

Kampf zu Schiff

Zeit und Raum

Ein Spielzug entspricht etwa einer Spielrunde, also 5 Minuten. Das Spielfeld ist der Einfachheit halber unterteilt in Sechsecke, welche jeweils einen Durchmesser von etwa 100 Schritt (Meter) haben – daraus resultieren 6 mögliche Bewegungsrichtungen des Schiffes. Pro Spielrunde ist zudem pro Held eine Heldenaktion (etwa 1-5 KR) erlaubt – wenn es gewünscht wird. Damit das Ganze Spaß macht und auch etwas einfacher ist, wird die Kontrolle der Sturmvogel während des Kampfes in die Hände der *Spieler* gelegt.

Die Manöverprobe

Während des Spiels wird des öfteren eine Manöverprobe fällig. Dies sind stets Probenwürfe mit einem W20 gegen die Qualität der Besatzung oder eines Teils derselben. Modifikatoren ergeben sich nach Art und Zustand des Schiffes, Umweltbedingungen und auch Anderem.

Spielablauf – eine Spielrunde

1. Erste Besatzungsphase
2. Bestimmung der Geschwindigkeit
3. Aufschreiben der Bewegung
4. Ausführen der Bewegung (Bewegungsphase) sowie eventuelle Manöver
5. Geschütze
6. Enterkampf
7. Zweite Besatzungsphase

1. Erste Besatzungsphase

In dieser Phase kann ein Schiff versuchen, sich von einem anderen Schiff, mit welchem es verbunden ist (s.u.) zu *lösen*, es kann zudem *Anker lichten*, die *Takelung wechseln* sowie ein *Beiboot zu Wasser lassen*.

Regeltechnisch können ein oder mehrere Aktionen ausgeführt werden, einige der Manöver erfordern dabei eine Manöverprobe. Werden mehrere Manöver gewünscht, so ist die Manöverprobe pro Manöver um die Gesamtzahl der Manöver erschwert.

Aktionen

- Anker lichten oder Anker fallen lassen (erfordert keine Probe)
- Verbindung lösen (falls zwei Schiffe durch Enterhaken, verhedderte Takelage oder anderes verbunden sind), Manöverprobe der Matrosen erforderlich
- Takelungsart wechseln, Manöverprobe der Matrosen erforderlich
- Beiboot ausbringen (erfordert keine Probe)

Arten der Takelungsart

- Segel streichen (Geschwindigkeit sinkt auf 0)
- Segel hissen → Kampfbesegehung (volle Geschwindigkeit)
- Von Kampfbesegehung auf „volles Zeug“ (+1 an Geschwindigkeit)
- Von „volles Zeug“ zurück auf Kampfbesegehung (-1 Geschwindigkeit)

2. Bestimmung der Geschwindigkeit

Hierbei wird die Geschwindigkeit des Schiffes für den folgenden Spielzug bestimmt, regeltechnisch also die Anzahl an Hexfeldern, die das Schiff überqueren kann.

Die Geschwindigkeit hängt von der Schiffsart, den Windverhältnissen (Richtung, Stärke) sowie eventuellen Beschädigungen ab.

Windstärke

Kampfbesegehung und „volles Zeug“

Die auf dem Schiffswertebogen angegebenen Werte gelten für Kampfbesegehung, mit „volles Zeug“ lässt sich also die Geschwindigkeit erhöhen (außer bei Gegenwind natürlich).

Schaden an der Takelage

Verliert ein Segelschiff mehr als die Hälfte seiner Takelagepunkte, so sinkt die Geschwindigkeit um 1; sind 75% der Takelagepunkte verloren, so sinkt die Geschwindigkeit um einen weiteren Punkt und „volles Zeug“ ist nicht mehr möglich. Die Geschwindigkeit kann durch Takelageschäden allerdings nicht unter 1 sinken.

3. Aufschreiben der Bewegung

Die Spieler notieren verdeckt die Bewegung, welche das Schiff ausführen soll; das Schiff kann sich maximal so viele Felder bewegen wie in Schritt 2 berechnet wurde und sich maximal um so viele Hexfeldseiten drehen wie seine Beweglichkeit beträgt.

