



Regelung bei Massenkämpfen

Auf diesem Blatt wird exemplarisch gezeigt, wie man Massenkämpfe, die recht unübersichtlich sind, bewerten und berechnen kann

(Der nachfolgende Text entstammt der Reflexion des 14. Spielabends der Kampagne „The Uprising“, an dem das erste Mal das System zum Tragen kam. Hier seht ihr das System bereits am Beispiel in der Praxis angewandt.)

[...] Ich habe mir folgendes überlegt, wie wir ab sofort Massenschlachten simulieren: Ich berechne am Anfang folgendes: die Kampfstärke der zwei Parteien (setzt sich zusammen aus Anzahl und subjektive Kampfstärke) wird ermittelt und bekannt gegeben. Aus diesen Zahlen wird dann die Prognose gestellt, welche Partei mit welchen Verlusten gewinnen wird. Aus dieser Rechnung wird ein Wert übernommen, der noch wichtig für das subjektive *Battle-Destiny* sein wird.

Für jeden Teilnehmer der Schlacht wird zuerst eine *Engagement-Ziffer* von 1-10 vergeben (1 für teilnahmslos bis 10 für "voll dabei"). Je engagierter man am Kampfgeschehen teilnimmt, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, Gegner zu vernichten, aber auch Treffer einzustecken. Achtung: Nicht immer ist es möglich, sich einem Kampfgeschehen so einfach zu entziehen; beim letzten Abend aber ging es. Ich habe mir überlegt, wie das Kampfverhalten der einzelnen Gruppenmitglieder ausgesehen haben könnte:

Gasundrall: 10

Legolas: 10

Talat: 9

Sabu: 8

Titlo (mit Murrian): 6

Gix: 4

Mirol: 2

Es gibt nun nicht mehr den rundenbasierenden Kampf, sondern den *phasenbasierenden*. Pro Engagement-Punkt wird ein *Tri-Battle-Destiny-Wurf* (TBDW) verlangt (3 Würfe auf W100). Der erste Wurf (WKampfkraft) prüft, inwiefern man in der Attacke erfolgreich ist, der zweite (WAusdauer) kontrolliert die Art der Verausgabung, während der letzte (WWiderstand) den eigenen Schaden angibt. Im Voraus werden die Würfe nach Gesichtspunkten des OB, DB, der Kampfsituation, wichtiger magischer Gegenstände und des Status modifiziert. Für die Charaktere ergibt sich folgendes Bild:

Gasundrall: WKa +12 (+6) für OB 117, WAu +0, WWi +5 für DB 35 (3,5) und Zaubereinsatz

Talat: WKa +10 (+5) für OB 97, WAu +0, WWi +4 für DB 10 (1) und element. Rüstung

Sabu: WKa +8 (+4) für OB 83, WAu +0, WWi +3 für DB 30

Titlo: WKa +5 (+3) für OB ?? und OB Murrian, WAu +0, WWi +10 für DB 50



Gix: WKa +4 (+2) für OB 45/36, WAu +0, WWi +5 für DB 30 und Status Vheilen
Mirol: WKa +1 (+0) für OB 13, WAu +1 (Spinnenwesen), WWi +2 für DB 20

Nun galt es nur noch für mich, anhand dieser Werte den Zustand der Charaktere zu ermitteln. Den gewürfelten Werten lag eine Wertzuweisungstabelle zugrunde, die ich jetzt nicht im einzelnen erläutern möchte. Es sei nur soviel gesagt, dass Würfelwerte im oberen Bereich immer besser sind als niedrige. Nur die Sonderregeln bei tiefen Werten soll noch erläutert werden: Bei WKa gelten modifizierte Werte unter 11 als Patzer, die Verletzungen mit sich tragen können (jedoch keine schweren); bei WAu bedeutet modifizierter Wert unter 11 hoher Kraftaufwand, der mit einem prozentualen AP-Abzug beachtet wird; bei WWi bedeuten niedrige Werte hohe TP-Verluste, während der unmodifizierte Würfelwurf 01 mit einem Todesurteil gleichkommen kann, wenn ein WW gegen Tod nicht gelingt.

