

Schiffskampfregeln

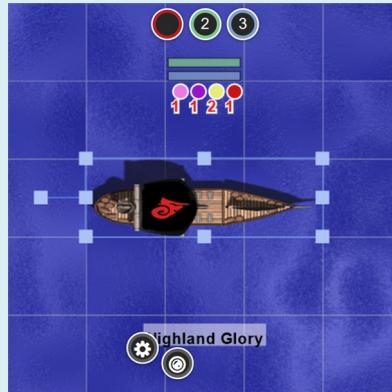
Die Grundregeln sind stark von „Pirates of the Spanish Main“ von Wizkids inspiriert, so dass man einige Teile davon wiedererkennt, wenn man mit dem System bereits vertraut ist. Sie sind entsprechend recht generell gehalten und haben wenig mit Pathfinder zu tun. Spezifische Anpassungen für PF finden sich am Ende.

Aufstellung

Ein Schiff ist mehrere Felder groß. Seine Mitte ist der Punkt, wo es gedreht wird. Nimmt es eine gerade Anzahl Felder ein, kann der Spieler selbst entscheiden welches der beiden der Mitte am nächsten liegenden Felder der Mittelpunkt für diese Runde ist. Darüber hinaus besitzt jedes Schiff eine Kodierung aus Zeichen und Farben:

- **Rosa** – Gibt die Anzahl Würfel für kurze Bewegung (K-Bewegung) an.
- **Lila** – Gibt die Anzahl Würfel für lange Bewegung (L-Bewegung) an.
- **Gelb** – Gibt die Anzahl der kurzreichweiten Kanonen (K-Kanonen) an¹.
- **Rot** – Gibt die Anzahl der langreichweiten Kanonen (L-Kanonen) an.
- **Grüner Balken** – Die Anzahl Masten des Schiffes.
- **Blauer Balken** – Die Größe der Mannschaft an Bord.

Beispiel: Das folgende Schaubild zeigt ein Schiff mit einer K-Bewegung, einer L-Bewegung, 2 K-Kanonen und einer L-Kanone. Es besitzt ferner 2 Mannschaften und 2 Masten.



Reihenfolge

Die Reihenfolge der einzelnen Schiffe wird via 3d6 ermittelt. Ein höheres Ergebnis kommt eher dran. Bei Gleichstand wird der jeweils höchste Würfel verglichen.

Beispiel: Drei Schiffe sind im Gefecht und würfeln ihre Initiative: Die Anathema (4, 2, 2), die Beryl (4, 3, 1) und die Cassiopeia (3, 3, 3). Daraus ergibt sich folgende Reihenfolge:

1. *Cassiopeia (höchste Initiative mit 9)*
2. *Beryl (Initiative 8 wie bei der Anathema. Ihr beider höchster Würfel ist 4, aber der zweite Würfel der Beryl ist höher)*
3. *Anathema*

¹ Genauer gesagt ist es jeweils eine Batterie mit mehreren Kanonen.

Der Spielzug

1. Prüfe als erstes, ob du dich von einem anderen Schiff lösen musst oder möchtest.
2. Wähle einen der folgenden Spielzüge für diese Runde:
 - a. Bewegen
 - b. Schießen
 - c. Entern

Jede dieser Aktionen ist nur unter gewissen Umständen möglich. Näheres steht in den folgenden Abschnitten.

3. Prüfe nach einer Bewegung ob ein Rammangriff möglich ist.

Bewegen

Sobald ein Schiff mit seinem Zug dran ist, wird mit den entsprechenden Würfeln für kurze und lange Bewegung gewürfelt. Die Ergebnisse werden danach jeweils als einzelne Bewegung genutzt beginnend mit der langen Bewegung. Hat ein Schiff mehrere Bewegungen der gleichen Art (z.B. 2 K-Bewegungen, darf der Spieler entscheiden, in welcher Reihenfolge er sie nutzt). Eine Bewegung muss nicht komplett genutzt werden. Vor jeder Bewegung darf das Schiff seine Ausrichtung um 45° ändern, muss sich dann aber mindestens ein Feld bewegen.