Die Bewegung der beteiligten Schiffe erfolgt dann gleichzeitig.

Die Bewegung ist in *10 Abschnitte* unterteilt, abhängig von der Geschwindigkeit des Schiffes sind Bewegungen nur in bestimmten Abschnitten möglich (Tabelle wird ausgeteilt). Dies spiegelt regeltechnisch den Vorteil eines schnellen Schiffes gegenüber einem schwerfälligem Schiff wider.

Vortwärts

Das Schiff bewegt sich ein Hexfeld vorwärts, dies verbraucht einen Punkt der möglichen Geschwindigkeit

Steuerbord vorwärts

Das Schiff dreht sich eine Hexfeldseite nach rechts und bewegt sich zudem ein Feld nach vorne, dies verbraucht also einen Punkt Geschwindigkeit sowie einen Punkt Beweglichkeit.

Backbord vorwärts

Das Schiff dreht sich eine Hexfeldseite nach links und bewegt sich zudem ein Feld nach vorne, dies verbraucht also einen Punkt Geschwindigkeit sowie einen Punkt Beweglichkeit.

Auf der Stelle drehen

Das Schiff dreht sich auf der Stelle um eine Hexfeldseite (nur erlaubt bei ankernden Schiffen oder bewegungslose Schiffe mit ausgebrachten Beibooten), dies verbraucht also einen Punkt der Beweglichkeit.

Keine Bewegung

4. Ausführen der Bewegung

Abschnitt für Abschnitt werden die in Schritt 3 festgelegten Bewegungen ausgeführt, dabei finden alle Bewegungen innerhalb eines Abschnitts gleichzeitig statt. Halten sich während eines Abschnitts 2 oder mehr Schiffe im selben Feld auf, so sind Manöver erforderlich.

Verlust von Beweglichkeit

Wenn durch die aufgeschriebenen Bewegungsbefehle alle Beweglichkeitspunkte verbraucht sind können weitere geplante Drehungen nicht mehr ausgeführt werden. *Steuerbord vorwärts* und *Backbord vorwärts* werden zu *Vorwärts*, *Auf der Stelle drehen* verfällt.

Schiffsbegegnungen und Manöver

Halten sich während eines Abschnitts mehrere Schiffe im gleichen Hexfeld auf, so müssen Manöverproben gewürfelt werden. Mögliche Manöver sind *Rammen*, *Enterhaken werfen*, *Ausweichen* sowie *Nahbeschuss*.

Abhängig von den gelungenen Proben kann es vorkommen, dass die Schiffe nach Ende des Abschnitts verbunden sind (verhedderte Takelage, Enterhaken oder gerammt).

Schiffe, welche nach einem Abschnitt verbunden sind, bleiben verbunden und ihre restlichen Bewegungen in dieser Spielrunde verfallen; sind die Schiffe zwar in einem gemeinsamen Hexfeld, aber nach Ende der Manöver nicht verbunden, so wird die Bewegung fortgesetzt.

In bewegungslosen Abschnitten findet zwar keine Bewegung statt, wohl aber können Manöver durchgeführt werden, falls es zum Treffen mit einem anderen Schiff kommt. Solcherlei erzwungene Manöver sind aber um 2 erschwert.

Alle Manöver werden gleichzeitig ausgeführt, für jede Begegnung ist nur ein Manöver möglich, auf welches auch verzichtet werden kann.

a.) Rammen

Ein Schiff kann versuchen, ein anderes Schiff zu rammen. Dafür ist eine Besatzungsprobe der Matrosen erforderlich, die durch verschiedene Faktoren erschwert oder erleichtert sein kann, so z.B. Windstärke, unzureichende Besatzung, Rammsporn und weiteres.

