

# Segel und Kanonendonner

Seeschlachtregeln für FreeFATE von Radulf St.  
Germaine ([www.hardpoints.de](http://www.hardpoints.de))

## Einleitung

Diese Regeln sind eine Modifikation der Konfliktregeln für Seeschlachten. Das System geht von Segelschiffen und Kanonen aus, dem klassischen Rüstzeug von Piraten und Freibeutern.

## Eigenschaften eines Schiffs

Der Statblock unten zeigt ein Beispiel für ein Schiff. Im Gegensatz zu Charakteren muss sich ein Schiff nicht an die Fertigkeitspyramide halten.

Beispielschiff	
<b>Belastung Rumpf:</b>	□□□□□
<b>Belastung Crew:</b>	□□□□□
<b>Fate Punkte:</b>	<b>Größe:</b> Schiff
<b>Konsequenzen:</b>	1. 2. 3.
<b>Fertigkeiten:</b>	Ausguck +3 (+4) Entermannschaft +6 Geschwindigkeit +1 (+1) Kanonenmannschaft +3 (+2) Panzerung +2 Signal +1 Silhouette +3 Wendigkeit +2
<b>Aspekte:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Segelt gut gegen den Wind</li><li>• Wenig Tiefgang</li></ul>
<b>Stunts:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aktionen pro Runde: 3</li></ul>
<b>Ausrüstung:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kanonen (Schaden +2, 3 Zonen)</li></ul>

## Belastung

Ein Schiff hat zwei Belastungsbalken. Rumpf stellt den physischen Schaden dar, wobei ein Schiff typischerweise zwischen 2 und 8 Punkten dieser Belastung verkraften kann. Crew stellt Schaden an der Moral aber auch in Form von Verletzungen der Mannschaft dar. Das Schiff hat zwischen 2 und 8 Punkten in dieser Belastungskategorie.

## Fate Punkte

Ein Schiff hat in der Regel nur wenige Fatepunkte, da die Mannschaft jeweils ihre eigenen einsetzen kann. Die Fate Punkte des Schiffs können von allen Mitgliedern der Crew verwendet werden. NSC Schiffe können allerdings der Einfachheit halber nur einen (dafür größeren) Schiffspool haben.

## Konsequenzen

Typischerweise verträgt ein Schiff 3 Konsequenzen, allerdings kann diese Zahl für unbedeutendere NSC Schiffe auf bis zu Null gesenkt werden.

## Fertigkeiten

Die Fertigkeiten eines Schiffs unterliegen nicht dem Pyramidenprinzip und hängen sowohl vom Schiffstyp als auch der Mannschaft ab. Im Falle einer ausdefinierten Mannschaft (z.B. von SCs) nimmt man stattdessen eine passende Fertigkeit des Charakters, wobei der Wert des Schiffes sowohl unterstützend als auch einschränkend wirken kann. In den Fertigungsbeschreibungen ist die jeweils passende Fertigkeit als *Primärfertigkeit* aufgeführt. Diese Fertigkeit kann im Statblock jeweils in Klammern angegeben werden, wobei die Modifikation schon eingerechnet ist.

**Ausguck (Primärfertigkeit Aufmerksamkeit):** Die Qualität des Ausgucks, die z.B. von der Höhe des Mastes abhängt.

**Kanonenmannschaft (Primärfertigkeit Schusswaffen):** Die Qualität und Treffsicherheit der Kanoniere, aber auch die Anzahl und Lage der Kanonendecks. Dieser Wert ist in historisch

## Was ist denn so besonders an Seeschlachten, dass es der normale Konflikt nicht tut?

Um die Stimmung einer Seeschlacht zu simulieren und um nicht nur den Steuermann und den Kapitän Spaß an der Seeschlacht haben zu lassen, habe ich mir die folgenden weiterführenden Regeln ausgedacht. Der Rest sind mehr oder weniger Beispiele dafür, wie man Aspekte erzeugt, d.h. keine Regelerweiterungen sondern Vorschläge der Regelanwendung.

