdoor een extra leven en een bijkomende bescherming van 3 AR. Om de magiër te verwonden moet men eerst het magische schild uitschakelen door de magische extra levens tot nul te herleiden.

Zo wordt bijvoorbeeld een magiër omsingeld door vijandige elementen. De magiër heeft zichzelf reeds tweemaal betoverd met de schildspreuk. De vijand scoort drie maal TREFFERS. Om verwondingen toe te brengen moet er gegoid worden t.a.v. 2 x 3 AR (supplementaire magische bepantsering!) afkomstig van de twee spreuken, terwijl de resterende verwondingen tegen de magiër zelf gericht worden.

## *Schokeffect*

Met deze magische spreuk valt de magiër het zenuwstelsel van zijn doel aan. Dit resulteert in het krampachtig samenspannen van alle spieren met alle gevolgen van dien.

**Magische regel :**

Deze toverspreuk heeft een actieradius van 60 cm (24") omheen de magiër. Wanneer deze spreuk succesvol wordt uitgesproken, dan bezorgt zij de aangeduide eenheid (of doeleenheid) automatisch een verwonding van 5 keer 6 ST toe. De eenheid zal zich met zijn AR verdedigen t.o.v. deze magische aanval.

## *Waaazin*

Met deze magische spreuk brengt de magiër eigen eenheden in extase door de kinetische energie van de wapens of klauwen te verhogen. Dit resulteert in de verhoging van de ST van de betoverde eenheid voor één ronde.

**Magische regel :**

De ST-waarde van de aangeduide eenheid wordt gedurende één ronde met 1 vermeerderd.

## *Tegenspreuk*

Met deze magische spreuk kan de magiër elke spreuk uitgesproken door een andere tovenaer omvormen en kanaliseren in onverwondinglijke energie die hij naar de grond laat afvloeien.

**Magische regel :**

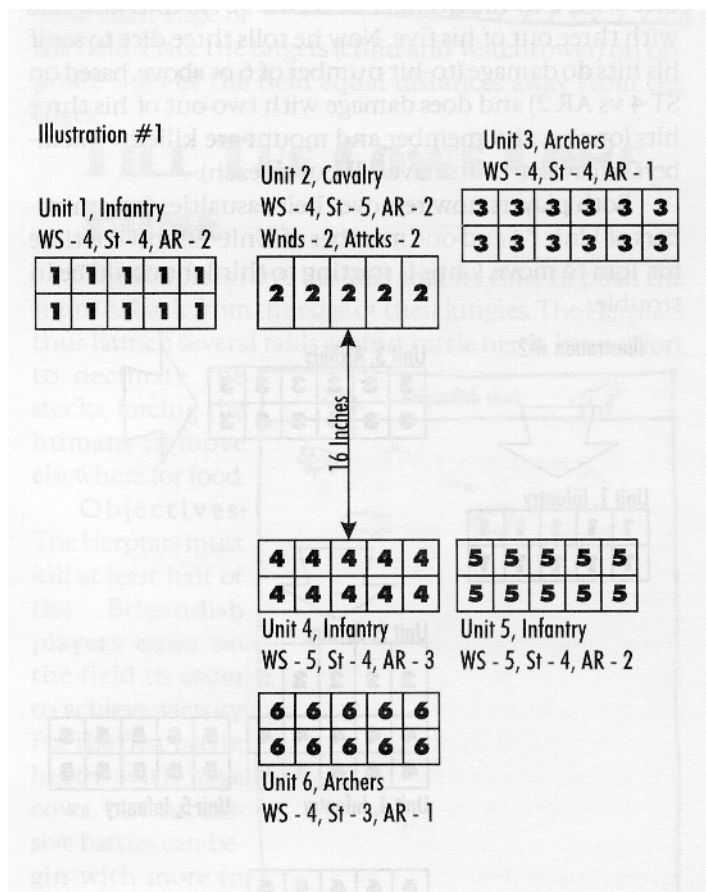
De tegenspreuk kost steeds één magisch punt meer dan de spreuk die het annuleert. Als actieradius wordt er in dit geval gemeten vanaf de magiër naar het doel van de eerste (of oorspronkelijke) spreuk.

De tabel met magische spreuken

<i>Toverspreuk</i>	<i>Magische woorden</i>	<i>Activeringskost</i>	<i>Actieradius t.a.v. de magiër</i>	<i>Effect</i>
<b>EXPLOSIE</b>	Er zitten stukjes magiër in je oog!	Alle resterende magische punten (MPTN)	MPTN x 0,625 cm (x 0,25")	De magiër offert zichzelf op. Elke figuur binnen de actieradius loopt 9 ST als verwonding op.
<b>DISTORTIE</b>				
<b>Lichaamsvervorming</b>	Neem dit maar van mij aan!	1	60 cm (24")	1 x 6 ST per doel
<b>Teleportatie</b>	Hier ben ik!	1 x aantal figuren van de weggeflitse eenheid - 2 indien de magiër zichzelf wegflitst	90 cm (36")	wegflitsen van een eenheid of figuur over een afstand van 30 cm (12")
<b>Afleiding</b>	Hé, kijk daar! 't is Elvis!	3	90 cm (36")	Immobiliseert een eenheid
<b>Versnellen</b>	Vroom! Vroom! Vroom!	3	90 cm (36")	Versnelt een eenheid
<b>KANALISATIE</b>				
<b>Schild</b>	Je kunt me niet verwonden!	1	De magiër zelf!	Magische bescherming
<b>Schokeffect</b>	Schokkend niet!	2	60 cm (24")	5 x 6 ST t.a.v. de doeleenheid
<b>Waanzin</b>	Arnold houdt hier van!	2	90 cm (36")	+ 1 ST voor de volledige eenheid
<b>Tegenspreuk</b>	O ja! Denk je dit werkelijk!	1 + prijs van de oorspronkelijke spreuk	90 cm (36")	Annuleert de spreuk van de tegenstander

## 15. Spelvoorbeeld

Chris en Tom spelen een partij Carnage. Na enkele bewegingsrondes staan de troepen tegenover elkaar zoals weergegeven op de afbeelding. De status van elke eenheid wordt naast elke eenheid vermeld.