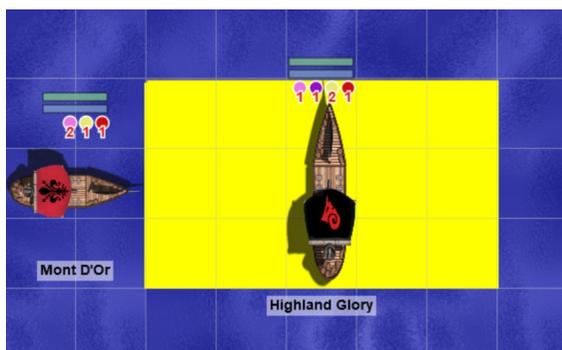
Eine K-Bewegung mit einem d6 ausgewürfelt für den folgende Regeln gelten: 1 zählt als 1, 2 bis 5 zählen als 2 und 6 zählt als 3. Eine L-Bewegung wird genauso abgehandelt, aber das Ergebnis (nicht der Würfelwurf!) wird um 1 erhöht, so dass eine Zahl von 2 bis 4 heraus kommt.

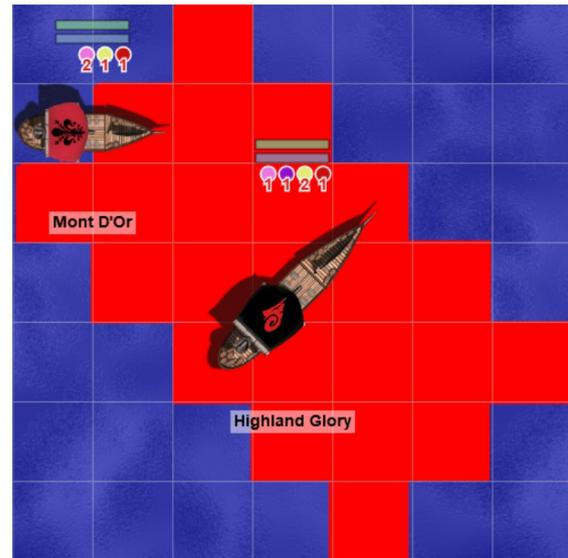
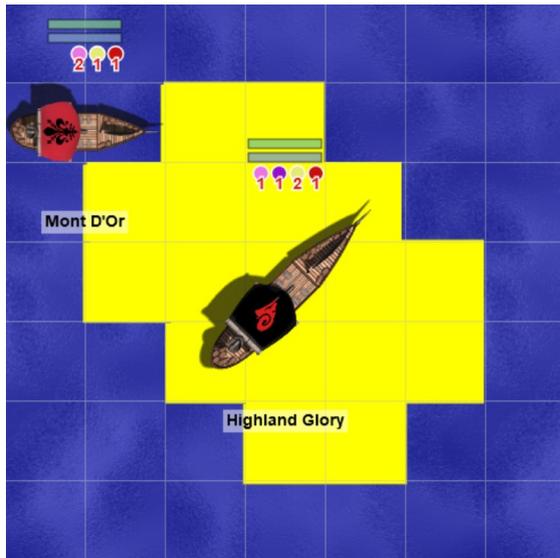
Beispiel: Ein Schiff hat eine L- und eine K-Bewegung. Die Würfelwürfe dazu ergeben 3 und 1. Das Schiff kann also in der ersten Bewegung maximal 3 Felder und danach nochmal maximal 1 Feld bewegt werden. Jeweils vor einer dieser Bewegungen darf es um 45° gedreht werden. Er entscheidet sich für eine Drehung, fährt nur zwei der 3 möglichen Felder, dreht sich dann erneut und muss deswegen auch das eine Feld der K-Bewegung bewegen.

Sobald Bug oder Heck des Schiffes dabei in das Feld eines beliebigen anderen Schiffes reicht, kann das Schiff diese Runde nicht weiterfahren. Dies ist unabhängig davon, ob das beim Drehen oder Bewegen geschieht.

