



MASS COMBAT RULES

5e compatible



by Penandpaper.blog



Credits

AUTHOR	Alejandro "Murphy" Jiménez
EDITOR	Alejandro "Murphy" Jiménez
DESIGNER	Alejandro "Murphy" Jiménez
LAYOUT	Alejandro "Murphy" Jiménez
ARTISTS	Free Pictures from different artists

Version 1.2

Copyright © 2023 by PENANDPAPER.BLOG
All rights reserved. This book or any portion thereof
may not be reproduced or used in any manner whatsoever
without the express written permission of the publisher
except for the use of brief quotations in a book review.



INHALTSVERZEICHNIS

REGELN FÜR DIE MASSENSCHLACHT	S. 4
VERGLEICHSWURF	S. 4
MODIFIKATOREN	S. 4
SCHADEN UND TREFFERPUNKTE	S. 6
KRITISCHE TREFFER UND PATZER	S. 6
TOD	S. 7
MANÖVER	S. 7
RÜCKZUG UND FLUCHT	S. 8
VERSTÄRKUNGEN	S. 8
TRUPPENWECHSEL	S. 9
PHASEN DER SCHLACHT	S. 9
AUFSTELLUNG	S. 9
AUFKLÄRUNG	S. 10
REGELN FÜR FORTGESCHRITTENE	S. 11

www.penandpaper.blog

~ ~ ~

*Unterhaltsame, philosophische Rollenspielartikel
und spoilerfreie Rezensionen.*

~ ~ ~

Kostenlos abonnieren!

REGELN FÜR DIE MASSENSCHLACHT

Dies ist eine Anleitung für den Massenkampf im Rollenspiel, auch als MASS COMBAT RULES bekannt. Sie geht davon aus, dass die Kämpfe mit Miniaturen, Tokens oder Vergleichbarem auf einem Untergrund mit Raster oder Hexfeldern dargestellt werden.

Die Regeln legen Wert darauf, den Kampf ohne viel Aufwand und Rechenleistung abzuhandeln. Sie sind gerade kleinteilig genug, damit das Ergebnis der Schlacht nicht voraussehbar ist und der Kampf trotzdem einige strategische Optionen lässt.

VERGLEICHSWURF

Als Grundwurf gibt es einen Vergleichswurf (Opposed Check) mit 1W20 je Einheit. Dabei wird davon ausgegangen, dass grundsätzlich eine Einheit gegen eine Einheit kämpft. Ausnahmen werden später besprochen.

Es gibt keine Difficulty Challenge (DC), sondern nur den Gegenwurf des Gegners. Beide Einheiten haben einen Modifikator, ausser sie bestehen nur aus Individuen mit dem Wert von 1 und beide Seiten sind gleich stark. Aber das erklärt sich später von alleine.

MODIFIKATOREN

Hat eine Einheit die zahlenmässige Überlegenheit, zählt jede überzählige Kreatur für den Vergleichswurf +1, mit der Ausnahme von Goblins, Halblingen, Helden, Monstern und Geschützen.

Helden beeinflussen den Modifikator gemäss ihrer Stufe. Folgende Liste hilft, den Modifikator zu bestimmen.

Heldenmodifikator

Stufe 1, 2 und 3	=	+Stufe
Stufe 4 und 5	=	+Stufe-1
Stufe 6 bis 8	=	+Stufe-2
Stufe 9 bis 13	=	+Stufe-3
Stufe 14 bis 20	=	+Stufe-4

Monster- und Geschützmodifikator

Monster (nach Grösse)	+3 bis +16
Geschütze (nach Grösse)	+3 bis +8

Beispiele (so viele Punkte zählen Kreaturen)

Goblin, Halbling	1/2
Ork, Mensch, Zwerg, Elfe, Humanoide	1
Standardheld (NPC), Oger, Troll	3
Elfenkrieger NPC	3
Riesenspinne	5
Hexerin	6
Nachtmahr	7
Elfenfürst	10
Magier/BBEG	15

SCHADEN UND TREFFERPUNKTE

Wer den Vergleichswurf gewinnt, macht standardmässig 1W4 Schaden. Es fallen so viele Kreaturen mit Wert 1 aus der Einheit wie Schadenspunkte ausgeteilt werden.

Helden haben im Massenkampf nicht mehr ihre üblichen HP vom Charakterblatt, wie im Einzelkampf, sondern so viele, wie sie Punkte im Mass Combat wert sind. Sie sterben meist als Letzte. Ausser, der Schaden wird ihnen ausdrücklich zugeteilt und die Spielleitung lässt dies zu. Das kann auch bei Monstern so gemacht werden. Beispiel: Der 1W4-Schaden geht auf das Monster, das +5 hat. Nach zwei Runden kann es besiegt sein.

Schliesst ein Monster (oder ein ausserordentlich starker Held) sich einer Einheit an, wie zum Beispiel eine Riesenspinne, dann steigt der Schaden der Einheit von 1W4 auf 1W6.

