

Schlacht um Diwakesch

Teil 1: Die Seeschlacht an der Mündung des Oum el-Yaman

Die kombinierten Flottenverbände aus Nansur und Sinda möchten in Vorbereitung auf den Angriff auf das zwei Tage flussaufwärts gelegene Diwakesch den Oum el-Yaman hinauffahren. Da die Flotte Diwakeschs voraussichtlich um etwa 1:10 in der Unterzahl ist, bleibt ihr nichts anderes übrig, als in den Mangrovensümpfen an der Mündung des Flusses auf den übermächtigen Gegner zu lauern, um diesem so viel Schaden wie möglich zuzufügen, bevor sich die überlebenden Flottenteile entweder flussaufwärts oder tiefer in die Sümpfe zurückziehen sollen.

Kampf und Bewegung

Anders als im regulären *Midgard*-Kampfsystem ist das Schlachtfeld in **Hexfelder** (statt Quadrate) unterteilt. Zur Vereinfachung darf sich zu Ende einer Runde stets nur **ein Schiff pro Wasserfeld** befinden; Bewegungen durch freundliche Felder sind möglich, auch wenn sich dort bereits ein eigenes Schiff befindet. Landeinheiten unterliegen in diesem Szenario diesbezüglich keinen Einschränkungen, sofern es sich im Rahmen des Vorstellbaren bewegt. Eine Kampfrunde dauert 1min; ein Hexfeld entspricht etwa einer Entfernung von 100m.

Wie bei regulären Kämpfen zu Land wird jede Runde in eine **Bewegungs-** und eine **Handlungsphase** unterteilt. Jeder Einheit wird eine **Bewegungsweite** (im Regelfall zwischen 1 und 4) zugeteilt, die durch Terrain oder bestimmte Ereignisse modifiziert werden kann. Es gibt **keinen Kontrollbereich** für angrenzende Felder, doch können von gegnerischen Schiffen besetzte Felder nur unter bestimmten Voraussetzungen passiert werden (s. *Blockade durchbrechen*).

In der **Handlungsphase** werden die **Angriffe** durchgeführt. **Fernkampfangriffe** erfolgen für Schiffe **unabhängig** von deren Bewegung, d.h. auch bei vollem Ausschöpfen der Bewegungsweite können Bogenschützen oder Katapulte feuern. **Landeinheiten** (Bogenschützen) können nur schießen, wenn sie sich in der laufenden Runde nicht bewegt haben. **Nahkampfangriffe** (Rammen, Entern, Landen) hingegen erfordern eine Bewegung auf das Feld des gegnerischen Schiffs, wofür am Ende der Bewegungsphase ein **Bewegungspunkt** übrig sein muss. Der genaue Ablauf der verschiedenen Angriffsarten wird unten erläutert.

Die **Initiative** wird zu Beginn einer Runde jeweils global mit den EW: Schiffsführung der Anführer beider Parteien ausgewürfelt. Der Gewinner bestimmt, wer sich zuerst bewegen UND (nach Abschluss beider Bewegungsphasen) zuerst angreifen darf.

Terrain

Terraintyp	Regeln
 Wasser	
 Tiefes Wasser	Bewegungsmodifikatoren: Galeere B+1, Dhau B+1, Kleinsegler B-1
 Untiefe	- EW: Schiffsführung, um unbeschadet zu passieren → Modifikatoren: Galeere WM-8, Dhau WM-4, Kleinsegler WM+0 → Scheitern: Schiff bleibt stecken (Kleinsegler: nur eines der Boote) - Kritischer Fehler: Schiff nimmt zusätzlich 10 SP Schaden
 Sumpfiges Wasser	Bewegungsmodifikatoren: Galeere B-3, Dhau B-1, Kleinsegler B+0
 Mangroven	- Unpassierbar für Katapulte und Schiffe - WM-2 auf Angriffe gegen Landeinheiten in Mangroven - Sichtschutz für Kleinsegler und Dhaus
 Sandbank	- Möglicher Standort für Katapulte - Möglicher Standort für Schiffsbrücke
 Hügel	- Möglicher Standort für Katapulte - Möglicher Standort für Signalgeber - Sichtschutz für alle Schiffe

Künstliche Terrainveränderungen

Künstliche Terrainveränderungen sind kumulativ zu natürlichen Gegebenheiten; ein gesunkenes Schiff in einer Untiefe stellt also eine doppelte Gefahr dar, da sowohl die Untiefen als auch das Schiffswrack umfahren werden müssen – bei beiden besteht die unabhängige Chance, steckenzubleiben.

Wird eine Galeere oder eine Dhau **zerstört**, so zählt das Feld, auf dem sie gesunken ist, fortan als **Schiffswrack**. Mehrere auf dem gleichen Feld gesunkene Schiffe zählen zur Vereinfachung nicht mehrfach. Kleinsegler sind zu klein, um diesbezüglich gefährliche Hindernisse darzustellen.