- Schiffe sind besondere Charaktere: Ein Schiff hat andere Fertigkeiten als ein Charakter, die seine Natur als Wasserfahrzeug widerspiegeln sollten.
- Mehrere Aktionen pro Schiff: Die Charaktere auf einem Schiff agieren bei der gleichen Initiative aber doch jeder für sich. Sie teilen sich die Fatepunkte des Schiffes, können aber auch ihre eigenen verwenden.
- Sekundärfertigkeiten des Schiffes: Die Fertigkeiten des Schiffes sind oft nur Sekundärfertigkeiten, die durch die Fertigkeit des entsprechenden Spielers (z.B. des Steuermanns) ersetzt werden. So hat die Qualität des Schiffes immer noch Einfluss auf das Geschehen, aber die Fertigkeiten der Charaktere zählen im Endeffekt mehr.
- Windrichtung: Die Windrichtung spielt eine große Rolle, vor allem weil sie bestimmt, wer den Aspekt Weather Gage bekommen kann, der sehr mächtig aber relativ einfach zu bekommen ist, wenn der Wind günstig steht.
- Enterangriffe sind spezielle Angriffe, die erst durch eine Annäherung möglich werden.

akkuraten Varianten für das frühe 17. Jahrhundert sehr niedrig, da die Qualität der Kanonen damals sehr gering war.

**Geschwindigkeit (Primärfertigkeit Fahren):** Dieser Wert wird benutzt um sich zwischen den Zonen zu bewegen.

**Wendigkeit (Primärfertigkeit Fahren):** Will man Zonengrenzen überwinden, die durch Riffe oder Untiefen getrennt sind, so verwendet man Wendigkeit statt Geschwindigkeit. Wendigkeit ist auch der Verteidigungswurf gegen Rammangriffe.

**Panzerung (keine Primärfertigkeit):** Der Verteidigungswurf gegen Angriffe mit Kanonen. Ausweichen ist keine Option im Schiffskampf. Panzerung ist gleichzeitig der Angriffswurf bei Rammangriffen.

**Entermannschaft (Primärfertigkeit: Führung):** Die Qualität der Entermannschaft. Dieser Wert entspricht typischerweise dem Angriffswert der Gehilfen an Bord. Entermannschaft wird als Angriff und Verteidigung bei Enteraktionen benutzt und verursacht Crew Belastung.

**Silhouette (Primärfertigkeit: Fahren):** Der

Verteidigungswurf gegen entdeckt werden oder das Feststellen von Aspekten durch den Ausguck.

**Signal (keine Primärfertigkeit):** Die Fähigkeit des Schiffes, Signale anderer Schiffe zu verstehen und Nachrichten zu senden. Die Kommunikation erfolgt über Signalflaggen und wird durch Pulverdampf oder Nebel stark behindert. Ein aufmerksamer Ausguck kann auch die Kommunikation der anderen Schiffe abfangen. Signal sollte nur gewürfelt werden, wenn es um Befehle im Kampf geht bzw. die Gefahr besteht, dass ein Gegner die Signale „abhört“.

### Aspekte

Ähnlich wie bei Charakteren können Aspekte den Schiffen eine einmalige Note verleihen.

### Stunts

In dieser Version der Seeschlachtregeln gibt es noch wenige Stunts. Ein wichtiger Stunt für Schiffe ohne Spielercharaktere ist unten genannt.

**Aktionen pro Runde:** Ein Schiff ohne

Charaktere kann mehrere Aktionen pro Runde ausführen, um zu simulieren, dass sich mehrere Akteure an Bord befinden. Dies erlaubt aber nicht mehrfach die gleiche Aktion, d.h. keine doppelten Kanonenschüsse usw.

**Kettenkugel Munition:** Diese Spezialmunition ist besonders effektiv gegen Masten, ist aber sehr ungenau. Vor dem Angriff mit Kanonen kann der Kanonier festlegen, dass er mit Kettenkugeln schießt. Der Angriffswurf wird mit -3 modifiziert, bei einem Treffer verursacht er allerdings eine automatische Konsequenz. Typischerweise betrifft diese den Mast, die Segel oder die Mannschaft.

## Konfliktregeln

### Grundlegender Ablauf

Die Grundregeln des Konflikts bleiben gleich, aber es gelten ein paar Sonderregeln, die hier erwähnt werden sollen.

1. Die Szene aufbauen
2. Initiative festlegen
3. Die Runde beginnen
  - Eine Aktion ausführen
  - Auswirkung der Aktion festlegen
  - Neue Runde, bis der Kampf beendet ist

### Die Szene aufbauen

Für die Szene sind die folgenden Punkte wichtig:

- **Aspekt Windrichtung:** Die Windrichtung (und evtl. Stärke) ist ein Aspekt, der von Segelschiffen zur schnelleren Fortbewegung genutzt werden kann, aber nur, wenn sie in die richtige Richtung, d.h. mit dem Wind segeln. Die Windrichtung ist auch wichtig um den Aspekt *Weather Gage* zu erzeugen.
- **Aspekt Wetterlage:** Die Wetterlage kann sich negativ auf die Schussgenauigkeit, Manövrierfähigkeit und auf das Erkennen von Aspekten auswirken. Wobei es dem Verteidiger obliegt, diese Aspekte zu nutzen um seinen Wurf zu verbessern.

