

LITTLE CARNAGE
(BETA-SPIELREGELN)

Martin Dockner

16. September 2015

*für Bernhard Höllmüller –
mögen Deine Zwergenkrieger
auf ewig standhaft sein!*

INHALTSVERZEICHNIS

1	GRUNDREGELN	6
1.1	Definitionen	6
1.2	Würfelwürfe	7
1.3	Runden	9
1.4	Karten	10
1.5	Werte	11
1.6	Kampf	11
1.7	Ausrüstung	13
1.8	Fertigkeiten	14
1.9	Bewegung	17
1.10	Reiter, Monster und mehrere Modelle auf einer Bodenplatte	18
1.11	Kriegsmaschinen:	20
2	EIGENE ARMEEN UND KAMPFVERBÄNDE	22
3	MAGIE	23
4	SZENARIOS	24
4.1	Inhalt eines Szenarios	24
4.2	Beispielszenario: Schützt die Grenze!	25
4.3	Kampagnen	26
4.4	Erfahrung in Kampagnen	27

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

1	Bodenplattengrößen und Kontaktbereiche	8
2	Regimenter und Modellkontakt	8
3	Zwei Armeekarten als Beispiel.	10
4	Spielmarker	13
5	Drachenreiter und Ork-Sänfte	19
6	Trefferbereich von Kriegsmaschinen	21
7	Zwergenkanone	23
8	Druckvorlage für Spielmarker	29

VORWORT

Bei *Little Carnage* handelt es sich um ein *miniature skirmish game*. Auf Deutsch also ein Miniaturenspiel, bei dem es um kleine Scharmützel zwischen wenigen Modellen geht.

Somit ist es weniger mit bekannten Spielen wie *Warhammer*[®], *Fantasy Warriors*[©] oder *Warlord*[©] zu vergleichen, als vielmehr mit Spielen im Stil von *Mordheim*, *Chronopia*[©] oder *Confrontation*[©].

Aber Warum ein neues Skirmish-Game erfinden, wenn es ja anscheinend so etwas schon auf dem Markt gibt? Erstens, weil es fast alle genannten Spiele nicht mehr gibt (*Mordheim* wurde von Games Workshop eingestellt. *Chronopia* oder *Confrontation* wurden aufgegeben, da die Firmen in Konkurs gegangen sind), und zweitens weil man für die meisten dieser Spiele nur die Figuren verwenden kann, die von der Herstellerfirma selbst verkauft werden. Außerdem hatte ich seit Jahren die speziellen Kampfwürfel der MB-Spiele *HeroQuest*[™] und *Die Claymore Saga*[™] daheim, und dachte immer wieder drüber nach, ob sich damit nicht etwas mehr anfangen ließe.

Im Großen und Ganzen wollte ich ein Spiel erfinden, das Szenarien mit wenigen Miniaturen und kurzer Spielzeit ermöglicht, und wo es außerdem möglich ist, auf den großen Bestand jeder eigenen Figurensammlung zurückzugreifen, und nicht an einen Hersteller gebunden zu sein.

– *Martin Dockner*

1 GRUNDREGELN

Die Grundregeln beinhalten alle spieltechnischen Regeln, für Aufstellung, Bewegung, Kampf, etc. Dieses Kapitel beschäftigt sich also rein mit der „Technik“ des Spiels.

1.1 DEFINITIONEN

Vorab ein paar Begriffserklärungen, um die Regeln verständlich zu halten.

MODELL – Ein Modell ist eine einzelne Figur, egal ob Fußsoldat, Reiter, Monster, Drache, etc. Mehrere gleichwertige Modelle können in *Regimentern* zusammengefaßt werden. Die Größe der Einzelmodelle bestimmt hierbei die maximale Regimentsgröße.

REGIMENT – Ein Regiment ist eine Gruppe gleicher Modelle mit gleicher Ausrüstung und gleichen Kampferten. Regimenter werden in ihrer Gesamtheit von *Armeekarten* aktiviert, müssen sich als Gruppe bewegen und dürfen sich nicht auftrennen. Jedes Mitglied eines Regiments muss sich immer im Bodenplattenkontakt mit mindestens einem anderen Mitglied des Regiments befinden. Regimenter können als Gruppe angreifen, die einzelnen Modelle können jedoch auch unterschiedliche Gegner attackieren.

ARMEEKARTE – Jede Armeekarte enthält die spielrelevanten Werte eines Regiments. Armeekarten können Einzelmodelle oder Gruppen von Modellen darstellen. Ob eine Armeekarte ein oder mehrere Modelle aktiviert hängt von zwei Faktoren ab.

Einerseits ist die Größe der Bodenplatte ausschlaggebend für die Anzahl Modelle, die aktiviert werden können. Siehe hierzu auch die Definition der Größe weiter unten.

Außerdem sind Charaktermodelle – egal welche Größe ihre Bodenplatte hat – immer eigene Regimenter. Charaktermodelle erkennt man daran, dass sie einen individuellen Namen haben.

BLICKRICHTUNG – Ein Modell hat immer nur eine Blickrichtung, die gleichzeitig die Richtung seiner Bewegung, seiner Angriffe und seines Rückens definiert.

GRÖSSE – Die Größe eines Modells wird durch seine Bodenplatte definiert.

Ein Modell mit *kleiner oder normaler Bodenplatte* (ca. 2×2cm oder 2,5×2,5cm) ist menschengroß; Regimenter aus menschengroßen Modellen können bis zu *maximal sechs Modelle* umfassen.

Ein Modell mit einer *Reiterbodenplatte* (ca. 2,5×5cm) ist größer als ein Fußgänger; Regimenter mit Reiterbodenplatten können bis zu *maximal drei Modelle* umfassen.

Ein Modell auf einer *Monsterbodenplatte* (ca. 4×4cm oder 5×5cm oder größer), ist riesig; solche Modelle sind immer allein unterwegs. Derartige Regimenter umfassen also *immer nur ein Modell*.

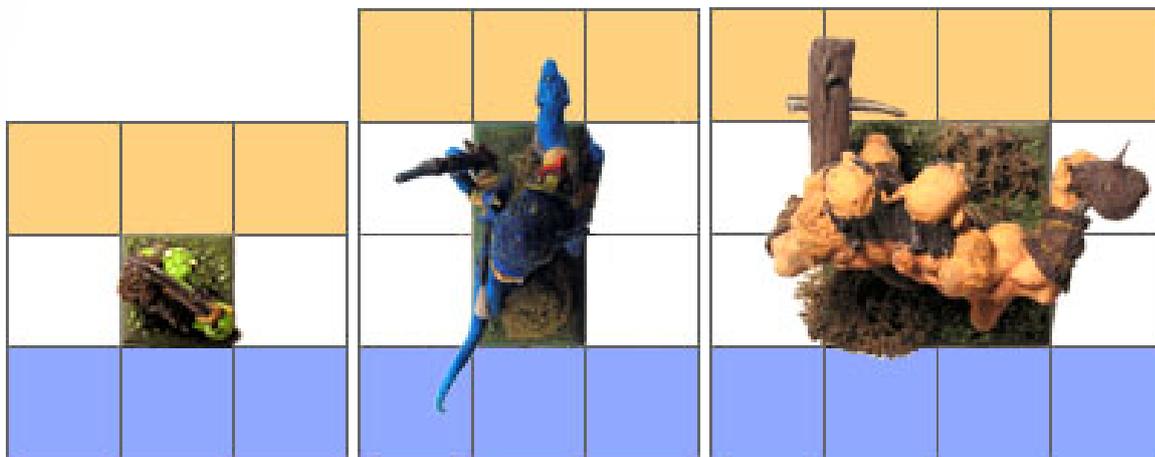
Besondere Wesen können möglicherweise auch gigantisch sein (Drachen, Dämonenfürsten, Titanen, Götter, etc.) wobei die Bodenplatten hierfür keine maximale Größe haben. Auch diese Modelle bilden jeweils ein eigenes Regiment.

KONTAKT – Ein Modell, dessen Bodenplatte direkt an die Bodenplatte eines anderen Modells grenzt, ist mit diesem in Kontakt (siehe auch die Abbildungen 1 und 2.)

RUNDE – Eine Runde, oder Spielrunde, beginnt mit dem Mischen der Armeekarten, und endet, wenn die letzte Karte aktiviert wurde. Sobald die Karten neu gemischt werden, beginnt auch eine neue Runde.

1.2 WÜRFELWÜRFE

Alle Würfelwürfe werden mit sechsseitigen Würfeln (im folgenden kurz W6 genannt) durchgeführt. Wer es etwas spezieller haben möchte, kann zu den Würfeln aus den Brettspielen *HeroQuest™* oder *Die*



(a) 2×2cm oder 2,5×2,5cm

(b) 2,5×5cm

(c) 4×4cm oder 5×5cm

Abbildung 1: Bodenplatten von menschengroßen Modellen, Reitern und Monstern und ihre Kontaktbereiche zu anderen Modellen. Die Bereiche in orange befinden sich in Sichtlinie des Modells und stellen die Angriffszone dar, die Bereiche in weiß sind die Flanken, und die Bereiche in blau bilden den Rücken des Modells. Da sich die Modelle eines Regiments immer in Kontakt zueinander befinden müssen, definieren diese Zonen auch die entsprechenden Kontaktbereiche.



Abbildung 2: Das linke Bild zeigt ein Regiment Zwergenkrieger in geschlossener Formation. Das rechte Bild zeigt das selbe Regiment in maximalem Modellabstand, wie in Abbildung 1 erklärt.

Claymore Saga™ greifen! Diese haben Abbildungen von Totenschädeln und Schilden, um Treffer und Verteidigungen zu symbolisieren. Nachstehend werden die Würfelwürfe beschrieben.