Terraintyp	Regeln
 Schiffswrack	- EW: Schiffsführung, um unbeschadet zu passieren → Modifikatoren: Galeere WM-8, Dhau WM-4, Kleinsegler WM+0 → Ergebnis <24: Schiff nimmt 5 SP Schaden → Ergebnis <20: Schiff bleibt zusätzlich stecken (Kleinsegler: nur eines der Boote) - Kritischer Fehler: Schiff nimmt 30 SP Schaden (statt 5)
 Barriere	- Keine Passage möglich, bevor Barriere zerstört ist (Rammen, Entern, Brandpfeile, Katapulte); Barriere besitzt 30 SP - Nach Zerstörung der Barriere zählt das Feld wie Gesunkenes Schiff
 Feuerschiff	- Einheiten auf dem gleichen Feld wie ein brennendes Feuerschiff nehmen pro Runde 20 SP Schaden und fangen zu 30% selbst Feuer (weitere 5 SP/Runde, bis das Feuer gelöscht wird) - Sinken die SP durch Feuer auf 0, so zählt das Schiff fortan selbst als Feuerschiff - Ein Feuerschiff brennt für 1w6+4 Runden und bewegt sich mit B1 entsprechend der Strömungsrichtung
 Schiffsbrücke	- Schiffe können über Baumstämme oder durch vorbereitete Kanäle über Sandbänke transportiert werden, wenn sie sich auf dieses Feld bewegen - Dauer: Galeere 10 Runden, Dhau 6 Runden, Kleinsegler 3 Runden
 Katapult	- Kann nur auf Sandbänken oder Hügeln aufgestellt und bewegt werden - Ein Katapult besitzt 10 SP (gegen Brandpfeile, andere Katapulte) - Ein Katapult kann erobert werden, wenn die Garnison (variable LP) getötet wird
 Signalgeber	- Erhöhter Standpunkt zur Koordination der Flotte der Verteidiger über Flaggen- und Hornsignale - Innerhalb der Reichweite eines Signalgebers (5 Felder) haben alle eigenen Schiffe WM+2 auf ihre EW: Schiffsführung - Wird die Garnison (variable LP) eines Signalgebers getötet, verfällt der Bonus

Handlungsoptionen

Fernkampf

Fernkampfangriffe durch Schiffe laufen **unabhängig von der Bewegung** eines Schiffes; sie können also ihre volle Bewegungsweite ausschöpfen und dennoch in der Handlungsphase noch ihre verfügbaren Fernkampfangriffe durchführen. Katapulte zählen hierbei als unabhängiger Angriff, der auch dann durchgeführt werden kann, wenn die Besatzung ein Entermanöver durchführt. Bogenschützen (und damit auch Brandpfeile) können nur dann schießen, wenn sie in dieser Runde nicht auch im Nahkampf angreifen.

An **Land** müssen **Bogenschützen** sich entschieden, ob sie sich bewegen oder angreifen wollen; beides geht nicht. **Katapulte** können an Land nur auf Sandbänken und Hügeln aufgestellt und bewegt werden. Werden sie bewegt, so müssen sie an der neuen Position zunächst **eine Runde** investieren, um sich wieder richtig **aufzustellen** und auszurichten; sie können in der Runde unmittelbar nach einer Bewegung noch nicht schießen. Gegen Landeinheiten sind Katapulte in diesem Szenario nur begrenzt effizient, weil man den schwerfälligen Geschossen mit genügend Raum leicht ausweichen kann – auf Schiffen ist dieser Raum oft nicht gegeben, was im höheren Schaden gegen Schiffsbesatzungen im Vergleich zu Garnisonen an Land reflektiert wird.

Hat ein Schiff eine gute Vermutung, wo sich ein gegnerisches Schiff befindet, aber keine Sichtlinie (blockiert durch Mangroven oder Hügel), so kann es versuchen, innerhalb der Reichweite seiner Fernkampfangriffe blind über das Hindernis hinweg zu schießen. Diese Angriffe werden mit WM-6 bedacht, sind also bei Katapulten nur mit einem kritischen Erfolg (nur normal) erfolgreich, und auch bei Bogenschützen sind Treffer recht unwahrscheinlich.

Kritische Erfolge im Angriff verdoppeln den angerichteten Schaden. Die einzige Ausnahme bilden blinde Schüsse; in diesem Fall zählen auch kritische Erfolge nur als normale Treffer. **Kritische Fehler** haben keine weiteren Auswirkungen.

Angriffsart	Regeln
Bogenschützen	- Reichweite 2 (Nahbereich/Fernbereich); WM-2 auf Angriffe im Fernbereich - Schaden: 1 LP pro 10 eigene LP (regulär gerundet; mindestens 1) - An Land: Entweder Bewegung ODER Angriff
Brandpfeile	- Reichweite 2 (Nahbereich/Fernbereich); WM-2 auf Angriffe im Fernbereich - Angriffe richten sich gegen die Segel gegnerischer Schiffe - Jeder Treffer verringert die Bewegungsweite um 1 → Minimum: Galeere B2, Dhau B0 (bzw. B1 für Strömung), Kleinsegler B1
Katapult	- Reichweite 3; kein Nah- oder Fernbereich - Schaden: 10 SP und 5 LP (Schiff und Besatzung) bzw. 3 LP (Garnisonen an Land)

Nahkampf

Um einen Nahkampfangriff durchführen zu können, muss **1 Bewegungspunkt** ausgegeben werden, um auf das Feld des gegnerischen Schiffs bzw. der Garnison an Land zu kommen. Wo sich das Schiff nach erfolgtem Nahkampfangriff befindet, hängt von der Art des Angriffs ab. Enter- und Landemanöver sind nur möglich, wenn in der gleichen Runde kein Angriff durch Bogenschützen durchgeführt wurde.