### 15.1. Initiatief en invloed van de energieparel

De spelers gooien voor de initiatiefwaarde. Chris werpt 8, terwijl Tom slechts 3 gooit. Chris behaalde de hoogste worp en verwerft als eerste het initiatief. Daarna wordt het effect van de energieparel bepaald. Het dobbelsteenresultaat van 2D10 (Het is de initiatiefnemer die dobbelt!) en de invloedstabel van de energieparel stipuleren de uitkomst. Chris gooit 90 - Slecht weer - Alle aanvallen met afstandswapens worden uitgevoerd met een -1 op elke worp.

### 15.2. Beweging

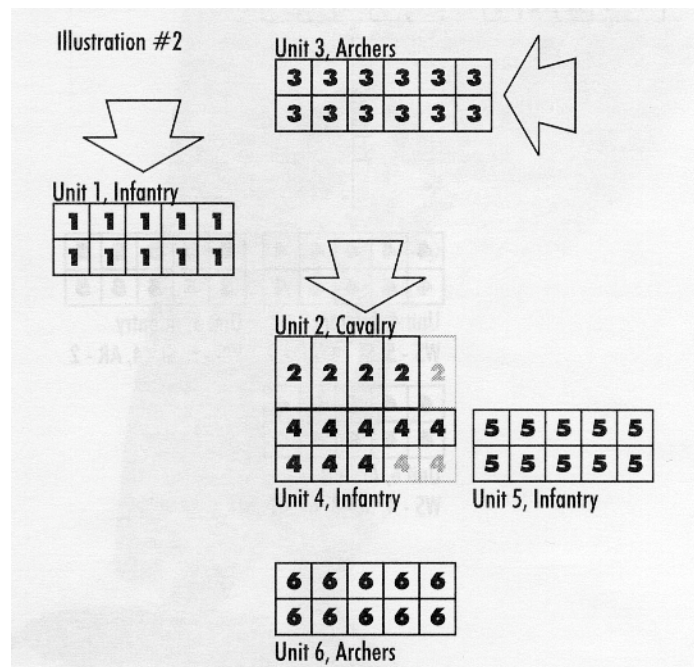
Omdat Chris als initiatiefnemer werd aangeduid, moet hij als eerste de bewegingsfase uitvoeren. Hij beslist om de vijandelijke eenheid 4 met zijn cavalerie-eenheid (eenheid 2) aan te vallen d.m.v. een charge. Om deze reden wordt eerst de afstand tussen beide eenheden gemeten. De afstand tussen beide eenheden blijkt 40 cm (16") te bedragen. Dit betekent dat de cavalerie-eenheid inderdaad een eenheid binnen zijn charge-afstand aanvalt (Een cavalerie-eenheid mag een charge-aanval uitvoeren tot op een afstand van 50



cm (20"). Chris plaatst zijn cavalerie-eenheid tegen de doleenheid en zet zijn twee overige eenheden in een betere aanvalspositie.

## Het chargegevecht

De charge-aanval van Chris wordt onmiddellijk behandeld. Chris gooit 10 dobbelstenen (om dat elke figuur van zijn cavalerie-eenheid over 2 AT [aanvallen] beschikt) met een TREFFEN van 6 of meer (M.a.w. enkel de resultaten met 6 en meer zijn TREFFERS!). In normale omstandigheden heeft de cavalerie-eenheid 4 WS waardoor het TREFFEN in principe 7 bedraagt, maar omdat het een cavaleriecharge betreft, heeft de eenheid recht op een bonus van +1 WS. Om deze reden bedraagt het TREFFEN dan ook 6 (zie "De behendigheidstabel"). Chris behaalt een fantastisch dobbelsteenresultaat van 8 TREFFERS op 10 dobbelstenen. Nu moet hij opnieuw dobbelen met 8 dobbelstenen (= het aantal TREFFERS) om de verwonding (of verwonding) te bepalen. Om te verwonden bedraagt de waarde 6 en meer (zie "De verwondingstabel" : 5 ST t.a.v. 3 AR). De verwondingsworp is evenwel niet denderend en hij bekomt slechts 2 VERWONDINGEN op 8 dobbelstenen waardoor zijn eenheid slechts twee vijandelijke infanteristen dood. Omdat het gevecht simultaan plaatsvindt, worden de gedode figuren van eenheid 4 pas verwijderd nadat het chargegevecht werd afgerond. De eenheid van Tom laat zich uiteraard niet zo maar afslachten en vecht terug. Eenheden die in een chargegevecht worden aangevallen, vechten steeds terug! Tom gooit met 5 dobbelstenen en heeft een TREFFEN van 6 (5 WS). Hij behaalt 3 TREFFERS op 5 dobbelstenen. Nu dobbelt hij opnieuw met 3 dobbelstenen (= het aantal TREFFEN) om de VERWONDINGEN te bepalen. Zijn verwondingswaarde bedraagt 6 en meer (zie "De verwondingstabel" : 4 ST t.a.v. 2 AR). Als verwondingsworp behaalt hij een goed resultaat nl. 2 VERWONDINGEN op 3. Zijn eenheid slaagt er in om één vijandelijke cavalerist met zijn rijdier te doden (figuren van een bereden eenheid beschikken elk over 2 W). Daarna verwijderen beide spelers de gedode krijgers (twee miniatures van eenheid 4 en één miniatuur van eenheid 2) van het spelterrein. Aansluitend is Tom voor de beweging van zijn eenheden aan de beurt. Chris denkt dat hij wel eens in moeilijkheden zou kunnen komen.