OFFENSIVWÜRFE – Man würfelt mit der angegebenen Anzahl W6. Bei einem Wurf von 4-6 ist es ein Erfolg (oder auch Offensiv-Erfolg). Bei Claymore-Saga-Würfeln bedeutet der Wurf eines Schädels einen Erfolg. (*Anmerkung: im weiteren Verlauf der Spielregeln gehe ich immer von diesen Spezialwürfeln aus.*)

DEFENSIVWÜRFE – Man würfelt mit der angegebenen Anzahl W6. Bei einem Wurf von 6 ist es ein Erfolg (auch Defensiv-Erfolg). Bei Claymore-Saga-Würfeln bedeutet der Wurf eines Schildes einen Erfolg. (*Anmerkung: im weiteren Verlauf der Spielregeln gehe ich immer von diesen Spezialwürfeln aus.*)

Alle Würfelwürfe im Spiel werden auf diese Art durchgeführt. Es wird jeweils angegeben ob ein Offensivwurf oder ein Defensivwurf erforderlich ist. Erfolge werden dabei immer addiert. Offensivwürfe erzielen jeweils zu 50% einen Erfolg pro Würfel, Defensivwürfe erzielen nur zu ca. 17% einen Erfolg pro Würfel. Somit ist es leichter, bei Offensivwürfen erfolgreich zu sein, als bei Defensivwürfen.

Üblicherweise wird ein Defensivwurf dann durchgeführt, wenn es darum geht, sich vor irgendeinem Offensivwurf zu schützen. Dabei werden die gesamten Defensiv-Erfolge von den gesamten Offensiv-Erfolgen abgezogen. Alle Kämpfe (Kapitel 1.6) laufen nach diesem Schema ab.

1.3 RUNDEN

Alle Armeekarten werden verdeckt gemischt. Jetzt werden nacheinander alle Karten der Reihe nach aufgedeckt, und nebeneinander abgelegt. Die Reihenfolge gibt an, welches Regiment aktiviert wird. Sobald ein Regiment seinen Zug beendet hat, ist das nächste an der Reihe. Eine Runde ist um, sobald alle Regimenter am Zug waren. Die Armeekarten werden dann neu gemischt, und eine neue Runde beginnt.

Ein aktiviertes Regiment darf in seiner Runde folgende Aktionen in der angegebenen Reihenfolge durchführen:

BEWEGUNG – Die Modelle dürfen sich maximal so viel Zoll bewegen, wie auf der Armeekarte unter Gewandtheit angegeben (1 Zoll entspricht 2,5cm). Die Bewegung wird dabei in gerader Linie in Blickrichtung durchgeführt. Drehungen bis 90 Grad sind frei. Werden Modelle um mehr als 90 Grad gedreht, wird ihre Bewegungsweite um 1 Zoll verringert. Rückwärtsbewegungen kosten jeweils das doppelte der Vorwärtsbewegung (d.h. für je 2 Gewandtheitspunkte nur 1 Zoll).

FURCHTWÜRFE – Leidet das Regiment unter dem Einfluß eines *Furcht* ausstrahlenden Wesens, darf es jetzt seinen Furchtwurf erneut ausführen. Näheres dazu siehe Kapitel 1.8, unter *Furcht*.

FERNKAMPF ODER NAHKAMPF – Ein Regiment mit Fernkampfwaffen darf gegnerische Modelle angreifen, sie sich im Sichtbereich, aber nicht in direktem Kontakt mit dem Regiment befinden. Ein Regiment in direktem Kontakt zu gegnerischen Modellen, darf diese im Nahkampf angreifen.

Magie bildet eine Ausnahme von diesen Regeln. Sie darf ab Aktivierung des Modells jederzeit bis zum Ende der Runde eingesetzt werden! Ein Magier darf also, sofern er keine Fern- oder Nahkampfaktion durchgeführt hat, auch in den Aktivierungsphasen anderer Regimenter einen Zauber wirken.

1.4 KARTEN



Abbildung 3: Zwei Armeekarten als Beispiel.

Die Farben der Karten geben an, zu welchen Armeetypen sie gehören (siehe dazu auch Kapitel 2). Regimenter von Armeetypen mit gleichen Farbcodes dürfen der selben Armee angehören. Regimenter von Armeetypen mit unterschiedlichen Farbcodes dürfen nicht in der selben Armee benutzt werden. In Abbildung 3 sind zwei Beispielkarten zu sehen.

Da *Little Carnage* als Fantasy-Spiel konzipiert wurde, existieren hier auch die üblichen Konventionen.

Menschen, Elfen und Zwerge haben blaue Karten. Sie repräsentieren (wie in den meisten Fantasyvorlagen) die „guten Völker“.

Orks, Goblins und Rattenmenschen haben grüne Karten. Sie repräsentieren wilde, oft bössartige, aber auch (auf ihre Art) rechtschaffene Völker.

Düsterelfen und Echsenmenschen haben graue Karten. Sie sind meist böse und gehen kaltblütig ihren Eroberungszielen nach.

Die Regimenter des Inferno und die Untoten haben rote Karten. Sie sind abgrundtief böse, und mit den Mächten der Hölle verbündet.

VARIANTEN Die Spielregeln von *Little Carnage* sind – obwohl für Fantasy-Szenarien entwickelt – durchaus variabel, und können mit entsprechender Adaption auch für Science-Fiction-Schlachten, oder zur Nachstellung zeitgenössischer Kriege genutzt werden. Ebenso lassen sich natürlich weitere Völker wie Werwölfe, Aliens oder Roboter integrieren. Siehe hierzu auch Kapitel 2.

1.5 WERTE

Die Spielwerte eines Regiments sind auf seiner Armeekarte vermerkt. Die wichtigsten Werte sind im folgenden Beschrieben.

ANGRIFF – Dieser Wert stellt die Kampfkraft des Modells dar. Sie wird als eine Anzahl von Würfeln angegeben.

VERTEIDIGUNG – Hierunter fallen die defensiven Fähigkeiten des Modells. Auch hier wird eine Anzahl von Würfeln angegeben.

STÄRKE – Die körperliche Kraft des Modells. Sie wird als Zahlenwert zwischen 1 und 9 angegeben.

WIDERSTAND – Ein Wert der gleichermaßen Zähigkeit und Rüstung des Modells widerspiegelt. Er wird auch als Zahlenwert zwischen 1 und 9 angegeben.

GEWANDTHEIT – Dieser Wert steht für die Wendigkeit und Geschwindigkeit des Modells. Er ist die Basis für die Bewegungsweite, ist aber auch im Kampf für die Verteidigung relevant. Die Gewandtheit wird als Zahlenwert zwischen 1 und 9 angegeben.

WUNDEN – Die Lebenskraft des Modells. Werden die Wunden eines Modells auf Null reduziert, stirbt es. Mit jedem Schadenpunkt, der einem Modell zugefügt wird, verliert es außerdem einen Angriffs- oder Verteidigungswürfel. Details dazu siehe Kapitel 1.6

FERTIGKEITEN – Verfügen die Modelle eines Regiments über spezielle Fertigkeiten, sind diese hier vermerkt. Es verfügen immer alle Modelle des Regiments über die angegebenen Fertigkeiten. Für nähere Details siehe Kapitel 1.8.

1.6 KAMPF

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit dem wichtigsten Punkt einer Schlachtensimulation – dem Kampfgeschehen! In *Little Carnage* werden Kämpfe durch Würfelwürfe entschieden. Hierbei kommen die, bereits beschriebenen, Offensiv- und Defensivwürfe zum Einsatz.

VOR DEM KAMPF: Falls einer der beiden Kampfteilnehmer über die Fertigkeit *Furcht* verfügt, müssen die entsprechenden Würfe abgewickelt werden (siehe Kapitel 1.8). Erst danach kann das Kampfgeschehen aufgenommen werden.

Außerdem kann der Verteidiger entscheiden, eine *volle Verteidigung* durchzuführen, wenn seine Armeekarte *noch nicht aktiviert* wurde und falls er eine *gleich hohe oder höhere Gewandtheit* (gegebenenfalls modifiziert, falls es sich um ein *träges* Wesen handelt – siehe Kapitel 1.8) als der Angreifer besitzt. Details zur *vollen Verteidigung* finden sich weiter unten.

Ein Ork-Krieger attackiert einen Elfenkrieger. Er wirft seine 3 Angriffswürfel und erzielt 2 Totenschädel. Er hat 2 Erfolge.

Der Elfenkrieger wirft seine 2 Verteidigungswürfel, und erzielt 1 Schild. Er hat 1 Erfolg, und kann somit die Erfolge des Angreifers um 1 reduzieren.

Unser Ork multipliziert seinen letzten verbleibenden Offensiv-Erfolg mit seiner Stärke von 3, und erzielt somit 3 Schadenspunkte gegen den Elfen. Da die Widerstandskraft des Elfen 3 beträgt, wird ihm eine Wunde zugefügt ($3/3 = 1$). Der Elf verliert durch diese Wunde auch einen Angriffswürfel.

ANGRIFF: Der Angreifer wirft seine Angriffswürfel. Er zählt alle Offensiv-Erfolge zusammen.

VERTEIDIGUNG: Ein Modell darf sich nur gegen Angriffe von vorne oder den Seiten verteidigen (siehe Abbildung 1). Der Verteidiger wirft seine Verteidigungswürfel. Er zählt alle Defensiv-Erfolge zusammen, und reduziert die Offensiv-Erfolge des Angreifers um diesen Wert. Wird ein Modell von hinten (im Rücken) attackiert, steht ihm *kein* Verteidigungswurf zu!