An **Land** können Nahkampfangriffe ausgeführt werden, wenn sich zwei verfeindete Einheiten auf dem gleichen Feld befinden. Jede Nahkampfeinheit hat hierbei einen EW: Angriff, kann aber von mehreren gegnerischen Einheiten angegriffen werden, falls diese sich entscheiden, alle die gleiche Einheit anzugreifen. Der Nahkampfschaden beträgt in der Regel **1 LP pro 5 eigene LP**. [Für Landeinheiten gelten auch keine Begrenzungen, wie viele Soldaten/Einheiten sich auf einem Feld befinden können, solange es sich im Raum des Vorstellbaren bewegt.]

Rammen

Wirklich sinnvoll ist es nur für **Galeeren**, andere Schiffe zu rammen, da diese extra dafür einen Sporn am Bug haben, mit dem sie verheerenden Schaden (**15 SP**) anrichten können, ohne selbst Schaden zu nehmen. Doch auch **Dhaus** können andere Schiffe rammen, nehmen dabei jedoch **selbst** den gleichen Schaden wie ihr Gegner (**10 SP** bzw. **5 SP** gegen Kleinsegler). **Kleinsegler** können selbst **nicht** rammen, wohl aber gerammt werden. Eine Galeere oder Dhau kann nur einen Kleinsegler in einem Verband gleichzeitig rammen (und versenkt diesen damit auf jeden Fall), richtet also höchstens **5 SP** Schaden an (Kleinsegler-Verbände haben 5x5 SP), gleichzeitig sinkt aber auch das **LP-Maximum** um **10**. Ist „genügend Platz“ durch vorherige Ausfälle, so kann dies so interpretiert werden, dass die Besatzung des versenkten Boots sich nun auf die anderen Boote verteilt und dort die Ränge auffüllt.

Ob ein Rammmanöver gelingt, entscheidet ein **EW: Schiffsführung**, der durch einen **WW: Schiffsführung** des zu rammenden Schiffs gekontert werden kann (dann kein Schaden). Die EW: Schiffsführung des Angreifers werden in Abhängigkeit der beteiligten Schiffstypen nach untenstehender Matrix modifiziert.

Wird ein Schiff bzw. Schiffsverband durch einen Rammangriff **zerstört**, so zählt dieses Feld fortan als Schiffswrack (s. oben) und das rammende Schiff bleibt auf diesem Feld stehen. Wird das Opfer nur **beschädigt**, so muss das rammende Schiff auf das angrenzende Feld zurückkehren, von dem es gekommen ist. (Bei mehreren rammenden Schiffen gleichzeitig darf gewählt werden, welches stehenbleibt und welches auf sein Ausgangsfeld zurückkehrt.)

Ein Rammangriff macht **Fernkampf** seitens des Angreifers in der laufenden Runde **unmöglich**, da die Besatzung sich in Vorbereitung auf den Aufprall gut festhalten muss und sich nicht auf effektive Schüsse konzentrieren kann. (Der Zug des Opfers findet entsprechend der Initiative vorher oder nachher statt und wird nicht beeinflusst.)

Ein **kritischer Erfolg** beim Rammen verdoppelt bei **Galeeren** den angerichteten Schaden beim **Angriff**. Bei **Dhaus** bleibt der angerichtete Angriffsschaden gleich, doch nimmt die angreifende Dhau in diesem Fall selbst keinen Schaden. Kritische Erfolge in der **Verteidigung** lassen den Verteidiger nicht nur jeglichem Schaden entgehen, sondern fügen dem Angreifer zusätzlich noch **10 SP** Schaden zu.

Kritische Fehler beim Rammmanöver (egal ob Angriff oder Verteidigung) fügen dem **eigenen** Schiff unabhängig vom Schiffstyp **10 SP** Schaden zu, während der Gegner keinen Schaden nimmt.

Rammen	Galeere	Dhau	Kleinsegler
Galeere	0	0	-4
Dhau	+2	0	-2
Kleinsegler	-	-	-

Entern	Galeere	Dhau	Kleinsegler
Galeere	0	+2	+4
Dhau	-2	0	+2
Kleinsegler	-4	-2	0

Entern

Ein Entermanöver kann nur stattfinden, wenn zwei Schiffe direkt nebeneinander liegen und in irgendeiner Form zumindest vorübergehend aneinander festgemacht werden – beispielsweise durch Enterhaken oder Landebrücken. Wie beim Rammen kann der Verteidiger versuchen, mit einem **WW: Schiffsführung** dem durch einen erfolgreichen **EW: Schiffsführung** eingeleiteten **Entermanöver** zu entgehen. Gelingt das Manöver, so sind die beiden betroffenen Schiffe ab sofort ausnahmsweise auf dem gleichen Feld, bis eines der Schiffe das Entern erfolgreich abbricht, indem es sich **löst** (**EW: Schiffsführung** gegen **WW+4: Schiffsführung**). Weitere Schiffe beider Seiten können sich dem Kampf anschließen, wenn ein EW: Schiffsführung (ohne WW) gelingt; auf diese Weise können ausnahmsweise **bis zu fünf Schiffe** (bzw. Schiffsverbände im Falle von Kleinseglern) auf einem Feld aneinander liegen.

