

Massenkampfregeln für „In die Tiefen“

Manchmal gibt es im Rollenspiel größere Gefechte, die sich nicht mehr sinnvoll im typischen Einzel- oder Kleingruppenkampf darstellen lassen. Hierfür gibt es die Massenkampfregeln.

Die Massenkampfregeln funktionieren vollkommen anders als die normalen Kampfregeln für Spielfiguren und laufen wie folgt ab:

1. Umstände bestimmen
2. Taktik auswählen
3. Heldenhafte Taten vollbringen
4. Zahl der Würfel festlegen
5. Ausgang der Schlacht bestimmen
6. Verluste feststellen
7. Folgen der Schlacht ermitteln

Umstände bestimmen

Terrain

Bietet die Umgebung einer Partei einen Vorteil? Falls ja, erhält diese Partei einen Bonus von +1W6 auf ihren Schlachtwurf.

Sicherer Tod

Droht einer Partei die Vernichtung, weil sie weder fliehen noch sich ergeben kann? Falls ja, erhält diese Partei einen Bonus von +2W6 auf ihren Schlachtwurf.

Fanatismus

Handelt es sich bei einer Partei um Fanatiker, die für ihre Sache freudig in den Tod gehen? In diesem Fall kann sie einen Bonus von bis zu +4W6 erhalten, wenn sie dafür ihre Todesschwelle um 1 pro 1W6 herabsetzt (siehe „Verluste feststellen“).

Überzahl

Hat eine Partei mindestens dreifache Übermacht gegenüber der anderen Partei? In dem Fall erhält sie einen Bonus von +1W6 auf ihren Schlachtwurf.

Für jede weitere dreifache Übermacht steigt der Schlachtenwurf um weitere 1W6, also auf +2W6 bei sechsfacher Übermacht, +3W6 bei neunfacher Übermacht usw.

Taktik auswählen

Es gibt drei Taktiken: Schnelligkeit, Stetigkeit oder Stärke. Schnell steht beispielsweise für Plänkler, die den Gegner durch ständige Nadelstiche zermürben. Stetigkeit steht für eine abwartende Haltung und langsames Vorrücken, etwa einen Schildwall. Stärke steht für heftige Angriffe, bei denen sich der Angreifer aus der Deckung wagt, etwa einen Sturmangriff.

Die drei Taktiken kontern sich gegenseitig: Schnelligkeit besiegt Stetigkeit besiegt Stärke besiegt Schnelligkeit.

Die gewählte Taktik wird von beiden Parteien vor dem Kampf auf einen Zettel geschrieben, der in die Mitte des Tisches gelegt wird. Direkt vor dem Schlachtenwurf wird der Zettel umgedreht.

Falls eine Partei eine überlegene Taktik gewählt hat, erhält sie einen Bonus von +2W6 auf ihren Schlachtenwurf. Falls beide Parteien die gleiche Taktik wählen, erhält keine einen Bonus.

Heldenhafte Taten vollbringen

Die Anführer der beteiligten Parteien (und eventuelle Spielfiguren) können vor der Schlacht heldenhafte Taten vollbringen, um die Moral des Gegners zu erschüttern. Jede erfolgreiche heldenhafte Tat gewährt einen Bonus von +1W6 für die eigene Partei, eine vereitelte heldenhafte Tat gewährt hingegen der Gegenpartei einen Bonus von +1W6.

Bei heldenhaften Taten handelt es sich um typische Aktionen von Spielerfiguren, wie etwa ein Duell mit dem gegnerischen Vorkämpfer oder das Zerstören von Belagerungswaffen.

Heldenhafte Aktionen werden nach den normalen Regeln aus „In die Tiefen“ abgehandelt und passieren normalerweise im Laufe des Abenteuer bevor es zur eigentlichen Schlacht kommt.

Es wäre auch möglich, sie als Duelle verschiedener Heroen inmitten der Kämpfe normaler Truppen zu beschreiben, etwa wie das Duell Hektors mit Ajax.

