

NEVE SEEKAMPFREGLN

Ersetzen Sie bitte den Abschnitt *Seekampf* auf den Seiten **Arsenal 140f.** durch den folgenden Text:

SEEKAMPF

Die hier präsentierten – extrem verkürzten – Seekampf-Regeln sollen dazu dienen, das Gefecht zwischen zwei oder mehr Schiffen möglichst schnell und unkompliziert zu beschreiben. Wer ein Seegefecht mit Hilfe von Miniaturen veranschaulichen will, kann dazu die in *Armalion: Belagerung* enthaltenen Seegefechts-Regeln verwenden.

Jedes Schiff verfügt dazu über vier verschiedene Kampfwerte: **Manöverwert**, **FK** (Fernkampf), **SP** (Schadenspunkte), und **LE** (Lebensenergie).

● Der **Manöverwert** errechnet sich aus $(MU+IN+CH)/10$ des Kapitäns plus dessen halber TaW *Seeoffizier* plus einem Modifikator je nach Schiff (siehe Tabelle) plus einem Modifikator je nach Mannschaftsqualität (zwischen -2 und +2).

● Der **FK-Wert** errechnet sich aus $(KL+IN+FF)/10$ der Richtschützen plus deren halber TaW *Belagerungswaffen* (es wird der Durchschnittswert aller an Bord befindlichen Richtschützen verwendet) plus ein Modifikator je nach Anzahl und Reichweite der Geschütze.

Die durchschnittliche Besatzung eines Handelsschiffes verfügt über einen Manöverwert von 10 und einen FK-Wert von 6, die durchschnittliche Besatzung eines kleineren Kriegsschiffes bereits über einen Manöverwert von 14 und einen FK-Wert von 10.

● **SP** und **LE** eines Schiffes hängen vom Schiffstyp ab (siehe Schiffsliste auf der folgenden Seite).

ZUG-REIHEFOLGE

Der Seekampf unterteilt sich in Spielzüge, die jeweils 5 Minuten (eine Spielrunde) in Anspruch nehmen. Jedes Schiff ist einmal pro Spielzug an der Reihe, angefangen beim schnellsten Schiff (höchster Manöverwert) bis hin zum langsamsten (niedrigster Manöverwert).

ENTFERNUNGEN

Schiffe können in vier Entfernungen ('Distanzklassen') voneinander stehen: *Enterreichweite*, *Geschützreichweite*, *Außer Reichweite* und *Außer Sicht*. Die Veränderung der Entfernung erfordert ein Manöver (s.u.).

MANÖVER UND MANÖVERPROBE

Jedes Schiff darf pro Spielzug ein Manöver ausführen. Wenn ein Schiff an der Reihe ist, sagt der Kapitän zunächst an, welches Manöver er ausführen bzw. welches gegnerische Schiff er mit diesem Manöver angreifen will, und führt danach eine Probe auf seinen Manöverwert durch (einfacher W20-Wurf). Wenn er möchte, darf er sich die Probe durch einen Zuschlag erschweren, ähnlich wie bei angesagten Attacken.

Misslingt die Probe, ist das Manöver gescheitert und das nächste Schiff an der Reihe. Gelingt die Probe, darf das verteidigende Schiff ein Gegenmanöver versuchen, um den Angriff zu vereiteln. Dazu führt dessen Kapitän nun ebenfalls eine Manöverprobe durch, die evtl. um so viele Punkte erschwert ist, wie sich der angreifende Kapitän als Zuschlag auferlegt hat. Wenn das angegriffene Schiff ein Gegenmanöver ausführt, hat es sein Manöver für den laufenden Spielzug verbraucht; der Kapitän kann jedoch auch auf ein Gegenmanöver verzichten, um noch ein eigenes Manöver ausführen zu können.

Günstige bzw. ungünstige Winde und Strömungen ebenso wie der Einsatz von Zauberei und göttlichem Wirken können die Manöverprobe beeinflussen (Meisterentscheid).

Die möglichen Manöver sind:

● **Entfernung verändern:** Das angreifende Schiff nähert oder entfernt sich um eine Entfernungsstufe, wenn die Manöverprobe gelingt. Ein

gelingenes Gegenmanöver bedeutet, dass sich die Entfernung nicht ändert. Wird die Entfernung auf Außer Sicht vergrößert, ist ein Schiff seinem Gegner entkommen.

● **Rammen:** Mit diesem Manöver, das in der Entfernung Geschützreichweite beginnen muss, bringt sich das angreifende Schiff in Enterreichweite und führt gleichzeitig einen Rammangriff durch. Das Manöver ist um 4 Punkte erschwert, das Gegenmanöver ebenso. Nur Schiffe mit einem Rammsporn dürfen einen Rammversuch unternehmen. Gelingt die Probe, wird das Ziel gerammt und verliert LE in Höhe der halben aktuellen LE des rammenden Schiffes. Das rammende Schiff verliert durch diese Aktion nur 1W6 Lebenspunkte, fällt jedoch eine 6, wurde der Rammsporn zu stark beschädigt, um ihn erneut einsetzen zu können.

Nach einem gelungenen Rammangriff kann sich das angreifende Schiff entscheiden, ob es sich im nächsten Spielzug wieder vom Verteidiger lösen will oder einen Enterversuch unternimmt. Falls man sich für einen Enterversuch entscheidet, gelingt dieser im nächsten Spielzug automatisch, es ist kein weiterer Manöverwurf erforderlich.