Das **Entermanöver** selbst beansprucht **eine Runde**, während derer beide Schiffe noch Fernkampfangriffe durchführen können. Ab der **Folgerunde** können beide Schiffe ihre Besatzungen auf das jeweils andere schicken; es kommt also zum Nahkampf. Jede am Kampf beteiligte Schiffsbesatzung kann einen **EW: Angriff** würfeln, bei dessen Gelingen sie der gegnerischen Mannschaft entsprechenden LP-Schaden zufügt. Wird also ein Schiff von mehreren Gegnern gleichzeitig geentert, kann es zwar mehrfach angegriffen werden, aber nur gegen eine der gegnerischen Besatzungen zurückschlagen. Die EW: Angriff werden modifiziert, je nachdem, welche Schiffstypen beteiligt sind (Tabelle s. oben). Der angerichtete Schaden beträgt **1 LP** pro **5** eigene LP.

Ein **kritischer Erfolg** beim **Einleiten** eines Entermanövers geben der enternden Besatzung in der Folgerunde **WM+4** auf ihren Angriff. Ein kritischer Erfolg beim **Verhindern** eines Entermanövers fügt dem angreifenden Schiff **5 SP** Schaden zu.

Ein **kritischer Fehler** beim **Einleiten** eines Entermanövers fügt dem angreifenden Schiff **5 SP** Schaden zu. Ein kritischer Fehler beim **Verhindern** eines Entermanövers beschert der verteidigenden Besatzung **WM-4** auf ihren Gegenangriff in der Folgerunde.

Kritische Erfolge bei den **Angriffen** durch die Besatzung **verdoppeln** den angerichteten Schaden; **kritische Fehler** bedeuten, dass die betreffende Besatzung in der Folgerunde ihre Bewegungs- und Handlungsphase verliert, also quasi eine Runde lang auf der Stelle **verharrt**, ohne aktiv werden zu können.

Landen

Ein Landemanöver ist einfacher zu handhaben und kommt ohne EW: Schiffsführung aus. Das landende Schiff investiert einfach seine **verbleibenden Bewegungspunkte** (mindestens 1), um sich vorübergehend an den Strand des Landfelds zu begeben, auf dem es seine Besatzung landen lassen möchte (auf der Karte bleibt es hierbei im angrenzenden Wasserfeld). In der laufenden Runde kann die Besatzung **keine andere Handlung** ausführen (auch kein Fernkampf), kann jedoch ggf. von wartenden **Garnisonen** an Land im Nahkampf oder Fernkampf angegriffen werden. Ab der Folgerunde läuft der Kampf an Land nach den entsprechenden Regeln ab (s. oben).

Schiffe versenken und kapern

Ein Schiff **sinkt**, wenn seine **Strukturpunkte (SP)** auf 0 sinken. Zu diesem Zeitpunkt sinken gleichzeitig auch seine **LP** auf 0, da die Besatzung das sinkende Schiff verlassen muss. Für den weiteren Verlauf der Schlacht spielt eine so verlorene Besatzung zur Vereinfachung keine weitere Rolle mehr, da manche von ihnen ertrinken und andere abgetrieben werden, alle jedoch (pauschal) zumindest so weit demotiviert sind, dass sie sich nicht mehr zu Widerstandsgruppen an Land sammeln können.

Ein **zerstörtes Schiff** verwandelt das Feld, auf dem es gesunken ist, in ein **Schiffswrack-Feld** mit entsprechenden Konsequenzen für die weitere Befahrbarkeit (s. oben). Mehrere gesunkene Schiffe an der gleichen Stelle haben jedoch keine zusätzlichen Konsequenzen.

Sinken die **Lebenspunkte (LP)** eines Schiffes durch Entermanöver oder Beschuss durch Bogenschützen auf 0, bevor es zum Sinken gebracht wird, so kann es **gekapert** werden: Die Besatzung der Gewinnerseite kann sich entscheiden, das gekaperte Schiff entweder komplett zu übernehmen (etwa wenn das eigene Schiff schon stark beschädigt ist) oder nur einen Teil der Besatzung auf das andere Schiff zu schicken. In ersterem Fall werden die LP einfach übertragen, in letzterem Fall wird ein Teil der LP übertragen (mindestens jedoch **5** für Kleinsegler und Dhaus bzw. **10** für Galeeren), mit entsprechenden Konsequenzen für den künftig angerichteten Schaden beider Schiffe.

Ein Schiff **ohne Besatzung** treibt führerlos pro Runde mit **B1** in **Strömungsrichtung**, bis es das offene Meer (tiefes Wasser) erreicht oder in Nebenarmen an Land oder auf eine Sandbank aufläuft (Spielleiterentscheidung).

Weitere Handlungsoptionen

Freikommen

Bleibt ein Schiff in einer **Untiefe** oder an einem **Schiffswrack** stecken, bedeutet das nicht zwangsläufig das Aus für den Rest der Schlacht. Die Besatzung kann und wird alles daran setzen, das Schiff von seinem Hindernis loszubekommen, was je nach Schiffstyp im Schnitt unterschiedlich lange dauert und über Befreiungswahrscheinlichkeiten pro Runde gehandhabt wird. Sitzt eine **Galeere** erst einmal fest, ist es schwer, das große Schiff wieder zu befreien (**5%** Chance pro Runde); eine **Dhau** hat es da leichter (**30%**), während ein einzelnes **Segelboot** am einfachsten zu befreien ist (**50%**).

Kleinseglerverbände stellen allerdings einen Spezialfall dar, da von diesen auch bei misslungenen EW: Schiffsführung jeweils nur **eines der Einzelboote** steckenbleiben wird. Ein Kleinseglerverband kann sich in diesem Fall dafür entscheiden, sich zu **teilen**, also ein einzelnes Boot zurückzulassen, wobei entsprechend **5 SP** und **10 LP** von der Gesamtstärke abgezogen werden. Später kann sich das einzelne Boot wieder einem dezimierten Kleinseglerverband anschließen.