Zahl der Würfel

Die Zahl der Würfel setzt sich folgendermaßen zusammen:

Grundwürfel	+1W6
Terrain	+1W6
Sicherer Tod	+2W6
Fanatismus	+1W6 bis +4W6
Überzahl	+1W6 je dreifache Überzahl
Taktik	+2W6 oder $\pm 0W6$
Heldenhafte Taten	+1W6 je Tat

Ausgang der Schlacht bestimmen

Der Ausgang der Schlacht bestimmt sich über den Schlachtenwurf. Hierbei würfeln alle beteiligten Parteien alle ihre gesammelten Würfel und zählen das Ergebnis zusammen.

Falls eine Partei eine „6“ würfelt, zerstört sie damit einen Würfel der anderen Seite ihrer Wahl. Derart zerstörte Würfel werden wieder vom Ergebnis abgezogen.

Technische Überlegenheit

Falls eine Seite technisch (bzw. magisch) überlegen ist, kann sie bereits mit einer gewürfelten „5“ einen Würfel der anderen Seite zerstören.

Ergebnis

Die Seite mit dem höheren Gesamtergebnis nach Abzug zerstörter Würfel gewinnt die Schlacht. Falls beide Seiten zum gleichen Ergebnis kommen, geht die Schlacht unentschieden aus.

Verluste feststellen

Falls Würfel einer Partei zerstört wurden, verliert sie an Kampfstärke. Sie verliert den Anteil ihrer Truppen, der dem Anteil der zerstörten Würfel an allen Würfeln entspricht.

Falls also eine Partei ihren Schlachtenwurf mit 5W6 ausgeführt hat und davon zwei Würfel zerstört wurden, erleidet sie Verluste in Höhe von 40 % ($\frac{2}{5}$) ihrer Truppenstärke.

Die Höhe der Verluste ist unabhängig davon, ob die Partei die Schlacht gewonnen oder verloren hat.

Fanatiker

Fanatiker erleiden höhere Verluste als besonnen Angreifer. Für jeden Bonuswürfel, den sie auf ihren Schlachtenwurf verwendet haben, sinkt die Zerstörungsschwelle des Gegners um 1. Fanatiker mit einem Bonus von +1W6 auf ihren Schlachtenwurf verlieren also bereits bei einem gegnerischen Würfel mit einer Augenzahl von 5 an Truppenstärke (bzw. bei einer Augenzahl von 4, wenn der Gegner zudem technisch überlegen ist).

Die Bonuswürfel für Fanatismus aus dem Schlachtenwurf gehen zudem nicht in die Berechnung der Verluste ein: Die Fanatismuswürfel werden also zur Verlustberechnung wieder von der Anzahl aller geworfenen Würfel abgezogen.

Folgen der Schlacht

Der Verlierer der Schlacht muss sich aus dem Hexfeld (oder vergleichbaren Areal) zurückziehen.

Wohin er sich zurückziehen muss, hängt von der Moral ab. Nach Ende der Schlacht prüfen beide Seiten ihre Moral.

Sensationelles Ergebnis: Die Partei erhält direkt im Anschluss an die Schlacht eine zusätzliche Aktion außer der Reihe.

Patzer: Die Partei muss für einen Zug aussetzen.

Normaler Erfolg oder Misserfolg: Hier kommt es auf den Abstand der Moral-Proben beider Parteien zueinander an.

Für jede Güteklasse, die der Gewinner mit seiner Moral-Probe über dem Verlierer liegt, kann er diesem das Ausweichen in ein Feld untersagen. Beim maximalen Abstand von 4 Punkten bleiben dem Verlierer also nur noch zwei Hexfelder offen, in die er sich zurückziehen kann.

Für jede Güteklasse, die der Verlierer mit seiner Moral-Probe über dem Gewinner liegt, erhöht sich die Zahl der Felder, in die er ziehen kann. Theoretisch kann er so am Gegner vorbei weiter in dessen Herrschaftsbereich ziehen.

Folgen der Schlacht bei ausgelöschter Armee

Es kann bei Fanatikern vorkommen, dass eine Armee die Schlacht gewinnt, aber dabei ausgelöscht wird. In diesem Fall muss sich die Gegenseite trotzdem zunächst zurückziehen, weil die Anführer ihre Kämpfer erst wieder überzeugen müssen, sich tiefer in das gegnerische Gebiet zu wagen.