SCHADEN: Der Angreifer multipliziert seine verbleibenden Offensiv-Erfolge mit seiner Stärke. Das ist sein verursachter Schaden.

VERURSACHTE WUNDEN: Jetzt vergleicht der Angreifer seinen Schaden mit der Widerstandskraft des Opfers. Sooft der Angreifer den Widerstandswert von seinem Schaden abziehen kann, fügt er eine Wunde zu. Alternativ ausgedrückt, wird der Schaden durch den Widerstandswert dividiert, und abgerundet. Das Ergebnis sind die zugefügten Wunden.

Für die erste Wunde verliert das Opfer auch einen Angriffswürfel, bei der zweiten Wunde verliert es auch einen Verteidigungswürfel. Bei der nächsten Wunde einen weiteren Angriffswürfel, etc. Das wird auch mit den zweiseitigen Wundmarkern (Abbildung 4) repräsentiert, auf denen jeweils die verlorenen Angriffs- und Verteidigungswürfel abgebildet sind.

Wurden die Wunden eines Modells auf Null reduziert, gilt es als getötet, und wird vom Spielfeld entfernt. Stattdessen wird ein Totenkopfmarker (Abbildung 4) an die Stelle des getöteten Modells gelegt.

VOLLE VERTEIDIGUNG: Ein Modell kann, wenn es aktiviert wird, entscheiden, in dieser Runde keine eigenen Angriffe durchzuführen, sondern nur zu verteidigen. Es erhält die grau unterlegten Verteidigungswürfel zusätzlich, falls es attackiert wird. Allerdings darf das Regiment in dieser Runde keine eigenen Angriffe ausführen.

Falls ein Modell angegriffen wird, bevor es aktiviert werden konnte, kann es trotzdem eine volle Verteidigung ansagen, falls sein Gewandtheitswert gleich, oder höher dem des Angreifers ist. Sollte der

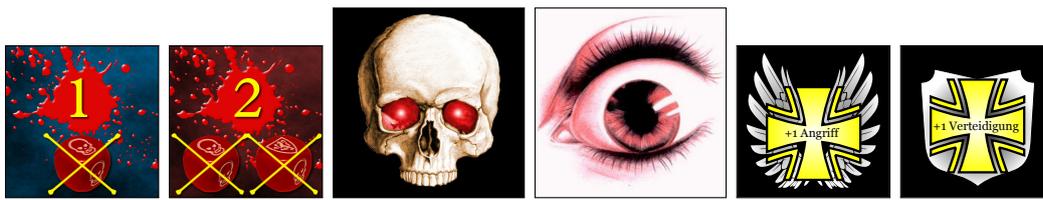


Abbildung 4: Spielmarker für Wunden und Verlust von Angriffswürfeln, Marker für tote Modelle, Marker für Regimenter unter dem Einfluß von Furcht und Marker für Veteranen-Regimenter. Auf Seite 29 befindet sich eine Druckvorlage für alle Spielmarker.

Verteidiger oder Angreifer ein *träges* Wesen sein, wird der modifizierte Gewandtheitswert hierfür verwendet! (siehe bei den Fertigungsbeschreibungen in Kapitel 1.8). Wenn ein Regiment auf diese Weise die volle Verteidigung nutzt, gilt es bereits als aktiviert. Es kann also in dieser Runde keine Angriffe ausführen.

MEHRERE ANGREIFER: Mehrere Modelle des selben Regiments können gemeinsam einen einzelnen Gegner angreifen. Hierfür werden einfach alle Angriffswürfel der Modelle gemeinsam geworfen und alle Offensiv-Erfolge addiert. Der Verteidiger darf sich wie üblich verteidigen. Die nicht parierten Offensiv-Erfolge werden wie gewohnt mit der Stärke der Angreifer multipliziert und mit dem Widerstandswert des Gegners verglichen.

Modelle, die nicht zu einem Regiment gehören, können keinen gemeinsamen Angriff (wie oben beschrieben) durchführen! Falls mehrere Modelle, die nicht zu einem gemeinsamen Regiment gehören, das gleiche Wesen angreifen, so kann dieses gegen jeden Angreifer mit allen Verteidigungswürfeln parieren!

ANGRIFF AUF MEHRERE GEGNER: Ein einzelnes Modell kann auch mehrere Gegner gleichzeitig angreifen. Hierfür werden einfach die Angriffswürfel des Modells vor dem Würfelwurf auf die entsprechenden Gegner aufgeteilt. Dabei darf der Spieler vor dem Wurf frei entscheiden, wie er die Würfel aufteilen möchte.

1.7 AUSTRÜSTUNG

Grundsätzlich trägt jeder Kämpfer die Ausrüstung, die auf seinem Modell dargestellt ist. Das wird auch in den Kampfwerten des Regiments auf der Armeekarte berücksichtigt.

Beim Festlegen der Werte sollte also darauf Rücksicht genommen werden, wie ein Modell ausgerüstet ist. (trägt es einen Bögen oder eine Armbruste? Dann sollte die Fertigkeit *Fernkampf* ausgewählt werden; hat das Modell eine schwere Plattenrüstung an? Das ist im Widerstandswert zu berücksichtigen; etc.)

Drei Orks der gleichen Gruppe greifen einen Minotaurus an. Die drei Orks haben insgesamt also 9 Angriffswürfel zur Verfügung.

Ein Ork und ein Goblin greifen einen Elfen an. Da die beiden getrennten Regimenter angehören, müssen sie getrennt (jeweils bei Aktivierung) angreifen, und der Elf darf sich gegen beide Gegner verteidigen.

Ein Oger greift zwei Orks gleichzeitig an. Er besitzt 5 Angriffswürfel. Er entscheidet sich, einen Ork mit 3 Würfeln, und den anderen mit 2 Würfeln zu attackieren.

(Anmerkung: Weitere Ausrüstung soll später noch entwickelt werden. Hierbei sind vor allem magische Waffen, Zauberbücher, Stäbe, etc. denkbar, die ihrem Träger diverse Vorteile bringen. Natürlich können solche Ausrüstungsgegenstände unter Umständen auch von Gegnern erbeutet werden, wenn der ursprüngliche Träger getötet wird!)

1.8 FERTIGKEITEN

Manche Regimenter verfügen über spezielle Sonderfertigkeiten, die ihnen im Kampf nützen. Der folgende Abschnitt erklärt diese Fertigkeiten und ihre spieltechnische Umsetzung.

4 Orks müssen einen Furcht-Test gegen einen Minotaurus der Furcht 1 ausstrahlt, bestehen. In ihrer Armee befinden sich zwei Anführer. Die 4 Orks dürfen also 6 Defensivwürfe durchführen, statt der 4 üblichen

Ein Minotaurus hat 5 Angriffswürfel und 4 Verteidigungswürfel. Er erhält 3 Wunden. Jetzt hat er noch immer 5 Angriffswürfel, aber nur noch 1 Verteidigungswürfel!

ANFÜHRER – Anführer besitzen eine besondere Ausstrahlung und Führungsqualität. Sie Heben die Moral ihrer Truppen, und helfen in schwierigen Situationen den Kampfgeist zu erhalten. Für jeden Anführer in einer Armee, darf bei Furchtwürfen (siehe weiter unten bei der Fertigungsbeschreibung *Furcht*) ein zusätzlicher Defensivwürfel geworfen werden. Dies gilt auch für Furchtwürfe die der Anführer selbst ausführen muss.

BERSERKER – Ein Berserker kann *ab dem Zeitpunkt seiner Aktivierung* auf seine Verteidigung verzichten (vor der Aktivierung sind Verteidigungswürfe jedoch ganz normal erlaubt), und erhält für seine Angriffe in dieser Runde die, auf der Armeekarte in hellgrau angegebene, Anzahl zusätzliche Angriffswürfel.

FANATIKER – Diese Modelle senken bei jeder Wunde nur ihre Verteidigungswürfel. Erst, wenn diese auf Null reduziert sind, werden auch die Angriffswürfel reduziert.

Die grau angegebenen zusätzlichen Verteidigungswürfel zählen hier nicht mit! Ein Fanatiker, der auf Null Verteidigungswürfel reduziert wurde, kann immer noch eine volle Verteidigung ansagen, und die, in hellgrau angegebenen, Würfel werfen.

FECHTKUNST – Ein Wesen, das die Fechtkunst beherrscht, ist besonders geschickt beim Abwehren gegnerischer Angriffe. Durch Finten und gekonnte Paraden dringen weniger Angriffe des Gegners durch. Bei jeder Verteidigung darf ein missglückter Verteidigungswürfel als Erfolg gewertet werden! Somit hat das Modell immer mindestens einen Defensiv-Erfolg, wenn es angegriffen wird!

FERNKAMPF – Jedes Modell des Regiments verfügt über Fernkampfwaffen, wie Bögen, Armbrüste oder primitive Musketen. Das Modell darf über eine Entfernung von 4 Zoll (was der Längskante einer Armeekarte entspricht!) mit allen Angriffswürfeln angreifen. Für jeweils weitere 4 Zoll verliert das Modell einen Angriffswürfel. Die maximale Reichweite eines Modelles beträgt also $4 \text{ Zoll} \times \text{Angriffswürfel}$. Bei einem Fernkampfangriff dürfen die Würfel eines einzelnen Modells nicht auf mehrere Gegner aufgeteilt werden! Allerdings dürfen mehrere Angreifer des selben Regiments ihre Fernkampfangriffe gegen einen gemeinsamen Gegner richten.

Um einen Fernkampfangriff durchzuführen, dürfen sich keine anderen Modelle zwischen dem Angreifer und dem Opfer befinden, außer der Angreifer befindet sich auf einer höheren Position als das Opfer (siehe dazu Kapitel 1.9: *Hindernisse*).