## De beweging van Tom (afronding van de bewegingsfase)

Tom beslist om eenheid 5 een gewone aanval i.p.v. een charge-aanval te laten uitvoeren. Om deze reden heroriënteerd hij zijn eenheid en laat ze normaal bewegen in de richting van de vijandelijke cavalerie-eenheid (eenheid 2) en plaatst ze in stelling door ze tegen de vijandelijke miniatures te zetten. Bovendien verkijst hij om zijn boogschutters te verplaatsen en buiten het bereik van de vijandelijke infanteristen te houden.

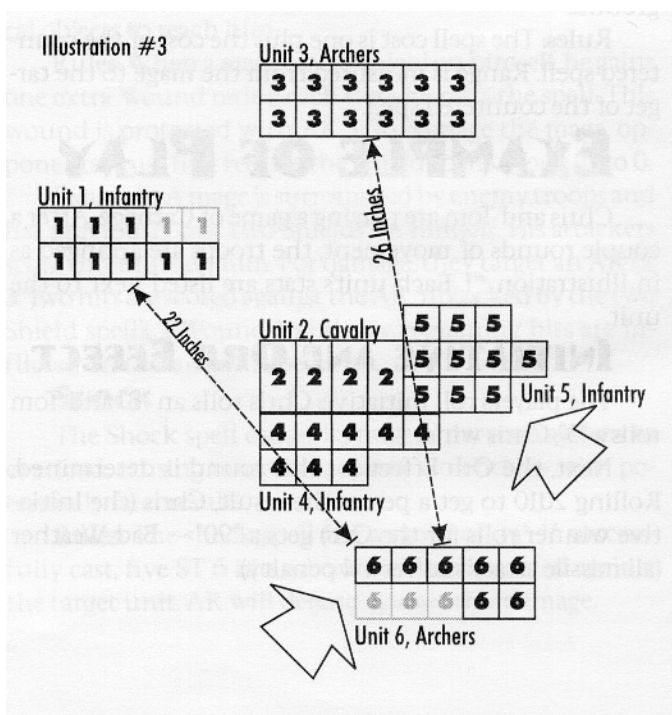
## 15.3. Het schieten met afstandswapens

Omdat er geen charges meer plaatsvinden, wordt de bewegingsfase beëindigd. Daarom kondigen beide spelers aan dat hun boogschutters gaan vuren. Chris opteert om met zijn schutters (eenheid 3) de boogschutters (eenheid 6) van Tom te bestoken terwijl Tom kiest om de infanterie-eenheid (eenheid 1) van Chris onder vuur te nemen. Beide spelers meten de afstand tussen hun boogschutterseenheid en hun doeleenheid (= de eenheid die zij als doel hebben uitgekozen). De meetresultaten wijzen uit dat de schootsafstand te groot is om direct vuur toe te passen. Beide boogschutterseenheden zullen daarom een pijlenregen (of indirect vuur) moeten uitvoeren.

Chris werpt voor eenheid 3 met 12 dobbelstenen (zijn eenheid bevat 12 schutters) met een TREFFEN van 9 (in normale omstandigheden bedraagt het TREFFEN 8, maar het effect van de energieparel bepaalde dat er slechte weersomstandigheden heersen voor afstandswapens waardoor de WS met -1 wordt verminderd. Hij behaalt 3 x TREFFEN. Vervolgens moet hij de verwonding bepalen en gooit opnieuw met 3 dobbelstenen (verwondingswaarde 6 volgens "De verwondingstabel" - 3 ST t.a.v. 1 AR) en brengt aan de doeleenheid (eenheid 6) 3 W toe.

Tom gooit voor zijn boogschutters met 10 dobbelstenen (Al zijn figuren mogen schieten vermits het gevecht simultaan plaatsvindt en de gedode krijgers pas na het afronden van elke fase worden verwijderd!) en bekomt 2 TREFFERS op 10 (ook zijn treffenwaarde bedraagt 9 omwille van de slechte weersomstandigheden). Alhoewel Tom slechts een pover resultaat van 2 TREFFERS behaalde, moet hij toch met 2 dobbelstenen gooien om de verwonding te bepalen. De verwondingswaarde bedraagt 6 en hij slaagt erin om 2 W toe te brengen. Al bij al heeft hij toch geluk.

Daarna verwijderen beide spelers de slachtoffers (drie miniatures van eenheid 6 en twee miniatures van eenheid 1) van het spelterrein. Daarna volgt de fase "Het lijf-aan-lijfgevecht".



## 15.4. Het man-tegen-mangevecht (of lijf-aan-lijfgevecht)

Van eenheid 2 staat er één figuur in contact met twee verschillende, vijandelijke eenheden. Hierdoor moet hij beslissen welke eenheid hij met deze figuur zal aanvallen. Hij verkiest om al zijn aanvallen te richten op eenheid 4. Hij gooit met 8 dobbelstenen (Hij heeft 4 miniatures die in contact staan met de aangegeven eenheid en elke figuur van zijn eenheid beschikt over 2 AT.) en heeft een TREFFEN van 7. Hij bekommt 4 TREFFERS op 8. Vervolgens gooit hij met 4 dobbelstenen om de toegebrachte verwonding te bepalen. Alhoewel de verwondingswaarde slechts 6 bedraagt, slaagt hij er slechts in om 1 W toe te brengen (of slechts één infanterist te doden).

Nu voert Tom zijn tegenaanval uit. Zijn eenheid 4 heeft een treffenwaarde van 6. Hij behaalt slechts 1 TREFFER op 5 (Alleen de miniatures die in contact staan met de vijand kunnen aanvallen!). Hij slaagt er evenwel niet om verwonding toe brengen waardoor er geen enkele vijand gedood wordt. Nu valt hij met eenheid 5 aan. Hij gooit met 3 dobbelstenen (Er staan slechts 3 miniatures van deze eenheid in contact met de vijand!) en behaalt met een treffenwaarde van 6 slechts 1 TREFFER. Hij slaagt er wel in om 1 W als verwonding (met verwondingswaarde 6) toe brengen.