Einem Rammen-Angriff kann ausgewichen werden, dazu muss die Ausweichen-Probe besser gelingen als die Rammen-Probe des Angreifers. Hat das angegriffene Schiff den *Nahbeschuss* Befehl, so findet dieser vor dem *Rammen* statt.

b.) Enterhaken werfen

Ein Schiff kann versuchen ein anderes Schiff zu entern und dieses somit zu binden. Hierzu ist eine Manöverprobe (Matrosen oder wenn vorhanden Seesoldaten) erforderlich, die durch verschiedene Gegebenheiten modifiziert sein kann.

Einem Enterhakenangriff kann ebenfalls ausgewichen werden, dazu muss die Ausweichen-Probe besser als die Entern-Probe gelingen.

c.) Ausweichen

Ein Schiff kann versuchen, einem Ramm- oder Enterangriff auszuweichen; ein solches Manöver kann auch das Verheddern der Takelage verhindern. Die Ausweichen-Manöverprobe ist ebenfalls durch zahlreiche Umstände modifiziert, wie z.B. Beweglichkeit, unzureichende Besatzung und vieles mehr.

Misslingt bei beiden Schiffen die sich in einem gemeinsamen Hexfeld befinden, die Ausweichenprobe, so gilt die Takelage als verheddert.

d.) Nahbeschuss

Hierzu können alle Geschütze eingesetzt werden, welche dem gegnerischen Schiff zugewandt sind und in der Reichweite 0 schießen dürfen. Gegen Nahbeschuss hilft kein Ausweichen.

5. Geschütze

Nachdem die Bewegung abgeschlossen wurde, kann jedes Schiff einmal seine Geschütze abfeuern; dazu muss das Ziel natürlich in Sicht- und Reichweite sein. Pro Geschütz muss festgelegt werden, auf was gezielt wird (Takelage, Rumpf).

Die Geschützprobe wird für jedes Geschütz mit dem W20 gegen die Qualität des Geschützpersonals gewürfelt.

Ein Schiff hat vier mögliche Schussrichtungen (Tabelle wird ausgeteilt):

- Steuerbord
- Backbord
- Voraus
- Achteraus

Miteinander verbundene Schiffe können nicht aufeinander schießen, und Geschütze, die schon mit dem Manöver *Nahbeschuss* abgefeuert wurden, können ebenfalls nicht mehr abgefeuert werden.

6. Enterkampf

Sind zwei oder auch mehr Schiffe miteinander verbunden, so ist der Enterkampf möglich; es ist möglich, auf den Enterkampf zu verzichten, es muss allerdings verteidigt werden, falls die andere Partei nicht auf den Enterkampf verzichtet.

Die Größe des Enterkommandos ergibt sich aus der Hälfte der Matrosen, Offiziere sowie Geschützpersonal und dazu noch die Gesamtzahl der Seesoldaten.

Ein Enterkommando erzielt bei erfolgreichem Entern ein Zehntel seiner Stärke als Besatzungsschaden an; der Besatzungsschaden wird zu gleichen Teilen auf Matrosen / Geschützpersonal sowie Seesoldaten verteilt
1 Punkt Besatzungsschaden gibt regeltechnisch einen toten Matrosen / Geschützpersonal / Seesoldat wider.

Erster Abschnitt der Enterphase

Der Angreifer muss versuchen, auf dem Schiff des Verteidigers Fuß zu fassen. Dies gelingt wenn eine Manöverprobe auf die Soldaten oder Matrosen geschafft wird. Die Manöverprobe kann durch verschiedene Faktoren erleichtert oder erschwert sein.

Gelingt also die Enterattacke, so befindet sich der Angreifer auf dem Schiff des Verteidigers.

Misslingt die Probe, so erleidet das Enterkommando des Angreifers Besatzungsschaden durch den Verteidiger und dieser kann selbst Entern (→ Zweiter Abschnitt der Enterphase) oder aber auf das Entern verzichten (→ 7. Zweite Besatzungsphase).

Zweiter Abschnitt der Enterphase

Hier würfelt sowohl der Angreifer wie auch der Verteidiger eine Manöverprobe auf die Matrosen oder Seesoldaten. Bei Gelingen der Probe kann Besatzungsschaden angerichtet werden.