FLIEGEN – Ein Wesen das fliegen kann, ignoriert jegliche Hindernisse bei seiner Bewegung. Es wird bei Bewegungen nicht behindert (siehe auch Kapitel 1.9: *Hindernisse*).

FURCHT n – Furcht ausstrahlende Wesen verängstigen ihre Gegner. Bei einem Kampf muss das gegnerische Regiment des Furcht verursachenden Regiments einen *Furcht-Test* durchführen. Hierbei werden je nach Größe der Bodenplatte der Einzelmodelle unterschiedlich viele Würfel je Regiment geworfen: bei kleiner (2×2cm) oder normaler (2,5×2,5cm) Bodenplatte 1 Würfel pro Modell, bei Reiterbodenplatte (2,5×5cm) 2 Würfel pro Modell, und bei Monsterbodenplatte (4×4cm oder größer) 4 Würfel. Erreicht das verängstigte Regiment n Defensiv-Erfolge (n bezeichnet den Furchtwert der Kreatur, und kann zwischen 1 und 3 liegen), zeigt die Furcht keine Wirkung. Werden zu wenige Defensiv-Erfolge erzielt, darf das verängstigte Regiment in dieser Runde keine weiteren Aktionen setzen, ausgenommen eine Bewegung in gerader Linie von dem Verursacher der Furcht weg.

Selbst wenn nur ein paar Modelle eines Regiments ein Furcht verursachendes Wesen angreifen, wird der Furcht-Test für das gesamte Regiment abgelegt. Die Modelle, die in anderweitige Kämpfe verwickelt sind, dürfen diese weiterhin durchführen.

Sollte ein Regiment seine Angriffe auf mehrere Gegner aufteilen, die alle Furcht ausstrahlen, ist für jedes Furcht verursachende gegnerische Regiment ein eigener Furcht-Test durchzuführen.

Trifft ein Furcht ausstrahlendes Wesen auf ein anderes Wesen mit Furcht, heben sich die Werte soweit es geht auf, bzw. sind entsprechend weniger Defensiv-Erfolge notwendig.

FURCHTLOS n – Ein furchtloses Regiment darf Bei Furcht-Tests den Furchtwert des Gegners um die angegebene Zahl n verringern. Furchtlose Wesen strahlen jedoch selbst keine Furcht aus.

HINTERHÄLTIGER ANGRIFF – Wenn ein Wesen mit dieser mächtigen Fertigkeit einen Angriff auf den Rücken des gegnerischen Modells ausführt, werden alle Angriffswürfel automatisch als Offensiv-Erfolge gewertet!

KRIEGSMASCHINE – Diese Fertigkeit ist für Katapulte, Kanonen und ähnliche große Kriegsgeräte gedacht. Eine Kriegsmaschine hat spezielle Bewegungs- und Angriffsregeln zu befolgen, die im Kapitel 1.11 genau beschrieben werden.

MAGIE n – Ein Modell, das über einen Magie-Wert verfügt, kann Zaubersprüche anwenden. Um einen Zauber auszusprechen führt

Zwei Minotauren (getrennte Regimenter, jeweils Furcht 1) treffen auf einen Dämonenlord (Furcht 2). Beide Minotauren müssen, trotz Reduktion der Furcht ($2 - 1 = 1$) jeweils einen Defensiv-Erfolg bei ihrem Furchtwurf erzielen, um angreifen zu dürfen.

der Spieler n Offensivwürfe durch, wenn er einen (oder für manche Zauber mehr) Erfolg(e) erreicht, gelingt der Zauberspruch. Ein Magier kann zu jedem beliebigen Zeitpunkt nach seiner Aktivierung zaubern – jedoch spätestens am Ende der Spielrunde!

Ausnahme: Um einen Gegenzauber zu sprechen, kann ein Magier – wie bei einer vollen Verteidigung – auch vor seiner Aktivierung zaubern, wenn sein Gewandtheitswert über dem Gewandtheitswert des gegnerischen Zauberers liegt.

Die maximale Anzahl Zaubersprüche, die ein Magier zur Verfügung hat, ist 1 plus sein Magiewert n . Ein Zauberer mit *Magie 1* hat also zwei Zaubersprüche zur Verfügung, ein Zauberer mit *Magie 2* hat drei Zaubersprüche, und ein Zauberer mit *Magie 3* hat vier Zaubersprüche. Ein Zauberer kann pro Runde einen Zauberspruch aussprechen.

Genauere Spielregeln zu *Magie* und Zaubersprüchen sind im Kapitel 3 beschrieben.

MAGIERESISTENZ n – Ein Modell mit Magieresistenz, ist gegen diverse Zauber immun. Wird das Modell von einem Zauberspruch getroffen, führt es n Defensivwürfe durch. Es reicht bereits ein einzelner Erfolg damit der Zauber keine Wirkung zeigt! (Anmerkung: sollten mehrere Modelle im Einflußbereich eines Zaubers stehen, so wirkt der Zauber sehr wohl auf Modelle ohne Magieresistenz, bzw. auf Modelle die keinen Magieresistenz-Erfolg erreichen.)

ODEMWAFFE – Ein Modell das über Odemwaffen verfügt, darf diese ähnlich einer Fernkampfwaffe einsetzen. Jedes Modell mit Odemwaffe kann diese bis zu einer Entfernung von 4 Zoll (das entspricht einer Armeekartenlänge) einsetzen, und führt dazu einen normalen Angriff aus. Odemangriffe können, wie Nahkampfangriffe, auch auf mehrere Modelle aufgeteilt werden.

Um einen Odemangriff durchzuführen, dürfen sich auch keine Regimenter der eigenen Armee zwischen dem Angreifer und dem Opfer befinden.

Ob es sich dabei um Feuer, Gift, Säure, Eis, etc. handelt ist jedem frei überlassen und hat keinen Einfluß auf das Spiel.

REICHWEITE – Regimenter mit dieser Fertigkeit verfügen über lange Waffen wie Speere oder Lanzen, oder haben sehr lange Extremitäten. Sie können Modelle über ein Zoll Entfernung angreifen, oder auch aus der zweiten Reihe (also über Modellen des eigenen Regiments hinweg) attackieren.

TRÄGE – Ein großes Monster ist meist in seiner Bewegung träger, als kleine Wesen. Solche Monster dürfen ihre volle Gewandtheit als Bewegungsweite nutzen. Im Kampf, bei Vergleichen auf *volle Verteidigung* (siehe Kapitel 1.6), zählt jedoch nur ihr halber Gewandtheitswert! Da es sich nur um einen rein rechnerischen Vergleich handelt, wird hierbei nicht gerundet.

Ein Minotaurus (Gewandtheit 5, in dieser Runde noch nicht aktiviert) wird von einem Zwergenkrieger (Gewandtheit 3) angegriffen. Er darf sich nicht entscheiden volle Verteidigung einzusetzen, weil der Zwerg schneller reagiert (die halbierte Gewandtheit des Minotaurus beträgt nur 2,5, und ist geringer als die des Zwergenkriegers).

UNTOT – Untote sind immun gegen Furcht. Sie fliehen niemals vor Furcht ausstrahlenden Wesen, egal wie furchterregend diese sind!

UNVERWUNDBAR – Ein unverwundbares Wesen ist sehr schwer zu töten. Ein Wesen mit der Fertigkeit Unverwundbar darf in einer Runde maximal eine Wunde verlieren. Alle weiteren Wunden werden ignoriert! Um ein unverwundbares Modell zur Strecke zu bringen, benötigt man somit mindestens so viele Runden, wie es Wunden besitzt.

Ein Dämonenlord hat 3 Wunden. Mehrere Gegner schlagen auf ihn ein, und fügen ihm in einer Runde insgesamt 2 Schadenspunkte zu. Da er jedoch „unverwundbar“ ist, zählt nur einer der verursachten Schadenspunkte, und alle weiteren verfallen in dieser Runde!

1.9 BEWEGUNG

Die Bewegungsweite eines Modells/eines Regiments wird durch den *Gewandtheitswert* definiert. Ein Modell kann sich, wenn es aktiviert wurde, die gleiche Anzahl Zoll (bzw. Felder auf einem Spielplan) bewegen, die sein *Gewandtheitswert* angibt. Mit anderen Worten, es hat Bewegungspunkte in Höhe seines *Gewandtheitswertes*. Vierteldrehungen sind gratis. Eine Drehung um mehr als 90 Grad (bis 180 Grad) reduziert die Bewegungsweite um 1 Zoll. Seitwärtsschritte oder eine Rückwärtsbewegung kosten jeweils das doppelte. Bewegung über behinderndes Terrain kann ebenfalls die Bewegungsweite reduzieren (Details siehe unten).

Beim Spiel mit einem Spielplan darf sich ein Modell gerade oder diagonal bewegen. Nur bei Gebäude- oder Mauerkanten oder durch Türen darf diagonale Bewegung durchgeführt werden.

Regimenter können ohne Verlust an Bewegungspunkten durch andere Regimenter *der eigenen Armee* hindurchziehen, sofern die Bewegungsweite ausreicht, um freies Gelände zu erreichen (die Regimenter dürfen nicht ineinander zu stehen kommen).

Kommt ein Modell in der eigenen Bewegungsphase bei einem Seitwärtsschritt in Nahkampfreichweite mit einem Gegner, dreht es diesem automatisch die Front zu. Kommt es bei einem Rückwärtsschritt in Kontakt mit einem Gegner, kann es nur dann seine Front zum Gegner ausrichten, wenn noch ein Bewegungspunkt verbleibt (eine freie 90 Grad-Drehung, um dem Gegner die Seite zuzuwenden, ist jedoch schon möglich). Sollten sich an mehreren Seiten des Modells Gegner befinden, entscheidet der Spieler, welchem gegnerischen Modell sich die jeweilige Figur zuwendet. Dabei können die einzelnen Modelle eines Regiments auch in unterschiedliche Richtungen gedreht werden.