Schießen

Ein Schiff kann direkt Richtung Steuerbord und Backbord schießen, solange das Ziel nicht von einem Hindernis (anderes Schiff, Land, Monster, etc.) verdeckt ist. Kanonen werden in zwei Reichweitengattungen unterteilt: K- und L-Kanonen für Kurz- und Langreichweitenkanonen. K-Kanonen reichen 2 Felder, L-Kanonen sogar 3 Felder weit, wie man in folgenden Schaubildern sehen kann:





Sobald ein gegnerisches Schiff mit mindestens einem Feld im Trefferbereich der Kanone steht, kann es beschossen werden (man sieht es jeweils in den rechten Schaubildern für die L-Kanonen).

Pro Kanone, die ein Ziel erreichen kann, wird nun jeweils ein d6 gewürfelt. Das Ergebnis muss größer sein als die Anzahl Masten plus Anzahl Bewegungen des Ziels. Darüber hinaus gilt eine 1 immer als daneben und eine 6 immer als Treffer.

Beispiel: In den Schaubildern greift die Highland Glory die Mont d'Or mit einer L-Kanone. Der Angreifer würfeln 1d6 und erreicht eine 5. Die Mont d'Or hat 2 K-Bewegungen (2 rosa Zähler) und 1 Mast. Der Angreifer muss also mehr als eine 3 erreichen, um Mont d'Or zu treffen, was ihm somit gelungen ist.

Jeder Treffer raubt dem Ziel entweder

- 1 Mast oder
- 1 Kanone oder
- 1 Mannschaft.

Der Angreifer darf entscheiden, was zerstört wird. Wählt der Angreifer eine Kanone darf der Getroffene wählen welche seiner Kanonen er verliert.

Jeweils 2 verlorene Masten rauben dem Schiff einen beliebigen Bewegungswürfel. Hat das Schiff alle Masten verloren, verliert es auch alle Bewegungswürfel, über die es noch verfügt und ist ein treibendes Wrack (eine Ausnahme sind Bewegungswürfel dank Sonderfähigkeiten in der Mannschaft / siehe unten).

Wenn das Schiff keine Masten mehr besitzt ist es manövrierunfähig und nimmt Wasser, so dass die Mannschaft damit beschäftigt ist, es vor dem Sinken zu bewahren. Es gilt damit als besiegt und nimmt am Kampf nicht mehr teil. Ein weiterer Treffer lässt den Schaden so immens werden, dass auch Pumpen nicht mehr helfen und das Schiff binnen weniger Minuten untergeht.

Weiterhin kann ein Schiff nur mit Bugkanonen schießen (siehe Sonderfähigkeiten), wenn es im Anschluss der Bewegung einen Rammangriff durchführen möchte.

Entern

Wenn sich zwei Schiffe zu Beginn eines Spielzugs mindestens ein Feld teilen, besteht die Möglichkeit zum Entern. Dazu benötigt man mindestens eine Mannschaft der Größe 1. Der Angreifer würfelt einen d6. Erzielt er dabei ein höheres Ergebnis als (2 + Mannschaftsgröße des Verteidigers) oder würfelt direkt eine 6, verliert der Verteidiger einen Punkt seiner Mannschaftsgröße. Würfelt der Angreifer eine 1 wird seine Mannschaft dagegen um einen Punkt reduziert. Bei einem anderen Ergebnis geschieht nichts.

Beispiel: Die Resolute hat die Envoy in ihrem Zug gerammt. Die Envoy ist nun an der Reihe und die Mannschaft sinnt auf Rache, also entern sie die Resolute. Die Mannschaftsgröße der Resolute ist 2. Die Angreifer würfeln eine 5, so dass die Resolute ihre Mannschaftsgröße auf 1 senken muss.

Sobald das geenterte Schiff an der Reihe ist, kann es in seinem Zug nun entweder selbst einen Gegenangriff starten (wird regeltechnisch genauso gehandhabt wie ein Enterangriff) oder es versucht sich vom gegnerischen Schiff zu lösen (siehe unten), um zu entkommen. Entergefechte zweier Schiffe können durchaus mehrere Runden in Anspruch nehmen.

Sinkt eine Mannschaftsgröße dabei auf 0 ergeben sich die wenigen Überlebenden dieses Schiffes automatisch. Das Schiff ist damit besiegt.