Ergebnisse der Enterphase

Der Besatzungsschaden wird von der Gesamtbesatzung abgezogen und das Enterkommando wird neu berechnet.

Das Enterkommando, welches sich auf dem gegnerischen Schiff befindet, kann sich zurückziehen, die Besatzung des angegriffenen Schiffs kann sich ergeben. Entscheiden sich jedoch beide Parteien fürs Weiterkämpfen, so gelten die Schiffe weiterhin im Enterkampf befindlich.

7. Zweite Besatzungsphase

In dieser Phase werden die Auswirkungen durch erlittene Schäden festgestellt, es können zudem provisorische Reparaturen durchgeführt und Brände gelöscht werden.

Abschließend wird festgestellt, ob das Schiff sinkt ☺

Brände

Falls Brände durch Beschuss oder Unfälle entstanden sind, wird hier festgestellt, ob diese sich eindämmen lassen oder sich gar ausbreiten.

Reparaturen

Die Besatzung des Schiffes kann versuchen, Schäden an Takelage und Rumpf zu beheben sowie eventuelle Brände zu löschen. Ebenso können der Bordarzt sowie eventuelle Helfer versuchen, Besatzungsmitglieder zu heilen und somit wieder einsatzfähig zu machen.

Der Spieler kann entscheiden, welche der vier Aktionen ausgeführt werden sollen. Wird nur eine Aktion durchgeführt, sind eventuelle Proben unmodifiziert. Sollen jedoch mehrere Aktionen ausgeführt werden, so sind alle Aktionen um die Gesamtzahl der Aktionen erschwert

Hat ein Schiff zudem weniger als die Hälfte seiner ursprünglichen Besatzungsstärke, so sind nur maximal 2 Aktionen möglich. Hat ein Schiff weniger als ein Viertel der ursprünglichen Besatzung oder befindet es sich im Enterkampf, so sind keine Reparaturen an Rumpf oder Takelage möglich.

- a.) Reparatur an Rumpf und Takelage
- b.) Löschen von Bränden
- c.) Heilen verletzter Besatzungsmitglieder
- d.) Feststellen der Schadensauswirkung

Schäden am Rumpf

Hat der Rumpf mehr als die Hälfte seiner Rumpfpunkte verloren, so spiegelt das regeltechnisch ernste Schäden am Schiff wider. Die Strukturpunkte sinken um 1 und Proben auf die Qualität der Matrosen sind um 1 erschwert (da ein Teil der Mannschaft zur Reparatur nötig ist).

Hat ein Schiff gar mehr als $\frac{3}{4}$ seiner Rumpfpunkte verloren, so ist bereits Schaden unterhalb der Wasserlinie aufgetreten! Regeltechnisch bedeutet das, dass die Struktur um einen weiteren Punkt sinkt und die Proben auf die Qualität der Matrosen um einen weiteren Punkt erschwert sind. Zudem sinkt die Geschwindigkeit eines Seglers um einen Punkt (nie unter 1, außer bei Gegenwind).

Sinken die Rumpfpunkte gar unter Null, so wird das Schiff innerhalb kürzester Zeit sinken!

Schäden an der Takelage

Hat das Schiff mehr als die Hälfte seiner Takelagepunkte verloren, so sinkt die Beweglichkeit sowie die Geschwindigkeit um jeweils einen Punkt.

Sind mehr als $\frac{3}{4}$ der Takelagepunkte verloren gegangen, so verliert das Schiff einen weiteren Punkt Beweglichkeit ebenso wie Geschwindigkeit. Zudem ist das Setzen von „vollem Zeug“ nicht mehr möglich.

Beweglichkeit und Geschwindigkeit fallen durch diese Einbußen jedoch nie unter 1.

Sind alle Takelagepunkte verloren, so treibt das Schiff nur noch durch den Wind und seine Beweglichkeit beträgt 0.

Reduzierte Besatzung

Regeltechnisch stehen verlorene Besatzungspunkte für ausgefallene Besatzungsmitglieder (dies bedeutet nicht automatisch das sie auch tot sind).