Abschleppen

Auch andere Schiffe können festgesetzten Schiffen zu **Hilfe** kommen. Hierzu müssen sie sich auf das entsprechende Feld bewegen (mit dem Risiko, selbst auch festzustecken) und ein erfolgreiches **Entermanöver** (s. oben, aber ohne WW) durchführen. Ab der **Folgerunde** erhöht sich für das feststeckende Schiff die **Chance** freizukommen in Abhängigkeit vom abschleppenden Schiff: Galeeren und Kleinseglerverbände haben Ruder und eignen sich daher für derart gezielte Manöver besser (**+50%** für **Galeeren** bzw. **+10%** pro **Einzelboot** in einem Kleinseglerverband), während **Dhaus** sich allein auf die Kraft des Windes in ihren Segeln verlassen müssen (nur **+25%**).

Kleinseglerverbände teilen und zusammenschließen

Ein Kleinseglerverband besteht aus **fünf Einzelbooten**, die sich nach Belieben teilen und wieder zusammenschließen können (maximal 5 Boote). Eine **Teilung** muss zu Beginn der **Bewegungsphase** angesagt werden, woraufhin SP und LP in Fünfer- bzw. Zehnerschritten von der Ursprungseinheit abgezogen und einer neu geschaffenen Einheit hinzugefügt werden. Für einen **Zusammenschluss** müssen sich zwei (oder mehr) dezimierte Verbände, die insgesamt über höchstens fünf Boote verfügen dürfen, auf das **gleiche Feld** bewegen, woraufhin deren SP und LP addiert werden. Die **Handlungsphase** (einschließlich Fernkampf) **entfällt** für beide in diesem Fall, da ein Zusammenschluss eine gewisse anfängliche Koordination erfordert. [Möchten sich zwei Verbände mit beispielsweise jeweils drei Booten zusammenschließen, so muss einer von diesen sich zu Beginn der Runde teilen und ein Boot auf einen anderen Weg schicken.]

Feuerschiff entzünden

Ein Feuerschiff wird in der Bewegung wie ein Kleinsegler behandelt, kann sich aber auf **demselben Feld** mit anderen Schiffen egal welchen Typs befinden (jedoch nur ein Feuerschiff pro Feld). Die Besatzung eines Feuerschiffs ist klein und **nicht zum Kampf ausgebildet** bzw. ausgerüstet – der einzige Zweck ist es, das Feuerschiff nahe an den Feind heranzubringen, es auf einen Kollisionskurs zu bringen und dann die brennbaren Materialien an Bord zu entzünden, bevor die schwimmfähige Besatzung über Bord geht und an Land zu schwimmen versucht. Feuerschiffe können also weder andere Schiffe rammen, noch entern, noch im Fernkampf angreifen.

Um ein Feuerschiff auf Kurs zu bringen und zu entzünden, ist ein **EW: Schiffsführung** zu Beginn der Bewegungsphase notwendig, bei dessen Gelingen das Boot seine zwei Bewegungspunkte auch dann nach Belieben ausnutzen kann, wenn die Besatzung von Bord gegangen ist. **Misslingt** der EW: Schiffsführung, so wird die Bewegungsrichtung in Abhängigkeit von der Blickrichtung zu Beginn der Bewegungsphase **zufällig** mit 1w3 ausgewürfelt: 1-2 ist ein geradliniger Kurs nach links vorne, 3-4 geradeaus, 5-6 nach geradlinig nach rechts. Das Entzünden selbst ist zu diesem Zeitpunkt auf jeden Fall schon erfolgt und die Besatzung von Bord; ein Fehlversuch kann also nicht wiederholt werden.

Ab der Folgerunde unterliegt der Kurs des Feuerschiffs völlig der **Strömung**; es bewegt sich wie ein Schiff ohne Besatzung mit **B1** in Strömungsrichtung, bis es das offene Meer (tiefes Wasser) erreicht, auf Land (bzw. eine Barriere) aufläuft oder nach **1w6+4 Runden** abgebrannt ist. Führerlose Feuerschiffe werden immer **nach Abschluss der Bewegungsphasen** beider Parteien bewegt. Auf seinem Weg kann ein brennendes Feuerschiff auch Felder betreten, die von anderen Schiffen besetzt werden. In diesem Fall richtet es **20 SP** Schaden pro Runde an, und durch solches Feuer beschädigte Schiffe fangen zu **30%** selbst Feuer, was weitere **5 SP** Schaden pro Runde anrichtet, bis das Feuer **gelöscht** wird oder das Schiff unrettbar beschädigt ist. Ein Schiff, das durch Feuer seine **letzten Strukturpunkte** verliert, wird selbst zum führerlosen Feuerschiff mit den beschriebenen Regeln. (Kleinseglerverbände verlieren zwar durch

Kontakt mit Feuerschiffen statistisch gesehen vier ihrer fünf Boote, doch wird zur Vereinfachung nur das letzte verlorene Boot zum Feuerschiff.)

Feuer löschen

Beginnt ein Schiff durch Kontakt mit einem Feuerschiff zu brennen, so kann die Besatzung versuchen, dieses Feuer zu **löschen**. (Schäden an den Segeln durch Brandpfeile werden über die Bewegungsweite geregelt und haben keine Auswirkungen auf die Strukturpunkte, sind aber auch nicht löschbar.) Ein Löschversuch nimmt eine **ganze Runde** in Anspruch, während derer das Schiff sich weder bewegen, noch andere Handlungen durchführen darf. Er ist zu **50%** erfolgreich.