Merk op dat men om een figuur van een cavalerie-eenheid uit schakelen 2 W moet behalen.

Om deze reden blijft de betrokken figuur op het spelterrein staan maar wordt er wel bijgehouden dat één figuur reeds een verwonding van 1 W opliep.

Daarna verwijderen beide spelers de slachtoffers (in dit geval slechts één figuur van eenheid 4) van het spelterrein. Daarna volgt er een nieuwe ronde van Carnage.

## 16. Scenarios

De volgende drie scenarios werden enkel beschreven om de spelers een idee te geven aangaande mogelijke veldslagen en de redenen voor het voeren van deze gevechten. De drie scenarios vereisen slechts een eenvoudige terreinopstelling (waarin enkel basiselementen voor het terrein gebruikt worden). Er komen geen bomen, heuvels, noch rotsformaties e.d. op het spelterrein voor. Naar keuze en eigen inzicht kunnen de spelers het spelterrein met dergelijke terreinelementen aanvullen. De omvang van de strijdende legers werd voor het aanwenden van de drie scenarios niet bepaald en biedt daardoor de mogelijkheid om zowel grote als kleine legers in te zetten.

### De blauwe jongen

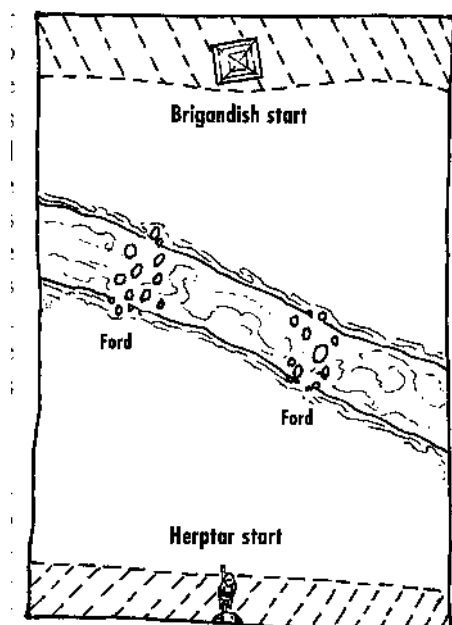
Om de Vlakte van Brigandan ongemerkt te infiltreren, moeten de Herptars minstens een uitkijktoren van de Brigandiërs saboteren. Om de Brigandiërs uit de observatietoren te lokken, hebben de Herptars de volgende list bedacht. Zij hebben een jongen van de Brigandiërs gevangen genomen die zij als lokaas zullen inzetten. Om deze reden hebben zij de jongen aan een paal vastgebonden. De jongen staat, recht tegenover de toren, aan de overzijde van de rivier, in het zicht van de Brigandische wachters. Hun plan is duidelijk zij hopen dat de wachters hun stelling zullen verlaten om het kind te bevrijden waardoor zij de bemanning van de observatietoren volledig kunnen uitschakelen.

**D**oel van dit scenario :

Om te winnen moeten beide spelers minstens één miniatuur (of meerdere) in contact brengen met het doel. De figuren mogen niet in een gevecht verwickeld zijn en het contact met het doel moet gedurende één volledige ronde worden vol gehouden. Voor de Herptars is het doel de observatietoren van de Brigandiërs terwijl het doel van de Brigandiërs de kleine jongen is.

**O**pzetten van het scenario :

Elke strijdmacht mag starten op een cavaleriebeweging van de rand van het spelterrein (M.a.w. op 30 cm of 12" van de rand). Plaats de wachttoren en de paal met het kind recht tegenover elkaar, waarbij ze elk even ver verwijderd zijn van de rand.



## Tot het vee terugkeert

**D**e Herptars, hebben besloten dat de tijd gekomen is om de Brigandische herders met hun vee uit de rand van hun jungle te verdrijven. Om deze reden voeren de Herptars een aantal raids uit t.a.v. de Brigandische herders teneinde de veestapel van de Brigandiërs sterk te verminderen en om hen te verplichten om hun vee te laten grazen op een andere plaats.

**D**oel van dit scenario :

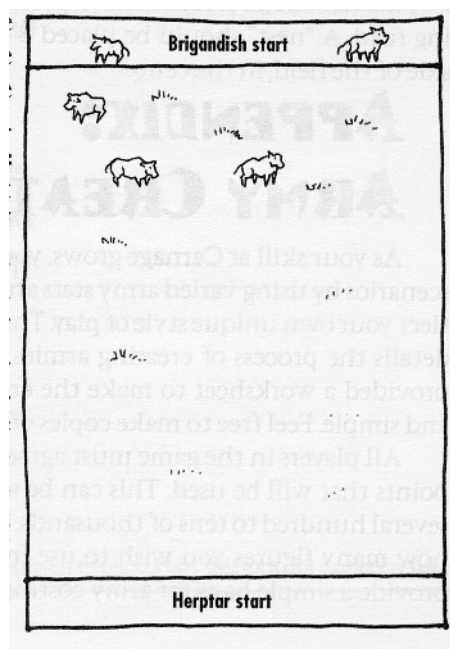
De Herptars moeten minstens de helft van de grazende runderen van de Brigandiërs elimineren om de overwinning te behalen. Voor de eerste veldslag wordt er aangeraden om slechts 5 koeien te voorzien. Wanneer de spelers meer ervaring hebben, dan kan het aantal runderen worden opgevoerd teneinde de opdracht moeilijker te maken. De koeien hebben 2 W en 1 AR en worden elk als een afzonderlijke eenheid beschouwd. De opdracht van de Brigandiërs bestaat uit de verdediging van hun veestapel.