Die im Enterkampf befindlichen Schiffe können natürlich nicht mit Kanonen aufeinander (oder andere Schiffe) schießen. Wohl aber können andere Schiffe auf sie feuern. Mast und Kanone sind in dem Fall problemlos möglich. Doch wenn das Ziel die Mannschaft eines Schiffes ist, müssen beide im Enterkampf befindliche Schiffe ihre Mannschaftsgröße bei einem erfolgreichen Treffer um 1 reduzieren.

Rammangriff

Wenn der Bug des Schiffes sich zum Ende einer gerade gemachten Bewegung (nicht Drehung) im selben Feld eines anderen Schiffes befindet, kann versucht werden es zu rammen. Der Angreifer würfelt einen d6 und muss mit dem Ergebnis die Anzahl Masten des gegnerischen Schiffs übertreffen. Das Ziel verliert daraufhin einen Mast.

Auch hier gilt, dass eine gewürfelte 6 immer als erfolgreicher Rammangriff gewertet wird, eine 1 dagegen immer als Misserfolg. In diesem Fall verliert das rammende Schiff einen Mast. Egal, wie der Angriff ausgeht, sind danach beide Schiffe verbunden, so dass ein Schiff nur weiter segeln kann, wenn es sich erfolgreich vom anderen löst.

Lösen

Zwei Schiffe gelten als Verbunden wenn eines ein anderes rammt oder es zwischen beiden zu mindestens einem Enterkampf kam. Möchte sich eines der beiden Schiffe wieder lösen, kann der Spieler des anderen Schiffes es gewähren lassen worauf das Lösen automatisch klappt und das Schiff sich ganz normal bewegen kann.

Soll das Lösen verhindert werden, muss der Flüchtende einen d6 würfeln und ein höheres Ergebnis erzielen als die Anzahl Masten + Mannschaftsgröße des Schiffs mit dem es verbunden ist. Nur wenn er mehr würfelt (oder direkt eine 6) gelingt das Lösen.

Ein misslungener Lösungsversuch beendet die Runde für das Schiff.

Besiegtes Schiff

Ein Schiff ist besiegt, wenn mindestens eine der folgenden Situationen eintritt:

- Es hat keine Kanonen mehr. Damit kann es effektiv nur noch flüchten.
- Es hat keine Masten mehr, womit es nur noch treibt. Es verbleibt auf dem aktuellen Feld. Ein weiterer Treffer (Schießen oder Rammangriff) wird es versenken.
- Die Mannschaft wird auf 0 reduziert. Das Schiff treibt ebenfalls und verlässt sein aktuelles Feld nicht mehr.

Ein besiegttes Schiff kann jederzeit kampfflos geentert und damit erobert werden (siehe Zusatzregel „Prise“ unten). Ein treibendes (und auch sinkendes) Schiff bleibt für den Rest des Kampfes in seinem Feld und dient als Blocker, den man z.B. für taktisches Manövrieren benutzen kann, um sich dahinter vor gegnerischem Kanonenfeuer zu verstecken.

Zusatzregeln

Prise

Ein erobertes Schiff kann von der eigenen Mannschaft übernommen werden. Man braucht dafür mindestens eine Mannschaft der Größe 2, da man auf dem eigenen wie auf dem eroberten Schiff mindestens eine Mannschaftsgröße von 1 benötigt. Ansonsten kann man allerdings selbst entscheiden wieviel Mannschaft man auf das andere Schiff wechseln lässt.

Untiefen

Fährt man in ein als Untiefe deklariertes Feld, endet die Bewegung hier sofort. Steht man zu Beginn einer Runde in einem solchen Feld verliert man eine L-Bewegung (oder alternativ eine K-Bewegung, wenn man sich nicht schneller bewegen kann), um sicher heraus zu manövrieren. Verliert man dadurch seinen letzten Bewegungswürfel, erhält man die Möglichkeit sich trotzdem genau 1 Feld zu bewegen.

Sonderfähigkeiten

Mit Sonderfähigkeiten erhalten Schiffe besondere Eigenschaften. Es wird dabei unterschieden, ob die Fähigkeit direkt auf dem Schiff (bzw. ihrer Mannschaft) liegt oder auf einem Besatzungsmitglied.