Der Schadenwürfel der Einheit, welcher das Monster oder der Held sich angeschlossen hat, entspricht nun der Stufe des Modifikators des Monsters. Siehe die folgende Tabelle.

Schadenwürfel der Einheit mit Monster

ab +6	=	1W6
+7	=	1W8
+8	=	1W8
+10	=	1W10 etc.

KRITISCHE TREFFER ODER PATZER

Eine gewürfelte 20 ist ein kritischer Treffer. Dies bedeutet, der Angriff gelingt und Schaden erfolgt, egal was der Gegner würfelt oder welche Modifikatoren dazu kommen.

Bei einer gewürfelten 1 wird der ausgeteilte Schaden verdoppelt, also standardmässig 2W4 Schaden, statt nur 1W4. Haben sich Monster oder Helden der Einheit angeschlossen, wird auch hier im Falle einer gewürfelten 1 der Schaden verdoppelt.

TOD

Helden fallen als Letzte. Vielleicht weil sie heldenhaft sind oder weil sie von der Einheit geschützt werden oder wegen Plot Armor, das spielt keine Rolle. Beispiel: Sagt der 1W4-Wurf, dass 4 Schaden genommen wird und es sind nur noch der Held (+3) und ein Krieger +1 übrig, dann fällt auch der Held. Es lohnt sich also, sich rechtzeitig aus dem Kampf zurückzuziehen.

MANÖVER

Bewegung ist nur direkt vor oder nach einer Kampfhandlung möglich. Die Distanz entspricht den üblichen Distanzen der Individuen der Einheit. Also meistens 30 Fuss.

Eine Einheit kann sprinten, hat dafür im anschliessenden Gefecht in dieser Runde Nachteil, bekommt also einen Strafwürfel.

Im Gefecht ist es wie im Einzelkampf mancher Systeme: Bewegung und Kampf ist in der gleichen Runde möglich, doch die Einheiten sind gebunden. Um nicht mehr gebunden zu sein, müssen die Einheiten sich erst trennen, also den Rückzug antreten oder fliehen.

Ist die bekämpfte gegnerische Einheit geflohen oder vernichtet, kann die verbliebene Einheit sich einer anderen Einheit anschliessen.

RÜCKZUG UND FLUCHT

Wer sich vom Feind lösen will, muss dafür einen Zug einsetzen, mit dem gewissen Risiko. Bei Rückzug wird normal 1W20 gegeneinander gewürfelt, aber vom Zurückziehenden kann kein Schaden ausgeteilt werden. Er erfährt Schaden oder kommt ungeschoren davon.

Falls der Feind die Verfolgung aufnehmen will, muss es an einem neuen Ort ein neues Gefecht geben. Auf dem aktuellen Kampffeld kann der Feind nicht verfolgt werden. Gilt eine Einheit als geflohen und hat sie sich nicht einer anderen Einheit angeschlossen, ist sie aus der Schlacht und vom Kampffeld zu entfernen.

Wird eine geflohene Einheit aber nur umgruppiert und bleibt auf dem Schlachtfeld, dann kann sie

- *noch im selben Zug kämpfen (zusammengezählt mit der neuen Einheit)*
- *wieder attackiert werden.*

Flieht der Gegner, kann man die Aktion der eigenen Einheit nutzen, um sich zu bewegen (9 Felder, bzw. 30 Fuss). Nach dem Loslösen vom Feind kann die verbleibende Einheit sich neu gruppieren und sich mit anderen Einheiten zusammenschliessen.

Einheiten, die geflüchtet sind, können an dieser Schlacht nicht mehr teilnehmen und sind vom Schlachtfeld zu entfernen.

VERSTÄRKUNGEN

Verstärkungen kommen nach der Kampfrunde für die nächste Runde dazu. Sie werden am Schlachtfeldrand aufgestellt, sodass nicht klar ist, wo genau sie helfen werden, aber doch schon, wie viele es sind. In der nächsten Kampfrunde treten sie in den Kampf ein und schliessen sich einer sich bereits im Kampf befindlichen Einheit an.

TRUPPENWECHSEL

Helden, Monster und Geschütze können die Einheit in einer Bewegung wechseln, Individuen mit Wert 1 oder $\frac{1}{2}$ können nicht die Einheit wechseln.

PHASEN DER SCHLACHT

Jede Schlacht beinhaltet die folgenden drei Phasen:

1. Aufstellung
2. Aufklärung (Diplomatie/Spionage)
3. Kampf (inklusive Umgruppierung und Flucht)

AUFSTELLUNG

Gibt es einen klaren Angreifer und einen Verteidiger, darf der Verteidiger zuerst Stellung beziehen, sofern er das Gelände ausnutzen kann.

Bei flachem Gelände, ohne Vorteile, stellt zuerst der Angreifer auf, damit der Verteidiger sich eine Strategie überlegen kann.

Sind es zwei Streitkräfte bei denen es keinen klaren Angreifer gibt und die beide auf dem ebenen Feld aufeinandertreffen, gibt es einen 1W20 Vergleichswurf (Opposed Check). Hast du das höhere Ergebnis, gewinnst du und stellst als zweiter auf.