Wird ein Modell allerdings angegriffen, bleibt es vorerst unverändert stehen!

HINDERNISSE: Um ein Hindernis wie einen hüfthohen Zaun, eine Hecke oder eine niedrige Mauer zu überqueren muss ein Modell 1 zusätzlichen Bewegungspunkt aufwenden. Desweiteren müssen genügend Bewegungspunkte vorhanden sein, damit das Modell das Hindernis komplett überqueren kann.

Bei höheren Hindernissen (maximal doppelt so hoch, wie die Spielminiatur) muss ein voller Zug aufgewendet werden, um das Hindernis

Ein Modell beendet seinen Zug direkt vor einer hohen Mauer (eineinhalb mal so hoch, wie die Miniatur). Sobald es in der nächsten Runde aktiviert wird, darf es die Mauer überwinden, und wird dazu direkt hinter der Mauer platziert.

zu überwinden. Hügel oder Rampen, die keine Hindernisse aufweisen, können ohne Bewegungseinbuße erklommen werden.

Fernkampf-Modelle können über andere Regimenter und Modelle auf niedrigeren Positionen hinweg angreifen. Dabei ist irrelevant, ob sich das Fernkampfregiment auf einem Hügel oder einer Turmspitze befindet. Nur über Regimenter oder Modelle hinweg, die sich auf gleicher Höhe oder höher als die Fernkämpfer befinden, kann nicht angegriffen werden.

Modelle können auch einen Graben, eine Grube oder eine Schlucht überqueren, wenn das Hindernis maximal so breit ist, wie die längste Kante der Bodenplatte des Modells (2cm oder 2,5cm bei normalen Regimenter, 5cm bei Reitern und 4cm oder 5cm bei großen Regimenten, bzw. mehr bei noch gewaltigeren Modellen). Auch hierbei gilt, das gesamte Modell muss das Hindernis überqueren können (es darf also kein Teil der Bodenplatte nach der Bewegung über dem Graben oder der Schlucht verbleiben).

Die Modelle eines Regiments können durch Hindernisse aus ihrem Bodenplattenkontakt gerissen werden. Das ist auch die einzig zulässige Möglichkeit, den Bodenplattenkontakt eines Regiments aufzubrechen! Trotzdem müssen Modelle eines Regiments, die sich auf zwei Seiten eines Hindernisses befinden, so nah als möglich beieinander bleiben, als wäre das Hindernis nicht vorhanden.

DECKUNG: Manche Hindernisse bieten Deckung, die Verteidigern oder Angreifern einen strategischen Vorteil im Kampf bringt. Durch oder über eine hüfthohe Mauer, Hecke oder einen Zaun darf angegriffen werden. Sie bietet jedem verteidigenden Modell *einen zusätzlichen Verteidigungswürfel*.

Über eine höhere Mauer hinweg darf nur mit Fernkampfwaffen angegriffen werden. Jedes angreifende Modell *verliert dabei einen Angriffswürfel*, und jedes verteidigende Modell erhält *einen zusätzlichen Verteidigungswürfel*.

FLIEGENDE REGIMENTER: Modelle dürfen jegliche Terrainbeschaffenheit ignorieren, solange sie sich *fliegend* fortbewegen. Bewegt sich ein Modell trotz der Fertigkeit *Fliegen* ausdrücklich am Boden fort, gelten selbstverständlich sämtliche Bewegungseinbußen wie unter *Hindernisse* angeführt!

1.10 REITER, MONSTER UND MEHRERE MODELLE AUF EINER BODENPLATTE

Reiter auf Pferden, Wildschweinen oder Wölfen werden immer komplett mit einer einzelnen Armeekarte aktiviert, obwohl es sich ja um zwei Modelle handelt!

Modelle von Reitern auf großen Monstern hingegen, die sich einen Bodenplatte teilen, besitzen immer zwei Armeekarten – eine für den Reiter und eine für sein Reittier. Das selbe gilt auch für Sänften und

Tragen, wo sich auch mehrere Modelle eine einzelne Bodenplatte teilen. Auch hier wird eine eigene Armeekarte für den getragenen und eine für sein Transportmittel erstellt.



Abbildung 5: Links ist ein Krieger auf einem zweiköpfigen Chaosdrachen abgebildet, rechts sieht man eine Sänfte mit Ork-Trägern und Häuptling.

MODELLE AUF GRÖSSEREN REITTIEREN:

SÄNFTEN UND TRAGEN: Hier sind mehrere Modelle auf einer einzelnen Bodenplatte vereint, und müssen somit auch entsprechend behandelt werden. Wie bereits erwähnt muss für den Getragenen und die Träger jeweils eine eigene Armeekarte existieren. Hier ist eindeutig im Namen der Armeekarten zu vermerken, welche Regimenter zusammengehören.

- Solange die Träger am Leben sind, gilt deren Bewegungstempo. Werden 50% der Träger getötet, wird die Bewegung auf das halbe Tempo (aufrunden) reduziert.
- Die Sänfenträger können gemeinsame Angriffe ausführen, wie ein normales Regiment. Dabei befinden sich immer alle Sänfenträger mit dem Gegner in Kontakt.
- Furchtwürfe werden für den Getragenen und die Träger getrennt durchgeführt; die Träger profitieren hier jedoch von den Fertigkeiten *Anführer*, *Furcht* und *Furchtlos* des Getragenen (zusätzlich zu den eigenen Fertigkeiten).

z.B. "Häuptling Gramgrodar" und "Gramgrodars Sänfenträger"

- Wenn die Sänfte aufgelöst wurde (weil 50% der Träger getötet wurden) kann sich der Anführer selbständig als eigenes Modell bewegen. Da er eine eigene Armeekarte besitzt, darf er sich auch von den verbliebenen Trägern entfernen.

1.11 KRIEGSMASCHINEN:

Kriegsmaschinen erhalten ebenfalls eine Sonderstellung. Katapulte, Balista oder Kanonen können nicht wie normale Modelle gespielt werden, da sie meist eine Crew aus mehreren Modellen zur Bedienung benötigen und spezielle Angriffe ausführen. Solche Kriegsmaschinen sind üblicherweise sehr schwer über das Schlachtfeld zu bewegen, und können auch nur bedingt andere Regimenter angreifen. Folgende Sonderregeln treffen also für Kriegsmaschinen zu, die Geschosse irgendwelcher Art über das Spielfeld schleudern/schießen können:

- Kriegsmaschinen können sich in einer Runde nur bewegen *oder* angreifen. Sobald das Modell aktiviert wird, entscheidet der Spieler ob er eine Bewegung durchführt (auch gratis 90°-Drehungen gelten als Bewegung!) oder angreift.
- Solange die Kriegsmaschine einen Mindestabstand von 1 Zoll zu allen feindlichen Regimenter einhält, kann sie abgefeuert werden. Ein Geschoss einer Kriegsmaschine beschreibt eine spezielle Flugbahn und fügt getroffenen Modellen auf spezielle Weise Schaden zu. Nähere Informationen dazu folgen weiter unten.
- Ist eine Kriegsmaschine in Bodenplattenkontakt mit feindlichen Regimenter, gelten ihre Angriffe nur wie die Angriffe normaler kämpfender Modelle. Sonderschäden durch Geschosse entfallen. (In Bodenplattenkontakt kämpft die Crew der Kriegsmaschine mit Handwaffen; die Maschine selbst kann nicht mehr abgefeuert werden, solange sich feindliche Regimenter im Bodenplattenkontakt befinden).

Spieltechnisch gibt es keinen Unterschied zwischen Kanonen, Orgelkanonen, Katapulten, Balistae oder ähnlichem. Alles, was ein großes Geschoss abfeuert, welches mehrere Modelle in einer Reihe verletzen kann, wird gleich behandelt (im Falle einer Orgelkanone natürlich sehr viele kleine Geschosse in kurzer Folge).

Es gibt keine maximale Reichweite für eine Kriegsmaschine, da solche Konstrukte üblicherweise für Treffer auf große Entfernungen ausgelegt sind – eine Kriegsmaschine kann also quer über das gesamte Spielfeld schießen, und immer noch den vollen Schaden verursachen. Allerdings ist der Angriffswinkel einer Kriegsmaschine sehr beschränkt. Sie kann nur auf Ziele feuern, die sich in gerader Blickrichtung $\pm 7^\circ$ der Maschine befinden. Um diesen Bereich im Spiel schnell festzustellen, drucke einfach die Schablone von Seite 21 aus.