Sonderfähigkeiten (Schiff & Mannschaft)

Ein Schiff mit Sonderfähigkeiten besitzt eigene Regeln im Gefecht. Fähigkeiten die mit einem * gekennzeichnet sind können mehrfach auf einem Schiff liegen.

Flink

Das Schiff kann nicht von L-Kanonen getroffen werden.

Wendig

Das Schiff kann nach der letzten Bewegung noch eine zusätzliche Drehung um 45° vornehmen.

Panzerung*

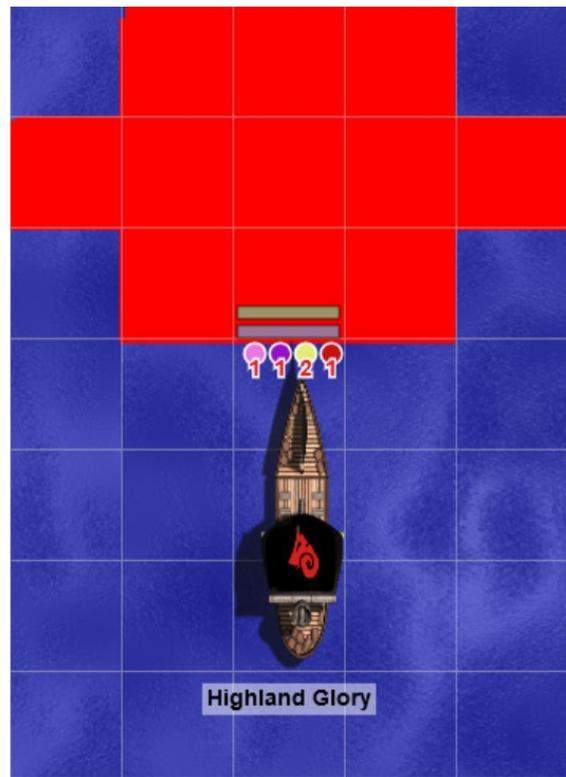
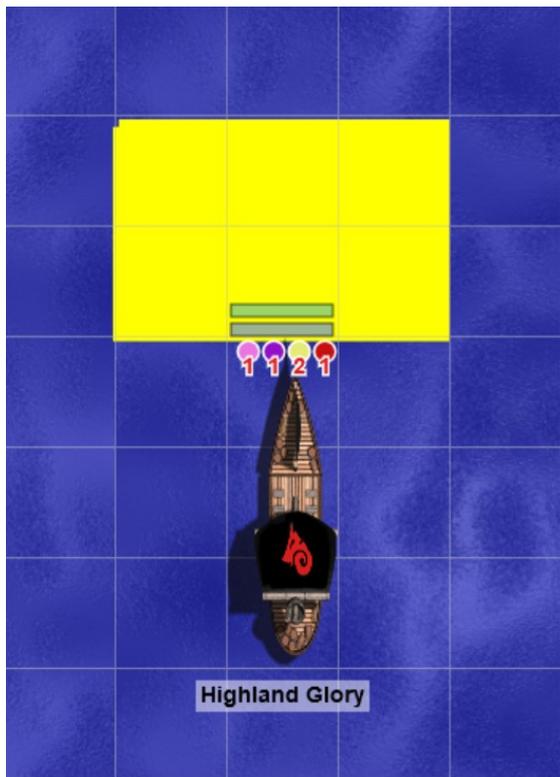
Das Schiff ist besonders geschützt gegen Beschuss. Jeder Treffer, den ein gepanzertes Schiff erleidet zerstört zuerst einen Punkt Panzerung, bevor Masten, Kanonen oder Mannschaft reduziert werden.

Leicht

Der Tiefgang des Schiffes ist so gering, dass es Untiefen überfahren kann, ohne Schaden zu nehmen (siehe Zusatzregeln).

Bugkanone / Heckkanone

Das Schiff besitzt eine K-Kanone im entsprechenden Bereich, so dass es nach vorne oder hinten feuern kann. Die Kanone hat einen Radius von 90°. Die Schaubilder zeigen die Bereiche bei einer Bugkanone.



Das Schaubild für die L-Kanone ist für eine mögliche Sonderfertigkeit (die bisher noch nicht existiert). Für eine Heckkanone gelten dieselben Bereiche nach hinten.