- **Zonen:** Manche Zonengrenzen können Riffe oder Untiefen schwer zu passieren sein, wobei erfolglose Würfe nicht nur eine Bewegung verhindern, sondern evtl. auch Schaden anrichten. Strömungen dagegen erschweren lediglich die Zonenwechsel. Schiffe in der gleichen Zone können einander rammen oder entern.

### Initiative festlegen

Am Anfang eines Konflikts wird die Reihenfolge festgelegt, in der die Charaktere handeln können. Ausguck ist die entscheidende Fertigkeit, Gleichstand wird durch Wendigkeit aufgelöst. Die Reihenfolge der Initiative wird für den gesamten Konflikt beibehalten.

### Die Runde beginnen

Eine Runde ist der Zeitraum, in dem alle am Konflikt Beteiligten einmal etwas tun können; die Länge des Zeitraums ist nicht genau festgelegt, bei Seeschlachten aber eher im Bereich von 10 Minuten pro Runde.

Die Aktionen finden in der Reihenfolge statt, die im vorigen Schritt festgelegt wurde. Alle Spieler auf einem Schiff agieren zum Zeitpunkt der Schiffsinitiative in beliebiger Reihenfolge.

Wenn du dran bist, erklärst du, was dein Charakter in dieser Runde tun möchte (oder der SL erklärt, was die NSCs tun möchten). Mögliche Aktionen sind unten beschrieben.

### *Bewegung des Schiffes*

Wenn du dein Schiff mehr als eine Zone weit bewegen willst, machst du eine volle Aktion und eine *Geschwindigkeitsprobe* gegen eine Mäßige (0) Schwierigkeit. Du kannst dich so viele Zonen bewegen, wie du Erfolgsstufen bei deiner Probe hast.

Manchmal ist es schwieriger, sich von einer Zone in die nächste zu bewegen, weil es eine Barriere gibt (d.h. eine Untiefe, ein Riff oder eine Strömung). In diesem Fall ist eine *Wendigkeitsprobe* notwendig gegen die Stärke der Barriere. Wenn du dich mit einer

Zusatzaktion von einer Zone über eine Barriere hinweg in die nächste bewegt, musst du die Stärke der Barriere von deiner Hauptaktion abziehen (zusätzlich zu dem -1 Abzug, den du von der Zusatzaktion bekommst). Wenn du versuchst, dich mit einer vollen Aktion von einer Zone über eine Barriere hinweg in die nächste zu bewegen, dann entspricht die Schwierigkeit deiner Probe der Stärke der Barriere.

### ***Manöver der Schiffe***

Diese Manöver werden vom Steuermann mit *Wendigkeit* ausgeführt. Es sind auch andere Manöver möglich, aber die unten genannten stellen typische Aktionen in Seeschlachten dar.

**Breitseitenposition:** Der Steuermann erreicht eine Position, in der die Kanoniere eine Breitseite auf das feindliche Schiff abfeuern können. Um diesen *schwachen Aspekt* zu erzeugen, muss der Angreifer mit *Wendigkeit* gegen die *Wendigkeit* des Verteidigers würfeln.

„**Cross the T**“: Der Steuermann erreicht eine Position, in der die Kanoniere eine Breitseite auf das feindliche Schiff abfeuern können und gleichzeitig das gegnerische Schiff kaum Möglichkeit hat, das Feuer zu erwidern. Außerdem wird bei einem Treffer mehr Schaden verursacht, da die Kugel weite Teile des Schiffes in gerader Linie durchquert. Um diesen *schwachen Aspekt* zu erzeugen, muss der Angreifer mit *Wendigkeit* gegen die *Wendigkeit* des Verteidigers *Schwung* erreichen (d.h. dessen Wert um 3 Punkte überbieten).

**Weather Gage:** Dieser automatisch zähe Aspekt kann nur von einem Schiff erreicht werden, das sich windaufwärts von seinem Gegner befindet. Er erfordert einen Wurf *Wendigkeit* gegen *Wendigkeit*. Unter Nutzung des Windes, der Strömungen und evtl. Untiefen kann das Schiff seine Gegner ausmanövrieren, besser beschießen usw. Der Aspekt geht allerdings automatisch verloren, wenn der Gegner sich zu einer Position windaufwärts bewegt.