Eine Kriegsmaschine darf, aufgrund der ballistischen Flugbahn ihrer Geschosse, auch auf Regimenter feuern, die durch andere Regimenter oder Gebäude verdeckt sind. Deckung bietet dem verteidigenden

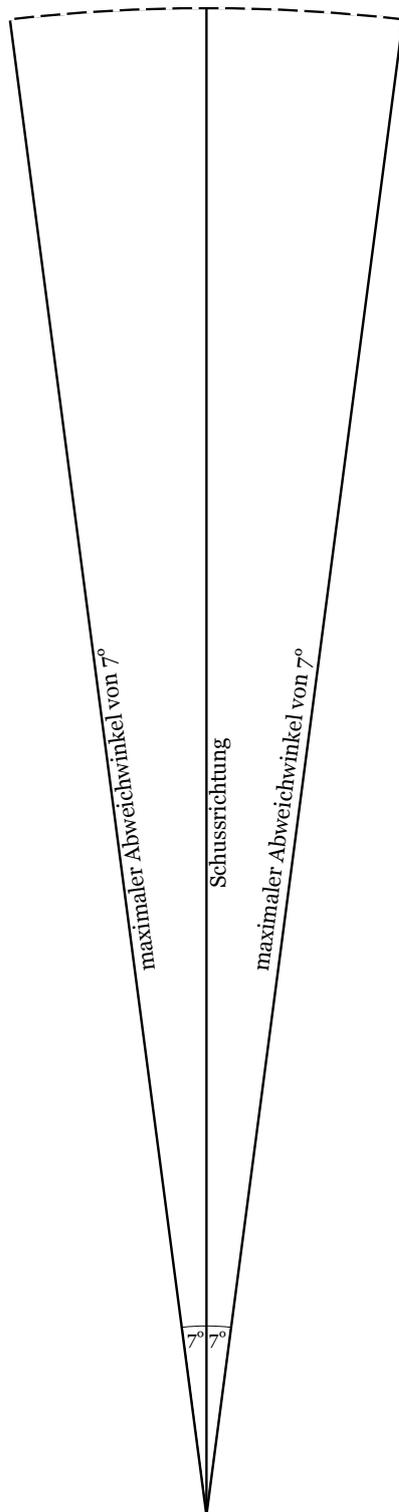


Abbildung 6: Trefferbereich von Kriegsmaschinen (zum Ausdrucken und Ausschneiden).

Regiment dennoch die üblichen Vorteile, wie in Kapitel 1.9: *Deckung*, angeführt.

Beim ersten Schuss auf ein neues Ziel, wird zuerst die Entfernung bestimmt. Dazu wird ein Offensivwurf mit einem Würfel durchgeführt. Misslingt dieser, wurde die Entfernung falsch berechnet und das Ziel wurde verfehlt (der Angriff hat keine weiteren Auswirkungen). Ist der Offensivwurf erfolgreich, wurde das Ziel getroffen, und ein Angriffswurf wird gegen alle Modelle des getroffenen Regiments, die sich in direkter Linie zur Kriegsmaschine befinden, durchgeführt. Dabei werden die Offensiverfolge jedoch nicht, wie üblich, auf die Modelle aufgeteilt, sondern jedes Modell wird von der vollen Anzahl Offensiverfolge betroffen! Bei so einem Treffer spielt außerdem die Stärke der Kriegsmaschine keine Rolle – für jeden nicht verteidigten Offensiverfolg verliert das getroffene Modell eine Wunde!

Egal ob der erste Schuß erfolgreich war oder nicht, werden ab dem zweiten Schuss auf das selbe Regiment normale Angriffe wie oben beschrieben durchgeführt. Der Offensivwurf zur Bestimmung der Entfernung entfällt ab der zweiten Runde!

Wechselt die Kriegsmaschine zu einem neuen Ziel und danach zurück zu einem bereits vorher beschossenen Ziel, gilt dieses dennoch wieder als neues Ziel (das bedeutet, für den erste Schuss muss wieder nach obiger Anleitung vorgegangen werden).

2 EIGENE ARMEEN UND KAMPFVERBÄNDE

Der große Reiz an *Little Carnage* liegt vor allem in den vielfältigen Möglichkeiten eine eigene Armee oder Kampfgruppe zu erstellen. Wichtig bei einer solchen Kampftruppe ist neben der Schlagkraft auf dem Schlachtfeld auch ihr Hintergrund und ihre Motivation.

Man kann sich als Spieler hier reichlich austoben, da es keine zugrunde liegende Geschichte der Spielwelt gibt. Da sich *Little Carnage* jedoch an der typischen *heroic Fantasy* orientiert werden gewisse Dinge vorausgesetzt. So verbünden sich auch in *Little Carnage* Elfen normalerweise nicht mit Orks und Dämonen nicht mit Zwergen. Dafür sorgen die Farbcodes der Armeetypen, die bei der Erstellung der eigenen Armee berücksichtigt werden müssen. Da aber niemand vorgibt, welchen Einschränkungen ein Regiment unterliegt, kann z.B. auch ein Oger als SZwergenregimenteingetragen werden. Der gesunde Menschenverstand sollte hier aber zu abenteuerliche Ausnahmen verbieten.

Die Motivation der eigenen Armee kann in blumigen Worten beschrieben werden. Sie hat keinen direkten Einfluß auf die Spielregeln. Warum kämpfen Orks und Rattenmenschen Seite an Seite? Was bewegt die unterschiedlichen Völker dazu, verbündet gegen andere in die Schlacht zu ziehen? All das kann jeder für sich in schöne Geschichten verpacken, und als Hintergrund bei der entsprechenden Armee angeben.

Die Anzahl einzelner Regimenter einer solchen Armee ist unbegrenzt. Da die tatsächlich kämpfenden Modelle von Schlacht zu Schlacht



Abbildung 7: Eine Zwergenkanone.

– je nach vereinbarter Punktezahl – neu ausgewählt werden, ist es nicht nötig, die Gesamtzahl verfügbarer Regimenter zu begrenzen. Es gibt Armeen mit sehr vielen unterschiedlichen Truppentypen, die eine große Variationsbreite in ihrer Zusammenstellung bieten, aber genauso kann eine Armee aus nur drei verschiedenen Truppentypen bestehen, die aber in mehrfacher Anzahl auf dem Schlachtfeld in den Kampf ziehen.

Um die einzelnen Regimenter vergleichen zu können, und ein ausgewogenes Spiel zu gewährleisten, gibt es einen Berechnungsspiegel für die Punktekosten jedes Regiments. Diese Berechnungen werden vom Online-Kartengenerator automatisch vorgenommen.

3 MAGIE

Zaubersprüche und magische Kräfte haben schon häufig das Schlachtenglück gewendet! Magier sind mächtige und unberechenbare Truppen, die von jeder Armee hoch geschätzt werden.

Leider sind die Magieregeln jedoch noch nicht fertig, und deshalb gibt es momentan auf den Schlachtfeldern von *Little Carnage* noch

Eine minimalistische Zwergenarmee kann aus nur drei Arten von Regimenter bestehen. Ein Zwergenlord als Anführer, sowie viele Regimenter (mit immer gleichen Kampfwerten) von Zwergenkriegerern und Armbrustschützen.

keine Zauberer.

4 SZENARIOS

Szenarios sind das Salz in der *Little Carnage*-Suppe. Schnelle Gefechte können nach der *Last Man Standing*-Methode ausgetragen werden, nur fehlt dabei auf Dauer der Reiz. Interessanter wird es, wenn jedes Spiel neue Bedingungen und Ziele bietet, anstatt einfach nur sämtliche Gegner vom Spielfeld zu fegen. Szenarios stellen kleine Abenteuer dar, und können auch als Serie zusammengestellt werden, was das Spiel noch interessanter gestaltet. Im Folgenden werden die Details aufgeführt, die ein Szenario enthalten sollte, sowie Siegesbedingungen beschrieben und die Verteilung von Siegespunkten geklärt.

4.1 INHALT EINES SZENARIOS

Jedes Szenario sollte über drei Grundsätzliche Abschnitte verfügen.

- Beschreibung der Ausgangssituation
- Beschreibung des Schlachtfeldes
- Siegesbedingungen und Spezialregeln

BESCHREIBUNG DER AUSGANGSSITUATION Hier wird festgelegt, worum es in dem Szenario überhaupt geht. Welche Parteien sind beteiligt, und was wollen diese erreichen? Auch eine kleine Geschichte, zum Beispiel aus Sicht eines Soldaten oder Kommandanten, kann hier als Stimmungsmacher eingefügt werden.

Im Grunde wird hier bereits die komplette Aufgabenstellung definiert. Gilt es eine Prinzessin zu befreien, wird eine Partei die Räuber und die andere die Befreier übernehmen – entsprechend muss eine Partei die Prinzessin verteidigen, während die andere durch Angriffe versucht, sie zu erreichen.

Soll das Tor zur Zwergenmine gegen Eindringlinge gehalten werden, brauchen die Angreifer vielleicht Kriegsmaschinen, wohingegen die Verteidiger möglichst auf Deckung und Defensive setzen werden.

BESCHREIBUNG DES SCHLACHTFELDES Die Beschreibung des Schlachtfeldes ist essentiell und baut auf der Ausgangssituation auf. Findet die Schlacht auf freiem Feld, in einem Dorf oder in einer unterirdischen Höhle statt? Gilt es eine Schlucht zu verteidigen, dann muss auch das Schlachtfeld entsprechend gestaltet sein. Wird ein Dorf von marodierenden Monstern heimgesucht, werden ein paar Gebäude benötigt. Verteidigen Waldelfen ihre Heimat, kommt man ohne Wald nicht aus.

Dieser Abschnitt kann, wenn benötigt, auch eine grobe Skizze des Schlachtfeldes enthalten. Oft reichen aber auch Beschreibungen. Je genauer ein Szenario definiert ist, desto ähnlicher spielt es sich bei mehrmaligen Spielen. Wird ein Szenario recht offen definiert, kann auch jedes Spiel anders ablaufen.

Man denke zum Beispiel an eine Schlucht, die es zu verteidigen gilt. Wenn die Spieler diese Schlucht bei mehrmaligem Spielen mal enger und mal breiter machen, ändert sich allein dadurch die gesamte Spielstrategie.

SIEGESBEDINGUNGEN UND SPEZIALREGELN Die Siegesbedingungen sollten klar ausgearbeitet sein. Muss ein bestimmtes Regiment einen bestimmten Bereich des Schlachtfeldes erreichen? Muss ein Durchgang für eine bestimmte Anzahl Spielrunden verteidigt werden? Muss ein Bereich des Spielfeldes von einer bestimmten Anzahl Modellen durchquert werden? Soll ein Modell unbedingt eine bestimmte Rundenzahl überleben?