**O**pzetten van het scenario :

Op de zijde van de Brigandiërs worden de koeien op verschillende afstanden van elkaar aangebracht. De koeien worden willekeurig op de volgende afstand t.o.v. de rand van het spelterrein geplaatst :

- twee koeien op 10 cm (4")
- één koe op 30 cm (12")
- twee koeien op 50 cm (20")

Het leger van de Brigandiërs mag tot op 50 cm (20") van de spelrand worden opgesteld. Het leger van de Herptars mag slechts tot op 20 cm (8") van de spelrand worden opgesteld.



## De jacht op eieren

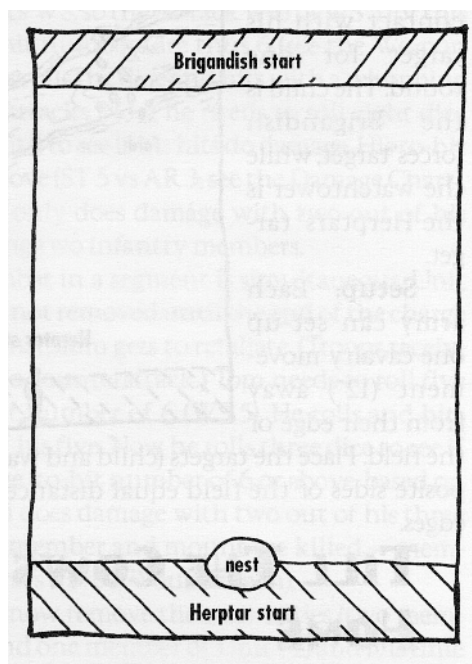
**D**e Brigandische bevolking is de aanhoudende raids van de Herptars beu. Ze beslissen om een raid uit voeren op een broedplaats van de Herptars. De Brigandiërs zijn van plan om de nestplaats kortstondig binnen te dringen en het broedsel van de Herptars volledig te vernietigen. Bovendien hopen zij dat de Herptars de Vlakte van Brigandan zullen verlaten door zich terug trekken in de wildernis van Narlor Goth om daar een nieuwe en beter beschermde broedplaats op te richten.

**D**oel van dit scenario :

Om te winnen moeten de Brigandiërs van het Herptarnest minstens zeven eieren vernietigen. Afhankelijk van de spelervaring van de spelers kan dit aantal verhoogd worden. Om de eieren te vernietigen moeten de Brigandiërs in contact staan met het nest. De eieren hebben geen AR en elke W zal een ei verwoesten. De Herptars moeten hun nest uiteraard beschermen.

**O**pzetten van het scenario :

Elke strijdmacht mag starten op een cavaleriebeweging van de rand van het spelterrein (M.a.w. op 30 cm of 12" van de rand). Het nest van de Herptars wordt in het midden van de Herptarszijde geplaatst op ongeveer 20 cm of 8" van de terreinrand.



## 17. De oprichting van een leger

Naarmate de spelers meer ervaring opdoen bij Carnage, kan men de scenarios aanpassen door twee vijandelijke, maar gevarieerde legers in te zetten met een vergelijkbaar puntentotaal. Hierdoor kunnen de spelers eigen accenten leggen en een eigen stijl ontwikkelen. Deze sectie geeft aanbevelingen aangaande samenstelling en opbouw van dergelijke legers. Verderop vindt men een werkblad die het samenstellen van dergelijke legers vereenvoudigt. Het is uiteraard toegestaan om dit werkblad te kopiëren. De spelers moeten het onderling eens zijn aangaande het puntentotaal dat zij wensen toe te kennen aan hun legers. Dit puntenaantal kan variëren van enkele honderdtallen tot enkele duizendtallen, maar zal vanzelfsprekend afhankelijk zijn van het aantal en de soort miniatures waarover men beschikt. Als basisvoorbeeld wordt er gekozen voor de oprichting van een eenvoudig leger met 1.000 PTN (punten).

De volgende spelregels beheersen de oprichting (of samenstelling) van een nieuw leger :

1. Er mag niet meer dan 25% van het puntentotaal aan boogschutters besteed worden.
2. Er mag niet meer dan 50% van het puntentotaal aan cavalerie besteed worden.
3. Er wordt verondersteld dat elke figuur beschikt over een handwapen of een andere aanvalsmogelijkheid om zijn tegenstander te verwonden.
4. Elke figuur, die men in zijn leger opneemt, heeft zijn prijs.
5. Boogschutters hebben altijd een maximum van 2 AR.

Om tot de samenstelling van een nieuw leger te komen, moet eerst de prijs van de verschillende figuren bepaald worden.

Hiervoor maakt men gebruik van de volgende formule :

**De prijs van een figuur =**

**$((WS + ST + 2 \times AR) \times (1 + 0,75 \times (\text{supplementaire } W + \text{supplementaire } AT))) + \text{extras}$**

Maar wat betekent deze formule eigenlijk? In feite is het niet zo moeilijk om deze formule te begrijpen.

WS (weapon skill = wapenbehendigheid) geeft een indicatie van hoe goed de figuur vecht. De WS kan variëren van 1 tot en met 10. De volgende aanbevelingen gelden t.a.v. WS:

WS	Figuurtype
1	In feite zijn deze figuren geen echte krijgers maar eerder ongetrainde bedienden, dienstbodes e.d.
2	Deze figuren zijn beter dan de vorige omdat zij een beperkte gevechtsopleiding hebben gekregen.
3	Deze krijgers zijn nog bezig met hun opleiding en beheersen enkel de basis aangaande gevechtstechnieken. In feite zijn deze soldaten nog groentjes.
4	Deze krijgers hebben hun volledige gevechtstraining afgewerkt maar beschikken niet over de nodige gevechtservaringen. Zij vormen de basis van de strijdmacht.
5	Ervaren krijgers die al verschillende gevechten hebben overleefd.
6	Veteranen zijn uiterst ervaren krijgers die al heel wat gevechten en campagnes hebben meegemaakt. Zij onderhouden en passen hun gevechtstechnieken steeds aan.
7	Zeer bekwame veteranen die de elite vormen van de krijgsmacht. Zij doorgaan een doorgedreven en speciale gevechtstraining waarvoor enkel de beste en meest getalenteerde veteranen slagen.
8	Helden of legendarische figuren.
9 & 10	De nachtmerrie van de vijand.