Kommen wir nun zu den gewürfelten Ergebnissen für die einzelnen Charaktere und ihren derzeitigen Status:

Gasundrall (EZ: 10)

WKa: 68, 05, 90, 15, 81, 39, XX, 02, 87, 12
WAu: 28, 78, 78, 53, 42, 20, 52, 82, 90, 32
WWi: 23, 96, 41, 54, 80, 01, 94, 14, 40, 56

Bedeutung: Der UM 01 wäre hier für Gasundrall das Todesurteil gewesen, doch da er wie Sabu auch den Status "Günstling der Götter" hat, wird die erste 01 einer Schlacht als Todesurteil ignoriert (Voraussetzung ist ein 100% Kampfeinsatz, also EZ=10), bei Sabu dagegen ist ein 100%-Kampfeinsatz nicht nötig, wenn er diesen Vorteil nutzen möchte. Der Zustand Gasundralls sieht wie folgt aus:

TP: 7 % AP: 56 % MP: 50% Offensichtliche Verletzungen (noch nicht diagnostiziert): Schwere Schmerzen in der Brust, schwerer Atemgang, rechtes Bein verderbt und starke Schmerzen, Platzwunden am Kopf, Schwindelgefühle
Vernichtete Gegner: 6 / EPs für Schlacht: 2575

Talat (EZ: 9)

WKa: 37, 34, 49, 18, 90, 52, 17, 97, 56
WAu: 90, 06, 24, 01, 20, 51, 17, 34, 38
WWi: 10, 06, 37, 47, 54, 80, 14, 30, 79

Bedeutung: UM 01 bedeutet hier, dass Talat in der Kampfphase 50% seiner Grund AP verliert; bei einem wiederholten 01-Wurf wäre Talat entkräftet zusammengesunken - gut dass Zwerge so viel wegstecken können!

TP: 29 % AP: 10 % Offensichtliche Verletzungen (n.n.d.): Klaffende Schnittwunden in beiden Oberarmen
Vernichtete Gegner: 5 / EPs für Schlacht: 2246



Sabu (EZ: 8)

WKa: 65, 73, 26, 56, 22, 81, 91, 53

WAu: 71, 87, 81, 53, 67, 40, 21, 45

WWi: 31, 73, 72, 99, 46, 19, 81, 81

TP: 67 % AP: 61 % MP: 100% Offensichtliche Verletzungen: keine
Vernichtete Gegner: 4 / EPs für Schlacht: 1602

Titlo (und Murrian) (EZ:6)

WKa: 89, 67, 02, 52, 31, 68

WAu: 59, 94, 42, 41, 47, 38

WWi: 12, 21, 80, 79, 33, 97

TP: 62 % AP: 64 % Offensichtliche Verletzungen: keine
Vernichtete Gegner: 3 / EPs für Schlacht: 1198

Vheilen Gix (EZ:4)

WKa: 58, 15, 12, 00

WAu: 38, 46, 68, 82

WWi: 18, 84, 91, 68

TP: 97 % AP: 42 % MP: 20 % Offensichtliche Verletzungen: keine
Vernichtete Gegner: 4 / EPs für Schlacht: 1631

Mirol (EZ: 2)

WKa: 29, 15

WAu: 38, 76

WWi: 10, 88

TP: 83 % AP: 89 % Offensichtliche Verletzungen: Bewegung des sekundären
linken Arms bereitet Schmerzen
Vernichtete Gegner: 0 / EPs für Schlacht: 581

Zur Kenntnisnahme:

Legolas (EZ: 10)

TP: 66 % AP: 70 % MP: irrelevant Offensichtliche Verletzungen: nachziehen-
des Bein

Vernichtete Gegner: 4 / EPs für Schlacht: irrelevant

Dieses Prinzip ist eine Vereinfachung für den Meister und spart Spiel- und Würfelzeit. Allerdings hat das System auch Nachteile: Die Spieler sehen nicht unbedingt den Zusammenhang zwischen ihrem Spieleinsatz und dem Ausgang der Schlacht („Warum fehlt mir den jetzt ein Bein?“). Allerdings muss auch gesagt werden, dass sich eine Massenschlacht auf der anderen Seite auch nicht „Geordnet“ darstellen lässt.