Ein Schiff, welches mehr als die Hälfte seiner Besatzung verloren hat, verliert einen Punkt der Beweglichkeit und alle Proben auf die Qualität der Matrosen sind um 2 Punkte erschwert.

Hat das Schiff gar mehr als $\frac{3}{4}$ seiner Besatzung verloren, so verliert es einen weiteren Punkt Beweglichkeit und die Proben auf die Qualität der Matrosen sind ebenfalls um weitere zwei Punkte erschwert. Zusätzlich sind Reparaturen an Rumpf oder Takelage nicht mehr durchführbar.

Sinkt die Zahl der Besatzungspunkte auf Null, so beträgt die Beweglichkeit des Schiffes Null und kann zudem die Geschwindigkeit nicht mehr ändern.

Sinkt das Schiff ?!

Hat das Schiff Null oder weniger Rumpfpunkte, so beginnt es unwiderbringlich zu sinken (innerhalb von W6 Spielrunden). Regeltechnisch kann also das Sinken durch Reparaturen verhindert werden, da erst **nach** den Reparaturen die Auswirkungen der Schäden ausgewertet werden.

Das Schiff ist zudem unbeweglich und treibt aber in Windrichtung weiter (und richtet sich eventuell zum Wind aus).

Geschütze abfeuern ist weiterhin möglich, allerdings um 4 erschwert (und um weitere 2 pro Spielrunde, in welcher das Schiff sinkt)

Die Helden im Schiffskampf

Mögliche Zauber (Auswahl) die im Schiffskampf helfen können:

- ADLERAUGE: verbessert die Qualität der Besatzung eines Geschützes um 1
- FORTIFEX: kann den Schaden eines gegnerischen Geschützes vollkommen absorbieren , einem Schiff weitere (temporäre) 5 Rumpfpunkte geben (und so vielleicht das Sinken hinauszögern) oder im Enterkampf einen Übergang schaffen (um 2 erleichterte Enterkampfpunkte)
- NEBELWAND: Erschwert die gegnerischen Schussproben um 2
- Diverse Zauber können den Enterkampf beeinflussen (im Einzelnen nachfragen)
- MOTORICUS: erleichtert Reparaturproben um 1 oder 2 (je nach Asp Einsatz)
- BALSAM: erleichtert die Bordarztproben um 1 bis 2 Punkte
- Diverse Elementar- und Dämonenbeschwörungen

Mögliche Talenteinsätze die im Schiffskampf helfen können:

- Holzbearbeitung erleichtert die Reparaturen an Rumpf um 1
- Holzbearbeitung in Kombination mit Klettern (oder Akrobatik) erleichtert die Reparaturen an der Takelage
- Heilkunde Wunden erleichtert die Probe des Bordarztes um 1
- Belagerungswaffen (siehe Die Sturmvogel – Spielerblatt)
- Seefahrt: pro 20 Talenteinheiten steigt die Qualität der Matrosen um 1
- Boote fahren: pro 30 Talenteinheiten steigt die Qualität der Matrosen um 1
- Steuermann: pro 20 Talenteinheiten steigt die Qualität der Offiziere um 1
- Zimmermann: erleichtert die Reparaturen am Rumpf um 2, in Kombination mit Klettern oder Akrobatik auch an der Takelage um 2

Daneben stehen jedem Helden, wie oben erwähnt, pro Spielrunde einige Kampfrunden zu, in welcher er echte Heldentaten verbringen kann – wenn er es denn möchte.

Die Möglichkeit, sich im Schiffskampf nutzbringend einzubringen, sind zu vielfältig um sie alle aufzulisten, daher wird hier ganz auf den Einfallsreichtum und die Spontanität der Helden gesetzt (ihr dann, gel!).

Es ist zwar etwas viel Text geworden (ich habe aber noch 4 Seiten mehr für mich ☺), aber ich glaube mit dem System lassen sich echt ganz spannende Schiffskämpfe simulieren, bei dem auch die Helden trotz der großen Besatzungsanzahl vielleicht das ‚Zünglein an der Waage‘ sein könnten...