Eens men de capaciteiten van zijn strijders kent, zal men bepalen met hoeveel kracht zij hun wapen hanteren. Deze factor wordt met ST (strenght = sterkte) aangeduid en bepaalt hoe gemakkelijk de figuur een tegenstander verwond. De ST varieert van 1 tot en met 8. Een gemiddelde goed getrainde menselijke krijger heeft 4 ST.

Bovendien beschikken de meeste krijgers over een beperkte bepantsering of AR (armor rating = bepantsering). Afhankelijk van het type krijger (boogschutters mogen maximum over 2 AR beschikken) en het bedrag dat men hiervoor wenst te besteden zal men de AR-waarde vastleggen. De volgende tabel geeft aan welke bepantsering men kan gebruiken.

Bepantseringstype	AR-waarde	Kostprijs in PTN
Geen bepantsering	0	0
Lichte bepantsering	1	2
Gemiddelde bepantsering	2	4
Zware bepantsering	3	6

## Bijvoorbeeld :

Een infanteriesoldaat met een gemiddelde bepantsering uit een bepaald leger heeft als karakteristieken 4 WS en 4ST. Met deze gegevens zal elke infanteriefiguur volgens de formule  $4 + 4 + (2 \times 2) = 12$  PTN kosten.

Boogschutters met dezelfde waardes hebben een andere puntenwaarde omdat :

- Boogschutters maximaal over een gemiddelde bepantsering beschikken.
- Bogen steeds 5 punten per figuur kosten en altijd 3 ST hebben.

Een boogschuttersfiguur met 4 WS, 4 ST (bij een lijf-aan-lijfgevecht), 1 AR en BOOG (= 5 PTN) kost dus  $4 + 4 + 2 + 5 = 15$  PTN.

Laten we aannemen dat de cavaleristen de beste krijgers zijn en de volgende karakteristieken bezitten : 5 WS, 4 ST en een zware bepantsering bezitten. Dit betekent dat een bereden figuur  $5 + 4 + 6 = 15$  PTN kost. Maar omdat een cavalerist zonder rijdier weinig kan uitrichten moet zijn rijdier eveneens in rekening worden gebracht. Dit gebeurt door de basispunten van de figuur te vermenigvuldigen met 0,75 voor de supplementaire W en met 0,75 voor de supplementaire AT (attacks = aanval). Bovendien is er een bijkomende kost voor de langere beweging van 5 PTN. De prijs van de cavalerist en zijn rijdier bedragen dan : voor 5 WS, 4 ST en 3 AR = 15 PTN als basiskost, voor de langere beweging 5 PTN, voor de supplementaire AT ( $15 \times 0,75 =$ ) 11,25 PTN en voor de supplementaire W ( $15 \times 0,75 =$ ) 11,25 PTN of een totaal van ( $15 + 5 + 11,25 + 11,25 =$ ) 42,5 PTN.

Nu de spelers de prijs van hun krijgers kunnen berekenen, kunnen zij hun leger samenstellen. Van de 1.000 PTN kunnen we 250 PTN besteden aan boogschutters, 500 PTN aan cavaleristen en de resterende 250 PTN aan infanteristen.

Maar hoeveel figuren van elk type zullen de rangen van het leger vervoegen? Enkel basisberekeningen zullen hierover snel uitsluitsel geven. Wetende dat een infanterist 12 PTN, een boogschutter 15 PTN en een cavalerist 42,5 PTN kost is dit een eenvoudige berekening.

Men begint meestal met het bepalen van het aantal boogschutters en cavaleristen.  
 Boogschutters :  $250 / 15 = 16,6$ . Vermits er geen halve boogschutters bestaan, wordt dit aantal naar beneden tot een geheel getal afgerond en dus teruggebracht op 16.  
 Cavaleristen :  $500 / 42,5 = 11,8$ . Ook in dit geval wordt er naar beneden tot een geheel getal afgerond. Wat uiteindelijk 11 oplevert. Vervolgens wordt het reeds gespenderde puntenaantal bepaald.

Voor de boogschutters :  $16 \text{ boogschutters} \times 15 = 240$  PTN

Voor de cavaleristen :  $11 \text{ cavaleristen} \times 42,5 = 467,5$  PTN

Het totaal aantal gebruikte PTN bedraagt  $240 + 467,5 = 707,5$  PTN.



Dit betekent dat er voor de aankoop van infanteristen nog  $1.000 - 707,5 = 292,5$  PTN overblijven. Hierdoor kunnen er nog  $292,5 / 12 = 24,4$ , zijnde 24 infanteristen aangeschaft worden.

M.a.w. voor een totaal van 1.000 PTN kan het volgende leger worden samengesteld :

16 boogschutters x 15 = 240 PTN

11 cavaleristen x 42,5 = 467,5 PTN

24 infanteristen x 12 = 288 PTN

TOTAAL AANTAL = 995,5 PTN

Er blijven dus 4,5 PTN over die men niet in figuren kan omzetten. Dit is nu het maximum aantal figuren waarover men kan beschikken. Het puntenaantal hoeft hierbij niet exact overeen te komen met het opgegeven totaal. Indien men een magiër in zijn rangen wenst op te nemen, dan zal men hiervoor de nodige PTN moeten voorzien. Hierdoor zal het overige aantal krijgers uiteraard verminderen.

## 18. De aankoop van magiërs

**W**anneer men weet welke ontzagwekkende moeite de energieparel heeft gedaan om al zijn krachten te bundelen om via dimensionele tijdsscheuren gedeeltes van andere universums los te scheuren en een eigen, nieuwe wereld te creëren, dan kan men best begrijpen dat er op het samenraapsel van Carnage wellicht nog heel wat residuele energie rondzwerft.