Blockade durchbrechen

Diese „Handlung“ wird in der **Bewegungsphase** durchgeführt.

Da außer in manchen Spezialfällen (z.B. Entermanöver) nur **ein Schiff pro Feld** erlaubt ist und die Passage von Feldern mit gegnerischen Schiffen nicht ohne Weiteres möglich ist, können **Schiffsblockaden** errichtet werden, die einen Fluss oder Nebenarm abriegeln. Möchte ein Schiff eine solche Blockade durchbrechen, also an den gegnerischen Schiffen vorbeikommen, ohne sich Ramm- oder Entermanöver auszusetzen (Fernkampfangriffe können nicht verhindert werden), so muss es auf jeden Fall genügend Bewegungspunkte übrig haben, um das freie Feld auf der anderen Seite zu erreichen. Theoretisch ist es bei genügend Bewegungspunkten möglich, auch eine mehrere Felder tiefe Blockade zu durchbrechen, doch kann diese Handlung nur gewählt werden, wenn auf der anderen Seite ein freies Feld erreicht werden kann. (Eine vier Felder tiefe Blockade ist also auf jeden Fall ausreichend, um auch eine schnelle Galeere aufzuhalten.) Diese Handlungsoption wird auch dann verwendet, wenn ein Schiff eine „Abkürzung“ durch ein isoliertes vom Gegner besetztes Feld nehmen möchte.

Ob die Passage gelingt, entscheidet ein EW: Schiffsführung gegen einen WW: Schiffsführung, wobei jedes Feld Tiefe den WW: Schiffsführung um WM+4 modifiziert (also WM+4/+8/+12 bei einem/zwei/drei Feldern Tiefe; unmöglich ab vier Feldern Tiefe). Kleinsegler können zwar keine tiefen Blockaden durchbrechen, haben es bei 1-Feld-Blockaden jedoch leichter gegen Einzelschiffe: Die WM+4 auf den WW: Schiffsführung werden nur dann angerechnet, wenn die Blockade durch Kleinsegler versucht wird, während Galeeren und Dhaus keine positiven WM bekommen.

Kann das blockierende Schiff die Passage verhindern, so hat es sofort eine freie Nahkampfoption gegen das entsprechende Schiff; es kann es also entweder rammen oder ein Entermanöver (mit Nahkampfoption in der Handlungsphase) durchführen, wobei jeweils die nötigen EW erfolgreich sein müssen, dem blockierten Schiff jedoch kein WW zusteht.

Bei gelungener Passage kann das erfolgreiche Schiff seine Bewegung jenseits der Blockade normal abschließen und darf normal handeln (also auch Nahkampfangriffe gegen Schiffe hinter der Blockade durchführen, wenn es genügend Bewegungspunkte und ein freies Feld zwischen Ziel und Blockade zur Verfügung hat).

Misslingt die Passage, so verfällt in jedem Fall die Handlungsphase des passierenden Schiffs (Bogenschützen können aufgrund des durch die misslungenen Ausweichmanöver schwankenden Decks nicht angreifen). Wo das Schiff, das den Durchbruchversuch unternommen hat, stehenbleibt, hängt von der Aktion (und dem Erfolg) des Blockadeschiffs ab: Nach einem Rammangriff bleibt das Blockadeschiff in der Blockade, das gerammte Schiff bleibt vor der Blockade stehen. Wählt das Blockadeschiff hingegen ein Entermanöver und hat damit Erfolg, so bleibt das aufgehaltene Schiff auf demselben Feld stehen und ist zunächst dort gebunden, bis es sich erfolgreich lösen kann (s. oben). Bei einem misslungenen Entermanöver wird das durchbrechende Schiff auf das Ausgangsfeld direkt vor der Blockade zurückgesetzt.

Das erfolgreich blockierende Schiff hat anschließend seine normalen Handlungsoptionen (Fernkampf, Entermanöver oder Rammen) zusätzlich zu der freien Nahkampfoption während der Bewegungsphase. Hat es ein Entermanöver gewählt und war erfolgreich, so steht ihm nun ausnahmsweise sofort ein EW: Angriff zu, der in der laufenden Runde noch nicht mit einem Gegenangriff gekontert werden kann – was Entermanöver je nach beteiligten Schiffstypen zur attraktivsten Option macht, weil weder das Entermanöver, noch der folgende Angriff gekontert werden können, es sich also de facto um einen Freiangriff handelt.

Beispiel: Die rote Partei hat die Initiative gewonnen; in der Bewegungsphase von Rot hat die schwer beschädigte Galeere des Admirals Zanzibar (Z) es mit Mühe und Not durch die Blockade verbündeter Galeeren (x) geschafft. In der Bewegungsphase der grünen Fraktion beschließt der Kapitän Aladdin (A), ein großes Wagnis einzugehen und zu versuchen, mit seiner eigenen Galeere (Bewegungsweite 4) die Blockade zu durchbrechen und einen Rammangriff auf die Galeere des Admirals durchzuführen, um ihr den Rest zu geben und anschließend gleich weiterzufahren, um eventuellen Verfolgern, die sich aus der Blockade lösen könnten, zu entgehen.