Je nach Bedingung ist der Sieg entweder sofort oder zum Teil erreicht. Jede Seite wird also mit Siegespunkten belohnt, wenn ein Teilerfolg errungen wurde. Ist die Hauptbedingung erfolgreich, können Sieg und Niederlage auch sofort geklärt werden.

Da es sich bei jedem Szenario um immer neue Bedingungen und Konstellationen handeln kann, sollten hier auch bestimmte, szenariospezifische, Regeln definiert werden. Eine maximale Anzahl Spielrunden, spezielle Bewegungsregeln oder Behinderungen (man stelle sich ein Modell vor, das eine schwere Schatztruhe tragen soll, und dadurch nur langsam voran kommt. Oder einen Riesen in einer Zwergenmine, der sich leicht den Kopf stoßen kann). Auch eine Einschränkung oder ein Bonus für eine Partei bei der Armeezusammenstellung könnte möglich sein (zum Beispiel 20% mehr Armeepunkte für eine Partei). Beide Spieler sollten an den Spezialregeln feilen, bis sie einverstanden sind. Gerade Regeln, die Bewegung oder Kampf für eine Partei einschränken, können leicht zu einem Ungleichgewicht führen. Es empfiehlt sich, solche Regeln mehrmals zu überarbeiten und das Szenario öfters Probe zu spielen.

4.2 BEISPIELSZENARIO: SCHÜTZT DIE GRENZE!

BESCHREIBUNG DER AUSGANGSSITUATION Marodierende Banden von Orks bedrohen die Grenzen des Menschenkönigreichs. An einer alten Brücke kommt es zu einer entscheidenden Schlacht um diese strategisch wichtige Position.

BESCHREIBUNG DES SCHLACHTFELDES Die Kämpfe werden auf offenem Feld ausgetragen, durch das sich – möglichst in der Mitte – ein Fluß schlängelt. Es gibt eine Brücke über den Fluß, und einen Wachturm auf Seiten der Verteidiger (der Turm darf sich überall befinden, muss aber eine Mindestentfernung von 15cm zur Brücke haben). Das quadratische Schlachtfeld sollte einen Meter Kantenlänge haben.

Die Verteidiger stellen ihre Regimenter um den Turm und in mindestens 10cm Entfernung von der Brücke auf.

Die Angreifer dürfen sich auf ihrer Flussseite mit mindestens 15cm Entfernung zum Ufer überall aufstellen.

SIEGESBEDINGUNGEN UND SPEZIALREGELN Der Angreifer definiert einen Heerführer. Der Angriff auf die Brücke ist erfolgreich, wenn der Heerführer das andere Flussufer über die Brücke erreicht (Sieg für die angreifende Partei). Der Heerführer muss sich über den Boden bewegen (fliegen ist nicht erlaubt).

Stirbt der Heerführer der angreifenden Partei, gibt seine komplette Truppe den Angriff auf, und flieht. Die Brücke wurde erfolgreich verteidigt, wenn der feindliche Heerführer vom Spielfeld entfernt wird (Sieg für die Verteidiger).

4.3 KAMPAGNEN

Eine Kampagne besteht aus aufeinander folgenden, miteinander verstrickten, Szenarien. Je nach Ausgang der einzelnen Szenarien sollte sich auch die Kampagne in verschiedene Richtungen entwickeln können.

Um das zu erreichen, sollte man sich gut vorbereiten. Zuallererst wird ein Basis-Szenario benötigt, welches den Grundstein der Kampagne legt. Von diesem Szenario ausgehend sollte es für jede beteiligte Seite zwei bis drei Folgeszenarien geben, die je nach Sieger oder Verlierer andere Richtungen einschlagen.

Wenn wir von obigen Beispiel-Szenario *Schützt die Grenze!* als Basis ausgehen, könnte eine Kampagne zwischen Menschen und Orks folgendermassen aussehen:

SCHÜTZT DIE GRENZE! – Sieg für die Menschen: weiter mit *Vorstoss ins Feindesland*. Sieg für die Orks: weiter mit *Angriff auf das Dorf Grünwald*.

VORSTOSS INS FEINDESLAND – Sieg für die Menschen: weiter mit *Tötet den Kriegshäuptling*. Sieg für die Orks: weiter mit *Angriff auf das Dorf Grünwald*.

ANGRIFF AUF DAS DORF GRÜN WALD – Sieg für die Menschen: weiter mit *Vorstoss ins Feindesland*. Sieg für die Orks: weiter mit *Belagerung der Hauptstadt der Menschen*.

TÖTET DEN KRIEGSHÄUPTLING – Sieg für die Menschen: Ende der Kampagne! Sieg für die Orks: weiter mit *Angriff auf das Dorf Grünwald* oder *Belagerung der Hauptstadt der Menschen*.

BELAGERUNG DER HAUPTSTADT DER MENSCHEN – Sieg für die Menschen, weiter mit *Vorstoss ins Feindesland* oder *Tötet den Kriegshäuptling*. Sieg für die Orks: Ende der Kampagne!

Wie man sieht gibt es eine bestimmte Reihung der Szenarien, wobei die beiden Abschluss-Szenarien der Kampagne *Tötet den Kriegshäuptling* (auf Seiten der siegreichen Menschen) bzw. *Belagerung der Hauptstadt der Menschen* (auf Seiten der siegreichen Orks) als Voraussetzung jeweils den Sieg in den Zwischenszenarien *Vorstoss ins Feindesland* bzw. *Angriff auf das Dorf Grünwald* erfordern.

Als einfache Struktur aufgezeichnet würde sich etwas in folgender Art ergeben:



Es bleibt dabei zu beachten, dass ein Szenario – egal wer als Sieger und wer als Verlierer daraus hervorgeht – nicht doppelt gespielt wird.

Wer das letzte Szenario auf seinem Weg erfolgreich beendet (im obigen Beispiel wäre das für die Menschen *Tötet den Kriegshäuptling* und für die Orks *Belagerung der Hauptstadt der Menschen*) ist Sieger der Kampagne. Natürlich können stattdessen auch die Siegespunkte aller Szenarien auf jeder Seite addiert werden, und Gesamtsieger der Kampagne wird, wer die meisten Siegespunkte sammeln konnte! In unserem Beispiel könnte somit auch der Tod des Kriegshäuptlings trotzdem einen Sieg für die Orks bedeuten, wenn sie zuvor genug Siegespunkte sammeln konnten.

4.4 ERFAHRUNG IN KAMPAGNEN

Als weitere Zusatzregel für Kampagnen können die beiden Spieler verschiedene Regimenter in das nächste Szenario übernehmen. Die Punktekosten sind normal zu verrichten, aber solche Regimenter sind als Veteranen bei ihren Regimentern bekannt, und haben schon Erfahrung in der Schlacht gesammelt. Wie man sieht, baut diese Zusatzregel auch sehr auf die Hintergrundgeschichte, die in der Kampagne erzählt wird.

Wie wirken sich solche Schlachterfahrungen auf das Spiel aus? Veteranen sind kampferprobter als ihre Kollegen, selbst wenn für alle Regimenter grundsätzlich angenommen wird, dass es sich um ausgebildete Krieger handelt. Gleichzeitig sind die Gruppen von Veteranen oft kleiner als andere Regimenter. Beides ist spieltechnisch einfach darzustellen.

- Wer ein Regiment von einem Szenario in ein neues als *Veteranen* übernimmt, darf nie mehr Modelle in das Regiment aufnehmen, als im Vorgängerszenario überlebt haben!
- Ein Regiment Veteranen wird mit einem Erfahrungsmarker markiert. Jedes Modell dieses Regiments besitzt – je nach verwendetem Erfahrungsmarker – einen zusätzlichen Angriffs- oder Verteidigungswürfel.
- Es ist nur ein Erfahrungsmarker je Regiment erlaubt und alle Modelle erhalten den selben Bonus. Der Erfahrungsmarker

Wurden von einem sechs Mann starken Regiment zwei Kämpfer getötet, so darf das Regiment auch im nächsten Szenario nur maximal vier Kämpfer umfassen!

darf aber zwischen den Szenarien getauscht werden (von *+1 Angriffswürfel* auf *+1 Verteidigungswürfel* oder umgekehrt).



Abbildung 8: Druckvorlage für Spielmarker.

LIZENZVERTRAG



Little Carnage von Martin Dockner ist lizenziert unter einer *Creative Commons Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz*.

WORTLAUT DES LIZENZVERTRAGES

CREATIVE COMMONS ATTRIBUTION-NONCOMMERCIAL-NODERIVATIVES 4.0 INTERNATIONAL PUBLIC LICENSE

By exercising the Licensed Rights (defined below), You accept and agree to be bound by the terms and conditions of this Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International Public License ("Public License"). To the extent this Public License may be interpreted as a contract, You are granted the Licensed Rights in consideration of Your acceptance of these terms and conditions, and the Licensor grants You such rights in consideration of benefits the Licensor receives from making the Licensed Material available under these terms and conditions.

SECTION 1 – DEFINITIONS.