Seesoldaten

Die Mannschaft besteht aus gerüsteten und einheitlich bewaffneten Soldaten. Als Angreifer darf in Enterkämpfen +1 auf den d6-Wurf addiert werden. Wichtig ist, dass der Bonus nur solange gültig ist, wie keine Mannschaft ohne diese Spezialfähigkeit mit dieser gemischt wird (z.B. um Verluste auszugleichen).

Sonderfähigkeiten (Spezialisten)

Eine Figur mit Sonderfähigkeiten fügt dem Schiff, auf dem sie sich befindet besondere Fähigkeiten hinzu. In den meisten Fällen macht es keinen Sinn, Figuren mit identischen Fähigkeiten zusammen auf ein Schiff zu setzen. Nur solche Fähigkeiten die mit einem Sternchen gekennzeichnet sind können mehrfach gleichzeitig benutzt werden.

Wird die Regel der Prise angewandt, können diese Spezialisten ebenfalls auf ein anderes Schiff transferiert werden. Einige Fähigkeiten zögern zudem effektiv die Kampfunfähigkeit eines Schiffes heraus, indem es weiterhin manövrierfähig oder bewaffnet bleibt, selbst wenn es alle Masten oder Kanonen verloren hat.

Kapitän / Legendärer Kapitän

Das Schiff eines Kapitäns darf sich jede Runde bewegen und danach schießen (Zu beachten ist allerdings die Einschränkung, bei Rammangriffen, wo nur eine vorhandene Bugkanone benutzt werden darf). Der legendäre Kapitän darf zusätzlich am Ende jeder Runde einen d6 würfeln. Bei einer 6 kann er ein beliebiges Schiff bestimmen, das maximal 5 Felder entfernt ist, das 1 Runde aussetzt (ausmanövriert).

Navigator / Legendärer Navigator

Das Schiff erhält für die laufende entweder eine zusätzliche K-Bewegung (als letzte seiner Bewegungen / gilt selbst dann, wenn das Schiff alle Masten verloren hat) oder darf sich einmal um 90° (statt 45°) drehen. Zu Beginn jeder Runde darf eine der beiden Fähigkeiten ausgewählt werden. Der legendäre Navigator kann jede Runde beide Fähigkeiten nutzen.

Kanonier / Legendärer Kanonier

Das Schiff erhält entweder eine weitere K-Kanone (auch wenn das Schiff alle anderen Kanonen verloren hat) oder stattdessen einen +1 Bonus auf eine andere Kanone. Zu Beginn jeder Runde darf eine der beiden Fähigkeiten ausgewählt werden. Der legendäre Kanonier kann jede Runde beide Fähigkeiten nutzen.

Haudegen* / Legendärer Haudegen*

Als Angreifer darf in Enterkämpfen +1 auf den d6-Wurf addiert werden. Der legendäre Haudegen erhält zusätzlich zum Bonus die Fähigkeit einen weiteren Würfel zu rollen und das bessere Ergebnis zu benutzen.

Anpassungen für Pathfinder

Initiative

Die Initiative pro Schiff wird mit einem 1d20 ermittelt auf die allerdings nicht DEX sondern der Bonus einer beliebigen geistige Eigenschaft addiert wird (INT, WIS oder CHA).

Sonderfähigkeiten (Mannschaft)

- Kapitän – 5 Ränge in Profession (Sailor)
- Legendärer Kapitän² – Level 15 oder mindestens ein Mythic-Level
- Navigator – 5 Ränge in Profession (Sailor)
- Legendärer Navigator – Level 15 oder mindestens ein Mythic-Level
- Kanonier – Exotic Weapon Proficiency (Firearms)
- Legendärer Kanonier – Level 15 oder mindestens ein Mythic-Level
- Haudegen – Level 5 oder mindestens ein Mythic-Level
- Legendärer Haudegen – Level 15 oder mindestens zwei Mythic-Level

² Für alle legendären Spezialfähigkeiten gilt, dass ein Charakter natürlich auch die Basisfähigkeit erfüllen muss. Ein legendärer Kapitän muss also auch Profession (Sailor) mit 5 Rängen besitzen.