Sommige wezens op Carnage bezitten de vaardigheid om deze restjes energie te bundelen en te kanaliseren. Dit zijn de magiërs. Magiërs kan men vinden onder alle rassen en species, maar de tijd nodig om deze vaardigheid volledig te beheersen en het gevaar dat steeds overheerst om de magische finesse compleet onder de knie te hebben, is geen sinecure.

Het inlijven van een magiër in een leger verloopt via dezelfde regels als de recrutering van traditionele troepen. De aanwerving van een tovenaars verschilt evenwel aangaande de extra mogelijkheden waarover de magiër beschikt. Zoals eerder opgenomen in dit spelreglement, blijkt dat de toverspreuken per magische discipline gegroepeerd zijn. Elke magische discipline bevat een aantal spreuken die op een gelijkaardige wijze tot stand komen. Zoals reeds eerder vermeld, beheersen de meeste magiërs slechts één discipline. Dit is logisch gezien het leerproces lang duurt en niet zonder risico's verloopt. Een misstap tijdens de magische opleiding kan de leerling tovenaars immers zuur opbreken.

Hierna volgt een lijst met de kosten voor de creatie van een magiër. Het inzetten van een magiër kan zeer duur zijn, maar hij kan dan ook als joker op het slagveld ingezet worden.

Elke magische discipline die een magiër beheerst : 25 PTN

Elke toverspreuk : 10 PTN

Elke toverpunt (of magische punt) : 10 PTN

Voorbeeld van de aanwerving van een magiër.

De magiër bezit de volgende basiseigenschappen : 3 WS, 3 ST, 2 AR en 3 W. Dit betekent dat de tovenaars volgens de opgegeven formule  $((3 + 3 + 4) \times (1 + 0,75 \times 2)) = 25$  PTN kost. Uiteraard bezit de magiër hierdoor nog niet over magische krachten.

Zijn magische krachten worden nu als volgt toegevoegd :

Het betreft een gewone tovenaars die slechts één discipline beheerst :  $(1 \times 25) = 25$  PTN

Hij kent van deze discipline slechts 3 toverspreuken :  $(3 \times 10) = 30$  PTN

Aan de tovenaars worden er 10 toverpunten toegewezen :  $(10 \times 10) = 100$  PTN

De totale prijs van deze magiër (met de volgende karakteristieken : 3 WS, 3 ST, 2 AR, 3 W, één magische discipline, 3 toverspreuken en 10 toverpunten) bedraagt dan :  $25 + 25 + 30 + 100 = 180$  PTN.

## 19. Het inzetten van helden

In deze sectie worden de regels aangegeven aangaande het inzetten van individuele figuren, zoals krijger die over buitengewone krachten en vaardigheden beschikken. Voordat men een leger samenstelt moeten de spelers, in samensprekken met de spelleider, overeenkomen of er al dan niet helden worden ingezet.

Een held wordt als een onafhankelijk eenheid behandeld. Dit betekent dat een held op zijn eentje een charge-aanval kan uitvoeren. Bovendien wordt een held die in contact staat met een bevriende eenheid steeds als een apart doelwit beschouwd. De regels aangaande de samenstelling van een gewone (of normale) eenheid gelden niet voor helden (noch voor magiërs).

Als tip kan men de miniaturen die helden voorstellen anders gaan schilderen zodat men een held gemakkelijk kan onderscheiden van de andere, gewone figuren.

Boogschuttershelden kunnen verschillende keren schieten, maar elke supplementaire AT moet aankocht worden voor de prijs van 5 PTN. De werving van een held verloopt anders volgens de gangbare formule zoals eerder beschreven. Om deze reden wordt deze procedure niet herhaald en volgen er enkele voorbeelden van enkele heldfiguren :

<i>Type miniatuur</i>	<i>Teron : een alligatorheld</i>
WS	6
ST	6
AR	3
W	5
AT	3
<b>Prijs</b>	99

<i>Type miniatuur</i>	<i>Yarik : een Brigandische stierenruiter</i>
WS	7
ST	6
AR	3
W	6
AT	4
<b>Cavalerie- beweging</b>	
<b>Prijs</b>	138

## 20. Carnage werkblad : Individuele puntenbepaling

### Figuur

Ras :  
Type  Infanterist  Boogschutter  Cavalerist  Magiër

### Basiskosten

WS (weapon skill = wapenbehendigheid)	
ST (strength = sterkte)	
AR (armor rating = bepantsering)	
BK (Basiskost van de figuur) = WS + ST + 2 x AR	(1)

### Supplementaire AT en W

Supplementaire AT (attacks = achtereenvolgende aanvalsmogelijkheden) of SAT	
BK (Basiskost van de figuur) x 0,75 x SAT	
Supplementaire W (wounds = weerstand tegen verwonding) of SW	
BK (Basiskost van de figuur) x 0,75 x SW	
Totaal bijkomende kosten voor supplementaire W en AT = BK x 0,75 x (SAT + SW)	(2)

### Extras

Cavaleriebeweging (5 PTN)	
Afstandswapen (5 PTN)	
Totaal van de extrakosten = Som van de kosten van de cavaleriebeweging en van de afstandswapens	(3)

### Magie

Aantal magische disciplines (MD)	
Totaal voor de magische disciplines = MD x 25	
Aantal magische spreuken (MS)	
Totaal voor de magische spreuken = MS x 10	
Aantal magische punten (MPTN)	
Totaal voor de magische punten = MPTN x 10	
Totaal magische kosten (Som van de magisch kosten) = MD x 25 + MS x 10 + MPTN x 10	(4)