Die Spielenden müssen vor einer Schlacht entscheiden, welche Truppen sie direkt in den Kampf werfen und was sie als Reserve (ausserhalb des Schlachtfeldes) zurückhalten. Siehe Verstärkungen!

AUFKLÄRUNG

Für den Fluff und um den Zusammenstoß spannender zu machen, gelten drei definierende Würfe, über deren Anwendung die Spielleitung entscheidet. Die drei Würfe können auch bei klarem Angreifer und Verteidiger angewandt werden.

Die Spielenden entscheiden vor der Schlacht welche Einheiten sie auf das Schlachtfeld schicken. Dazu dienen ihnen Aufklärungsinformationen, die durch die ersten beiden Würfe definiert werden.

Sind diese zu kompliziert in der Anwendung, dann können sie ohne Weiteres weggelassen werden.

DIE DREI VERGLEICHSWÜRFE

- *Deception*
- *Insight*
- *Charisma*

DECEPTION-WURF (TÄUSCHEN)

Ein Deception-Wurf definiert, wer den anderen besser in die Irre führt, was Strategie betrifft. Die Spielleitung würfelt verdeckt, sodass der Spieler nicht einschätzen kann, ob er den Vergleich gewinnt. Er kann nur einschätzen, ob sein Wurf gut war oder nicht.

Bei einem Erfolg kannst du dem Feind Fehlinformationen zukommen lassen.

Bei einem Misserfolg bekommst du falsche Informationen.

Aufgrund deines eigenen Wurfes kannst du ungefähr einschätzen, ob die Information vertrauenswürdig ist oder nicht.

INSIGHT-WURF (MOTIV ERKENNEN)

Der Insight-Wurf gegeneinander definiert, wer mehr über den Gegner herausfindet.

Bei einem Erfolg erfährst du, wer und wie viele deine Gegner sind.

Bei einem Misserfolg weiss der Gegner viel über dich.

CHARISMA-WURF

Ein Charisma-Wurf (Persuasion / Intimidation) definiert, wer seine Truppen besser kommandiert. Der zu übertreffende DC (Difficulty Challenge) ist dabei eine 10.

Bei einem Erfolg stellt der Spieler seine Einheiten selbst auf.

Bei einem Misserfolg stellt die Spielleitung die Einheiten des Spielers auf.

REGELN FÜR FORTGESCHRITTENE

Diese Regeln sind als Vorschläge zu verstehen und bedürfen der eigenen Interpretation. Fast alle davon komplizieren die Schlacht, da sie Marker oder Notizen bedürfen.

Berittene Einheiten gelten als +2 per Individuum. Man kann es auch so handhaben, dass berittene Einheiten nur bei der ersten Attacke doppelt zählen, da sie mit Tempo kommen und Fusstruppen niederreiten können. Beispiel: 12 Reiter attackieren, sie zählen als 24. Nach dem ersten Angriff zählen sie noch 18 Punkte, da sie noch eine vorteilhafte Position innehaben, aber nicht mehr so vorteilhaft, wie beim ersten Heranreiten.

Moral der Einheiten testen. Zum Beispiel durch Charisma und Führungsproben, mit steigendem Schwierigkeitsgrad, je nach Bedrohung und Lage.

Vorschlag 1: Wenn der Charisma-Wurf misslingt, flieht die ganze Einheit.

Vorschlag 2: Wenn der Charisma-Wurf misslingt, dann flüchten einige der Kämpfenden. Würfle einen Würfel (abgerundet), der der Anzahl Individuen in der Einheit entspricht, um zu sehen wie viele sich aus dem Staube machen.

Fern- und Nahkampfseinheiten unterscheiden. Zu Beginn definieren, ob eine Einheit eine Fernkampf- oder eine Nahkampf-Einheit ist. Dann hat die Einheit zu Beginn aus der Ferne Vorteil oder dann im Nahkampf Nachteil. Zwei Würfel, der bessere, respektive schlechtere zählt.

Artillerie im Einsatz. Diese schießt (zielgenau oder erschwert), ohne dass die feindlichen Einheiten ausweichen können. Eine Runde aussetzen, diese wird für das Nachladen benötigt.

Angriff von hinten. Wenn zusätzliche eine Einheit von hinten angreift, dann gibt es einen zweiten Angriff (weil zweite Front), aber der Verteidiger muss entscheiden, ob er sich nach vorne oder nach hinten ausrichtet/verteidigt.

Zauber werden ausgespielt. Jedoch keine «kreativen» Zaubereinsätze, nur Schaden verursachende Spells mit Saving Throws. Wenn der Zauberspruch erfolgreich ist, teilt er der Stufe entsprechend Schaden aus. In dieser Runde kann die Einheit keinen weiteren Schaden austeilten oder keine weitere Attacke machen.

Veteranenstatus. Hat eine Einheit eine Schlacht überstanden, erhält sie als ganze Einheit in der nächsten Schlacht einen automatischen, zusätzlichen Modifikator von +3, den sogenannten Veteranenstatus.