● **Entern:** Mit diesem Manöver, das in Enterreichweite beginnen muss, geht das angreifende Schiff längsseits zum Verteidiger, verhakt sich und sendet Enterkommandos auf das angegriffene Schiff. Das Manöver ist um 4 Punkte erschwert, das Gegenmanöver unmodifiziert. Bei einer erfolgreichen Probe wird das gegnerische Schiff entert, und es kommt zum Entergefecht (siehe unten).

GESCHÜTZFEUER

Jedes Schiff darf einmal pro Spielzug seine Geschütze abfeuern, wenn es sich in Enterreichweite oder Geschützreichweite befindet und wenn es nicht im laufenden Spielzug gerammt wurde oder wenn es sich im Enterkampf befindet. Dazu wird eine FK-Probe für das Schiff abgelegt, die um den Manöver-Modifikator des beschossenen Schiffes erschwert und in Enterreichweite um 2 Punkte erleichtert ist.

Die Besatzung von Schiffen ohne Geschütze kann von Enterreichweite aus ihre Fernwaffen (Bögen, Wurfbeile, Feuerlöcher ...) einsetzen, ansonsten jedoch nicht schießen. Dies gilt auch für Seesoldaten an Bord von Kriegsschiffen. Ein solcher Angriff richtet 1W6 SP zusätzlich zum Geschützfeuer an.

Wird das anvisierte Schiff getroffen, verliert es LE in Höhe der SP des schießenden Schiffes. Sekundäre Effekte wie Brände an Bord, Mannschaftsverluste, Wassereintrich und zerstörte Geschütze werden vom Meister festgelegt. Ein Schiff, dessen LE auf Null fällt, beginnt zu sinken.

ENTERKAMPF

Eine besondere Form der Scharmützel sind Entergefechte zur See. Zum Entergefecht kommt es, wenn ein Schiff ein anderes entert und seine Kampfgruppen (siehe S. 135) hinüberschickt, um die gegnerische Mannschaft zu überwältigen. Das Entergefecht wird mit Hilfe der Scharmützel-Regeln ausgetragen. Der größte Unterschied ist hierbei der beengte Raum, auf dem das Gefecht stattfindet: Es bleibt so wenig Platz zum Manövrieren, dass man auf eine Umgebungsskizze getrost verzichten kann. Wenn Sie wollen, können Sie aber Skizzen anfertigen, auf denen eventuelle Vorder- und Achtertrutzen gesondert vermerkt sind; der Kampf findet üblicherweise nur an Deck eines der Schiffe statt.

Auf jeder Seite tritt üblicherweise nur eine Kampfgruppe an, die jeweils die Besatzung eines der beteiligten Schiffe darstellt, und die beiden Kampfgruppen befinden sich von Anfang an in Nahkampfkontakt.



Helden und Meisterpersonen können wie üblich versuchen, auf das Gefecht einzuwirken, davon abgesehen wird der Nahkampf wie bei den Scharmützel-Regeln beschrieben ausgetragen. Führt eines der Schiffe explizit Seesoldaten als Enterkommandos an Bord, sollten diese als separate Kampfgruppe gehandhabt werden. Wenn Sie es noch detaillierter haben wollen, arbeiten Sie mit mehreren Kampfgruppen von jeweils etwa einem Dutzend Personen und nutzen Sie beide Decks (wie gesagt, mit separat eingezeichneten Trutzen, wenn nötig) und verwenden Sie einzelne Hornissen als Geschützgruppen.



Eine Flucht nach gescheiterter Moralprobe ist bei einem Enterkampf im eigentlichen Sinne der Scharmützel-Regeln nicht möglich; die Mannschaft wird sich stattdessen ergeben oder (in Küstennähe oder bei anderen Schiffen in Reichweite) von Bord springen. Nur wenn es sich bei der fliehenden Mannschaft um das Enterkommando handelt, kann diese eine "Fluchtbewegung" durchführen, indem sie auf ihr eigenes Schiff zurückkehrt und die beiden Schiffe voneinander löst. Dazu ist wie üblich eine **Fluchtprobe** erforderlich.



Auch die sekundären Ereignisse eines Entergefechts wollen beachtet werden. So könnte durch die Kämpfe ein Feuer ausbrechen, das sich immer weiter ausbreitet und das umkämpfte Schiff zum Untergang

verdammt, oder aber ein Mast umstürzen und einen Teil der Kämpfer unter sich begraben usw.

TYPISCHE AVENTURISCHE SCHIFFE

	Manöver	Geschütz	LE	SP
Otta	+3	-3	30	nur 1W6 (E)
Bireme	0	-2	30-35	2W6 +R
Dromone	+1	-1	25-30	1W6 +R
Trireme	-1	+1	40-50	4W6 +R
Zedrakke	0	+1	50-80	2W6-3W6
Lorcha	+1	-1	40	2W6
Thalukke	+2	-1	25-35	1W6
Potte	-2	-1	60-70	1W6
Kogge	0	0	50	2W6
Holken	-1	+1	70-100	3W6-4W6
Schnellsegler-Karavelle	+1	0	45	2W6
Perlenmeer-Karavelle	+2	0	40	2W6
Karracke	-2	+3	80-120	5W6-7W6
Schivone	0	+2	40-80	4W6-6W6