**Totaal PTN-aantal van een figuur = (1) + (2) + (3) + (4)**

## **21. Carnage : speltabellen e.d.**

### **De fases en deelfases van Carnage :**

1. De initiatieffase
  - Bepalen initiatiefpartij
  - De invloed van de energieparel
2. De bewegingsfase
  - Chargeren (indien het geval)
  - Omsingelingsbeweging
3. Het schieten met afstandwapens
4. Het man-tegen-mangevecht

### **De bewegingstabel :**

<i>Bewegingstype</i>	<i>Maximum toegelaten bewegingsafstand</i>
<b>Gewone infanteriebeweging</b>	20 cm (8")
<b>Gewone cavaleriebeweging</b>	30 cm (12")
<b>Chargerende infanterie</b>	30 cm (12")
<b>Chargerende cavalerie</b>	50 cm (20")

### **Het vuren met afstandwapens : opgave van het schootsbereik**

- Direct vuur : maximaal 30 cm (12")
- Indirect vuur of pijlenregen : minimaal 30 cm (12") - maximaal 80 cm (32")

## De behendigheidstabel :

<i>WS (weapon skill = wapenbehendigheid)</i>	<i>Lijf-aan-lijfgevecht / Direct vuur tot TREFFEN</i>	<i>Indirect vuur tot TREFFEN</i>
1	10	10
2	9	10
3	8	9
4	7	8
5	6	8
6	5	8
7	4	7
8	3	7
9	2	6
10	1	6

Neem de WS van de aanvallende eenheid en pas de naargelang het type gevecht de juiste kolom toe. Gooi minstens het opgegeven aantal of meer tot TREFFEN.

## De verwondingstabel :

<i>AR(armor rating = bepantsering)</i> <i>ST (strenght = sterkte)</i>	<i>AR 0</i>	<i>AR 1</i>	<i>AR 2</i>	<i>AR 3</i>	<i>AR 4</i>
1 ST	7	8	9	10	10
2 ST	6	7	8	9	10
3 ST	5	6	7	8	9
4 ST	4	5	6	7	8
5 ST	3	4	5	6	7
6 ST	2	3	4	5	6
7 ST	2	2	3	4	5
8 ST	2	2	2	3	4
9 ST	2	2	2	2	3
10 ST	2	2	2	2	2

Neem de ST van de aanvallende eenheid en neem de kolom met de AR-waarde van de aangevallen eenheid. Gooi minstens het opgegeven aantal of meer om te verwonden. Afstandswapens hebben altijd 3 ST.

## **D**e invloedstabel van de energieparel

<i>Dobbelsteenresultaat</i>	<i>Effect van de invloed van de energieparel in deze ronde</i>
<b>01 - 05</b>	Rampzalig! - De troepen van de initiatiefpartij mogen niet vechten in het man-tegen-mangevecht.
<b>06 - 10</b>	Pech! - De WS en ST van de eenheden van de initiatiefpartij worden verminderd. De betrokken eenheden ontvangen -2 WS en -2 ST.
<b>11 - 15</b>	Oeps! - 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 de WS van alle wezens met 2 verminderd.
<b>16 - 20</b>	Een misselijk gevoel? - Alle eenheden van de initiatiefpartij worden ziek. De ST van al zijn wezens wordt met 2 vermindert.
<b>21 - 25</b>	Vliegende voeten! - Alle eenheden van de initiatiefpartij kunnen zich even ver verplaatsen als een cavalerie- eenheid. Ook infanterie- en boogschutterseenheden verplaatsen zich zo ver als cavalerie-eenheden.
<b>26 - 30</b>	Happy hour! - Alle eenheden van de initiatiefpartij krijgen een bonus van +1 WS.
<b>31</b>	Gelukzak! - Alle eenheden van de initiatiefpartij krijgen een bonus van +2 WS en van +2 ST.
<b>32 - 35</b>	Goede worp! - Alle eenheden van de initiatiefspeler krijgen een bonus van +2 AR.
<b>36 - 40</b>	't Is je dagje niet! - De tegenspeler mag twee maal aanvallen - zelfs al hadden ze reeds meerdere aanvalsmogelijkheden. Dit is nu eenmaal Carnage!
<b>41 - 42</b>	Armageddon! - Alle eenheden van de initiatiefpartij mogen twee maal aanvallen en krijgen een bonus van +2 ST - zelfs al hadden ze reeds meerdere aanvalsmogelijkheden. Dit is nu eenmaal Carnage!
<b>43 - 50</b>	Uit de weg! - Alle eenheden binnen een straal van 15 cm (6") worden tot op 45 cm (18") weg geteleporteerd van de energieparel.
<b>51 - 55</b>	De Elvenzegen - De TREFFERS van alle afstandswapens veroorzaken dubbel zoveel verwondingen (Gooi met twee dobbelstenen i.p.v. met één dobbelsteen per TREFFER!)
<b>56 - 60</b>	Vooruit met de geit! - De initiatiefpartij mag één eenheid dubbel zo ver laten oprukken.
<b>61 - 63</b>	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.
<b>64 - 66</b>	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.
<b>67 - 71</b>	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 succesvolle TREFFER!).
<b>72 - 76</b>	Opzuigend effect! - Alle eenheden bewegen zich 10 cm (4") in de richting van de energieparel.
<b>77 - 81</b>	Beginnersgeluk! - Alle eenheden van de initiatiefpartij krijgen een bonus van +1 op elke dobbelsteenworp.
<b>82 - 86</b>	Sluiperige dood! - Eén figuur van elke eenheid ontvangt automatisch een -1 W.
<b>87 - 89</b>	Lichtgevoelig! - Alle eenheden van de initiatiefpartij krijgen een -1 AR.
<b>90 - 94</b>	Slecht weer! - Alle aanvallen met afstandswapens worden uitgevoerd met een -1 op elke worp.
<b>95 - 00</b>	Lome voeten! - Alle cavalerie-eenheden bewegen zich slechts even ver als infanterie-eenheden.