Von den drei grundsätzlich möglichen Pfaden erlaubt jedoch lediglich einer einen Angriff noch in derselben Runde: Der grüne Pfad, der auf jeden Fall an zwei gegnerischen Schiffen vorbei führt und diesen WM+8 auf ihren WW: Schiffsführung gewährt. Der gelbe Pfad würde direkt in sumpfiges Flachwasser führen, das seine Galeere nahezu zum Stillstand bringen würde (Galeeren haben in sumpfigem Wasser nur B1 und alle Bewegungspunkte verfallen, sobald sie hineinfahren). Der blaue Pfad wäre genau wie der gelbe Pfad sicherer, weil er nur durch das Feld einer einzigen gegnerischen Galeere (nur WM+4 auf WW) führt, doch würde ein Umrunden der stärksten Stelle der Blockade zu viel Zeit kosten und der Admiral würde mit hoher Wahrscheinlichkeit entweichen.

Ausgang 1: Kapitän Aladdin (*Schiffsführung* +13) durchbricht die Blockade erfolgreich – sein EW: Schiffsführung ist mit 29 recht hoch, und die gewürfelte 8 für die Blockade (*Schiffsführung* +12, dazu WM+8) reicht nicht (sie kommt nur auf 28). In der anschließenden Handlungsphase ergibt der EW: Schiffsführung jedoch nur eine 21, was der erfahrene Admiral Zanzibar (*Schiffsführung* +18) trotz der schweren Schäden an seinem Schiff leicht kontern kann.

Ausgang 2: Kapitän Aladdin wird bereits in der Blockade aufgehalten, weil entweder sein EW: Schiffsführung scheitert oder der WW+8: Schiffsführung der Blockade erfolgreich war. Das Blockadeschiff (zur Vereinfachung bereits das erste, dessen Feld er durchqueren möchte) wählt als Freioption ein Entermanöver. Der EW: Schiffsführung dafür gelingt; Aladdin darf nicht kontern. In der Handlungsphase darf seine Besatzung ebenfalls nicht handeln, doch kommt die unverletzte und vollständige Besatzung der gegnerischen Galeere mit Säbeln in den Händen über die Reling gesprungen, und Aladdins Mannschaft bleibt nichts übrig, als selbst auch zu den Waffen zu greifen und sich zu verteidigen, um die Angreifer möglicherweise in der nächsten Runde zurückzuwerfen. Der EW: Angriff der Blockadegaleere gelingt, und Aladdins Mannschaft muss erste Verluste (10 LP) einstecken, ohne noch in der gleichen Runde zurückschlagen zu können.

Spielwerte

Für die Zwecke dieses Szenarios gibt es drei unterschiedliche Schiffstypen: Galeeren, Dhaus und Verbände aus jeweils fünf Kleinseglern. Dazu kommen für die Verteidiger Landverbände aus Bogenschützen und Schildträgern, die vom Ufer aus feindliche Schiffe beschießen können bzw. für den Schutz der an Land stationierten Katapulte sowie der Signalgeber zuständig sind. Außerdem kann sich die Besatzung eines Schiffes entscheiden, an Land zu gehen, etwa um ein Katapult oder einen Signalgeber zu erobern.

Für dieses Szenario entspricht 1 LP = 1 Besatzungsmitglied. Eine Galeere mit 50 Kriegeren hat also 50 LP. Eine Unterscheidung nach Rüstung ist für dieses Szenario nicht notwendig, da alle Beteiligten nur leicht gerüstet sind. Von den aktuellen LP hängt der Schaden ab, den eine Mannschaft bei erfolgreichen Angriffen im Nah- und Fernkampf macht: 1 LP pro 5 eigene LP im Nahkampf (also 10 LP bei voller Besatzung) und 1 LP pro 10 eigene LP im Fernkampf (also 5 LP bei voller Besatzung). Eine Unterscheidung nach Erfahrung der Kämpfer gibt es im Schaden nicht, doch sind im Angriffswert Variationen für Elitetruppen oder grüne Rekruten möglich. Bei der Zusammenstellung der Truppen sind homogene Einheiten zu schaffen; es können also zu keinem Zeitpunkt Elitetruppen (Angriff +12) mit grünen Rekruten (Angriff +6) kombiniert werden.

Angriffe sind erfolgreich, wenn der EW: Angriff gelingt. Es wird kein WW: Abwehr gewürfelt, sondern sofort der festgelegte Schadenswert von den Struktur- bzw. Lebenspunkten des Opfers abgezogen.

Schiffstypen

Galeere

Bei den „Galeeren“ handelt es sich nicht notwendigerweise um echte Galeeren im valianischen Stil, doch sind sie die stärkste und schnellste militärische Schiffsklasse, die sowohl über Segel, als auch Ruder verfügt, wobei die Ruderer einzig diesem Zweck dienen und nicht Teil der kämpfenden Besatzung sind. Zusätzlich zu den Ruderern und den Seemännern, die für die Steuerung des Schiffs (Segel, Ruder/Steuerrad) zuständig sind, hat jede Standardgaleere in diesem Szenario 50 Krieger (Grad 3) an Bord, die sowohl im Nahkampf mit Speeren, Säbeln und Schilden kämpfen, als auch im Fernkampf mit Bögen angreifen können. Außerdem haben Galeeren am Bug einen Sporn, mit dem sie sehr effizient andere Schiffe rammen können, ohne dabei selbst Schaden zu nehmen.