1. **Adapted Material** means material subject to Copyright and Similar Rights that is derived from or based upon the Licensed Material and in which the Licensed Material is translated, altered, arranged, transformed, or otherwise modified in a manner requiring permission under the Copyright and Similar Rights held by the Licensor. For purposes of this Public License, where the Licensed Material is a musical work, performance, or sound recording, Adapted Material is always produced where the Licensed Material is synched in timed relation with a moving image.
2. **Copyright and Similar Rights** means copyright and/or similar rights closely related to copyright including, without limitation, performance, broadcast, sound recording, and Sui Generis Database Rights, without regard to how the rights are labeled or categorized. For purposes of this Public License, the rights specified in Section 2(b)(1)-(2) are not Copyright and Similar Rights.
3. **Effective Technological Measures** means those measures that, in the absence of proper authority, may not be circumvented under laws fulfilling obligations under Article 11 of the WIPO Copyright Treaty adopted on December 20, 1996, and/or similar international agreements.
4. **Exceptions and Limitations** means fair use, fair dealing, and/or any other exception or limitation to Copyright and Similar Rights that applies to Your use of the Licensed Material.
5. **Licensed Material** means the artistic or literary work, database, or other material to which the Licensor applied this Public License.
6. **Licensed Rights** means the rights granted to You subject to the terms and conditions of this Public License, which are limited to all Copyright and Similar Rights that apply to Your use of the Licensed Material and that the Licensor has authority to license.
7. **Licensor** means the individual(s) or entity(ies) granting rights under this Public License.
8. **NonCommercial** means not primarily intended for or directed towards commercial advantage or monetary compensation. For purposes of this Public License, the exchange of the Licensed Material for other material subject to Copyright and Similar Rights by digital file-sharing or similar means is NonCommercial provided there is no payment of monetary compensation in connection with the exchange.
9. **Share** means to provide material to the public by any means or process that requires permission under the Licensed Rights, such as reproduction, public display, public performance, distribution, dissemination, communication, or importation, and to make material available to the public including in ways that members of the public may access the material from a place and at a time individually chosen by them.
10. **Sui Generis Database Rights** means rights other than copyright resulting from Directive 96/9/EC of the European Parliament and of the Council of 11 March 1996 on the legal protection of databases, as amended and/or succeeded, as well as other essentially equivalent rights anywhere in the world.
11. **You** means the individual or entity exercising the Licensed Rights under this Public License. **Your** has a corresponding meaning.

SECTION 2 – SCOPE.

1. **License grant.**
 - a) Subject to the terms and conditions of this Public License, the Licensor hereby grants You a worldwide, royalty-free, non-sublicensable, non-exclusive, irrevocable license to exercise the Licensed Rights in the Licensed Material to:
 - i. reproduce and Share the Licensed Material, in whole or in part, for NonCommercial purposes only; and
 - ii. produce and reproduce, but not Share, Adapted Material for NonCommercial purposes only.

- b) Exceptions and Limitations. For the avoidance of doubt, where Exceptions and Limitations apply to Your use, this Public License does not apply, and You do not need to comply with its terms and conditions.
- c) Term. The term of this Public License is specified in Section 6(a).
- d) Media and formats; technical modifications allowed. The Licensor authorizes You to exercise the Licensed Rights in all media and formats whether now known or hereafter created, and to make technical modifications necessary to do so. The Licensor waives and/or agrees not to assert any right or authority to forbid You from making technical modifications necessary to exercise the Licensed Rights, including technical modifications necessary to circumvent Effective Technological Measures. For purposes of this Public License, simply making modifications authorized by this Section 2(a)(4) never produces Adapted Material.
- e) Downstream recipients.
 - i. Offer from the Licensor – Licensed Material. Every recipient of the Licensed Material automatically receives an offer from the Licensor to exercise the Licensed Rights under the terms and conditions of this Public License.
 - ii. No downstream restrictions. You may not offer or impose any additional or different terms or conditions on, or apply any Effective Technological Measures to, the Licensed Material if doing so restricts exercise of the Licensed Rights by any recipient of the Licensed Material.
- f) No endorsement. Nothing in this Public License constitutes or may be construed as permission to assert or imply that You are, or that Your use of the Licensed Material is, connected with, or sponsored, endorsed, or granted official status by, the Licensor or others designated to receive attribution as provided in Section 3(a)(1)(A)(i).

2. Other rights.

- a) Moral rights, such as the right of integrity, are not licensed under this Public License, nor are publicity, privacy, and/or other similar personality rights; however, to the extent possible, the Licensor waives and/or agrees not to assert any such rights held by the Licensor to the limited extent necessary to allow You to exercise the Licensed Rights, but not otherwise.
- b) Patent and trademark rights are not licensed under this Public License.
- c) To the extent possible, the Licensor waives any right to collect royalties from You for the exercise of the Licensed Rights, whether directly or through a collecting society under any voluntary or waivable statutory or compulsory licensing scheme. In all other cases the Licensor expressly reserves any right to collect such royalties, including when the Licensed Material is used other than for NonCommercial purposes.

SECTION 3 – LICENSE CONDITIONS. Your exercise of the Licensed Rights is expressly made subject to the following conditions.

1. Attribution.

- a) If You Share the Licensed Material, You must:
 - i. retain the following if it is supplied by the Licensor with the Licensed Material:
 - A. identification of the creator(s) of the Licensed Material and any others designated to receive attribution, in any reasonable manner requested by the Licensor (including by pseudonym if designated);
 - B. a copyright notice;
 - C. a notice that refers to this Public License;
 - D. a notice that refers to the disclaimer of warranties;
 - E. a URI or hyperlink to the Licensed Material to the extent reasonably practicable;
 - ii. indicate if You modified the Licensed Material and retain an indication of any previous modifications; and
 - iii. indicate the Licensed Material is licensed under this Public License, and include the text of, or the URI or hyperlink to, this Public License.

For the avoidance of doubt, You do not have permission under this Public License to Share Adapted Material.

- b) You may satisfy the conditions in Section 3(a)(1) in any reasonable manner based on the medium, means, and context in which You Share the Licensed Material. For example, it may be reasonable to satisfy the conditions by providing a URI or hyperlink to a resource that includes the required information.
- c) If requested by the Licensor, You must remove any of the information required by Section 3(a)(1)(A) to the extent reasonably practicable.

SECTION 4 – SUI GENERIS DATABASE RIGHTS. Where the Licensed Rights include Sui Generis Database Rights that apply to Your use of the Licensed Material:

1. for the avoidance of doubt, Section 2(a)(1) grants You the right to extract, reuse, reproduce, and Share all or a substantial portion of the contents of the database for NonCommercial purposes only and provided You do not Share Adapted Material;
2. if You include all or a substantial portion of the database contents in a database in which You have Sui Generis Database Rights, then the database in which You have Sui Generis Database Rights (but not its individual contents) is Adapted Material; and
3. You must comply with the conditions in Section 3(a) if You Share all or a substantial portion of the contents of the database.

For the avoidance of doubt, this Section 4 supplements and does not replace Your obligations under this Public License where the Licensed Rights include other Copyright and Similar Rights.

SECTION 5 – DISCLAIMER OF WARRANTIES AND LIMITATION OF LIABILITY.

1. Unless otherwise separately undertaken by the Licensor, to the extent possible, the Licensor offers the Licensed Material as-is and as-available, and makes no representations or warranties of any kind concerning the Licensed Material, whether express, implied, statutory, or other. This includes, without limitation, warranties of title, merchantability, fitness for a particular purpose, non-infringement, absence of latent or other defects, accuracy, or the presence or absence of errors, whether or not known or discoverable. Where disclaimers of warranties are not allowed in full or in part, this disclaimer may not apply to You.
 2. To the extent possible, in no event will the Licensor be liable to You on any legal theory (including, without limitation, negligence) or otherwise for any direct, special, indirect, incidental, consequential, punitive, exemplary, or other losses, costs, expenses, or damages arising out of this Public License or use of the Licensed Material, even if the Licensor has been advised of the possibility of such losses, costs, expenses, or damages. Where a limitation of liability is not allowed in full or in part, this limitation may not apply to You.
1. The disclaimer of warranties and limitation of liability provided above shall be interpreted in a manner that, to the extent possible, most closely approximates an absolute disclaimer and waiver of all liability.

SECTION 6 – TERM AND TERMINATION.

1. This Public License applies for the term of the Copyright and Similar Rights licensed here. However, if You fail to comply with this Public License, then Your rights under this Public License terminate automatically.
2. Where Your right to use the Licensed Material has terminated under Section 6(a), it reinstates:
 - a) automatically as of the date the violation is cured, provided it is cured within 30 days of Your discovery of the violation; or
 - b) upon express reinstatement by the Licensor.

For the avoidance of doubt, this Section 6(b) does not affect any right the Licensor may have to seek remedies for Your violations of this Public License.

3. For the avoidance of doubt, the Licensor may also offer the Licensed Material under separate terms or conditions or stop distributing the Licensed Material at any time; however, doing so will not terminate this Public License.
4. Sections 1, 5, 6, 7, and 8 survive termination of this Public License.

SECTION 7 – OTHER TERMS AND CONDITIONS.

1. The Licensor shall not be bound by any additional or different terms or conditions communicated by You unless expressly agreed.
2. Any arrangements, understandings, or agreements regarding the Licensed Material not stated herein are separate from and independent of the terms and conditions of this Public License.

SECTION 8 – INTERPRETATION.

1. For the avoidance of doubt, this Public License does not, and shall not be interpreted to, reduce, limit, restrict, or impose conditions on any use of the Licensed Material that could lawfully be made without permission under this Public License.
2. To the extent possible, if any provision of this Public License is deemed unenforceable, it shall be automatically reformed to the minimum extent necessary to make it enforceable. If the provision cannot be reformed, it shall be severed from this Public License without affecting the enforceability of the remaining terms and conditions.
3. No term or condition of this Public License will be waived and no failure to comply consented to unless expressly agreed to by the Licensor.
4. Nothing in this Public License constitutes or may be interpreted as a limitation upon, or waiver of, any privileges and immunities that apply to the Licensor or You, including from the legal processes of any jurisdiction or authority.