Spieldaten (Schiff): 50 SP, B4 – *Schiffsführung* +12

Spieldaten (Besatzung): 50 LP, B1 – Nahkampfangriff +10 (10 Schaden), Fernkampfangriff +8 (5 Schaden)

Dhau

Die Dhau ist in diesem Szenario repräsentativ für umfunktionierte Handelssegler, die sich zur Fortbewegung ausschließlich auf ihre Segel und günstige Strömungen verlassen. Entsprechend anfällig sind sie gegen Angriffe mit Brandpfeilen, die die Segel abfackeln können. Die Besatzung besteht aus den Seemännern, die für die Steuerung des Schiffs zuständig sind, sowie 25 Kriegern (Grad 2), die ebenfalls Nah- und Fernkampfangriffe durchführen können.

Spieldaten (Schiff): 30 SP, B3 – *Schiffsführung* +12

Spieldaten (Besatzung): 25 LP, B1 – Nahkampfangriff +9 (5 Schaden), Fernkampfangriff +7 (3 Schaden)

Kleinsegler

Kleinsegler sind kleine Küstensegler und Fischerboote, die normalerweise mit Segeln betrieben werden, aber notfalls auch gerudert werden können (mit halbierte Bewegungsweite). Ein einzelnes dieser Schiffe hat keine guten Aussichten, eine Dhau oder gar eine Galeere in irgendeiner Form zu bedrohen, weshalb die Kleinsegler in Verbänden aus fünf Einzelbooten auftreten und bei Angriffsmanövern versuchen, ihr Opfer zu umrunden und von mehreren Seiten gleichzeitig anzugreifen. Die Kleinsegler sind relativ vollgestopft mit Menschen: Zu den drei Seemännern (Steuermann und zwei Matrosen) kommen zehn Krieger, die mit Bögen, Speeren und Entermessern ausgerüstet sind und in der Regel gut schwimmen können. Sie sind sich des großen Risikos bewusst, das sie eingehen, wann immer sie sich auf eine Konfrontation mit einem größeren Schiff einlassen. Würfe auf Angriff und Schiffsführung gelten jeweils für den gesamten Verband. Alle 5 SP verliert ein solcher Verband eines seiner Boote, und das LP-Maximum sinkt um 10 – aber nicht notwendigerweise die aktuellen LP, da überlebende Besatzungsmitglieder des zerstörten Seglers die Ränge der anderen Boote auffüllen könnten. Umgekehrt bedeutet ein Verlust von 10 LP nicht, dass eines der Boote plötzlich leer ist; es wird davon ausgegangen, dass die Besatzung auch nach Verlusten einigermaßen gleichmäßig auf alle Boote verteilt ist. Erst wenn die LP unter 15 (also 3 Krieger pro Boot) sinken, muss davon ausgegangen werden, dass einzelne Boote aufgegeben werden und das SP-Maximum entsprechend sinkt (Entscheidung je nach Situation).

Spieldaten (Schiff): 5x5 SP, B2 – *Schiffsführung* +12

Spieldaten (Besatzung): 5x10LP, B1 – Nahkampfangriff +9 (5x2 Schaden), Fernkampfangriff +7 (5x1 Schaden)

Landeinheiten

Grundsätzlich gibt es zwei Typen von Landeinheiten, die nur den Verteidigern zur Verfügung stehen: **Bogenschützen** und **Garnisonen**. Erstere sind stark im Fernkampf und können auch mit Brandpfeilen ausgerüstet werden, letztere verfügen über keine Fernkampfmöglichkeiten und sorgen lediglich für den Schutz von **Katapulten** und **Signalgebern** gegen landende Schiffsbesatzungen. Katapulte und Signalgeber müssen eine Garnison besitzen, um ihre Funktionen zu erfüllen – stirbt der letzte Mann einer Garnison, so ist der entsprechende taktische Standpunkt verloren, bis entweder eine neue eigene Garnison oder eine gegnerische Einheit Seekrieger die Position besetzt und die taktischen Möglichkeiten für die eigene Seite einsetzt. Auch Bogenschützen können eine „Garnison“ bilden.

Wechselt ein **Signalgeber** den Besitzer, so können die Angreifer diesen taktischen Vorteil entweder nutzen, um **falsche Signale** zu geben (WM-2 auf Schiffsführung der Verteidiger innerhalb von 5m Radius; überschreibt den Effekt positiver Signalgeber, falls ein Schiff sich im Radius beider befindet) oder mit **anderen Flaggen** der eigenen Flotte Signale zu geben (WM+2 auf Schiffsführung der Angreifer).

Spieldaten (Bogenschützen): 10-50 LP, B1 – Fernkampfangriff +10, Nahkampfangriff +7
Spieldaten (Garnison): 10-50 LP, B1 – Nahkampfangriff +10

Ressourcen

Die folgenden **endlichen** strategischen Ressourcen sind bei der Schlachtaufstellung auf die verfügbaren Einheiten, Schiffe und möglichen Felder zu verteilen:

- Katapulte (Schiffe, Sandbank, Hügel)
- Signalgeber (auf vorliegender Karte bereits verteilt)
- Brandpfeile (Gesamtzahl der verfügbaren Anwendungen auf vordefinierte Schiffe und Einheiten verteilen)
- Schiffsbrücken (Sandbank)
- Barrieren (Wasserfelder)
- Schiffswracks (bewusst im Vorfeld der Schlacht versenkte Schiffe)
- Feuerschiffe (Wasserfelder)