**Dwarlinie bilden:** Das Schiff begibt sich in die Feuerlinie zwischen zwei Schiffen um einen Verbündeten vor Angriffen zu schützen. Dies ist effektiv ein Block der *Wendigkeit* verwendet um andere Schiffe daran zu hindern mit *Wendigkeit*

oder *Geschwindigkeit* eine gute Schussposition zu erreichen. Oftmals wird sich der gegnerische Kapitän entscheiden, auf das blockierende Schiff zu schießen.

### ***Aktionen des Ausgucks***

Der Ausguck kann seine Position nutzen um mehr über den Gegner zu erfahren.

**Beobachten:** Der Ausguck kann seine Aktion verwenden um die Aspekte feindlicher Schiffe festzustellen. Das feindliche Schiff verteidigt mit *Silhouette*.

**Abhören:** Der Ausguck kann gegen das gegnerische Signal würfeln um mitzuhören, was die Schiffe untereinander kommunizieren. Der SL sollte sich überlegen, welche Informationen Spieler auf diese Weise bekommen.

### ***Aktionen für Magier***

Falls es in der Spielwelt Elementarmagie gibt, können die Magier auf vielfältige Weise die Umgebung beeinflussen. Es gilt die folgende Faustregel:

- Einen Szeneaspekt zu verändern erfordert eine großartige Leistung (+5). Die Windrichtung kann z.B. über Luftmagie geändert werden.
- Das eigene Schiff mit einem schwachen Aspekt zu verbessern ist einfacher (+3), um den Aspekt zäh zu machen benötigt man *Schwung*, dies muss aber vorher festgelegt werden.
- Das andere Schiff mit einem Aspekt zu belegen erlaubt dem Gegner einen Verteidigungswurf (z.B. *Wendigkeit* oder *Panzerung*)

Beispiele für Aspekte aus Wassermagie:

- Stabile Plattform
- Unruhige Lage
- Geschützt im Tal der Wellen
- Schlagseite
- Mann über Bord

Beispiele für Aspekte aus Luftmagie:

- Im Auge des Sturms
- Auf falschem Kurs

### ***Schiffszimmermann und Arzt***

Diese beiden Mannschaftsmitglieder können störende Konsequenzen zwar nicht beseitigen aber zumindest so modifizieren, dass sie nicht mehr durch den Gegner genutzt werden können. Dies erfordert einen großartigen Wurf (+5).

### ***Der Rest der Charaktere***

Was kann der Rest der Charaktere an Bord tun? Soziale Fertigkeiten können für schwache Aspekte genutzt werden, die eine erhöhte Leistungsbereitschaft der Crew widerspiegeln (Schwierigkeit +3). Ähnliche Regeln können auch für andere Aspekte herangezogen werden.

### ***Angriffe***

Seeschlachten bieten verschiedene Angriffsoptionen.

**Kanonenschüsse:** Der Kanonier würfelt *Kanonemannschaft* bzw. *Schusswaffen* gegen die *Panzerung* des anderen Schiffs. Der Schaden der Kanonen wird bei Erfolg zum Ergebnis hinzugezählt und verursacht Belastung am Rumpf oder mit entsprechender Spezialmunition Belastung an der Crew.

**Rammen:** Befinden sich zwei Schiffe in der gleichen Zone, so kann das eine Schiff das andere rammen. Die Angriffsfertigkeit ist Panzerung, verteidigt wird mit Wendigkeit.

**Entern:** Enterangriffe erfordern zwei Stufen. In Schritt eins, muss ein erfolgreicher Angriff mit Wendigkeit gegen Wendigkeit ausgeführt werden, um den Aspekt *Seite an Seite* zu erzeugen. Gewinnt der Verteidiger mit Schung (d.h. 3 Punkte mehr) kann er den Aspekt trotzdem annehmen, allerdings findet der Enterkampf jetzt auf dem Schiff des ursprünglichen Angreifers statt (s.unten).

Sobald dieser Aspekt besteht, findet ein Kampf auf dem Schiff des Verteidigers statt. Das Schiff das am Zug ist würfelt seine *Entermannschaft* gegen die andere *Entermannschaft* und verursacht bei Erfolg entsprechend Schaden an

der Crew. Der ursprüngliche Angreifer kann sich mit einem Wurf *Wendigkeit* gegen *Wendigkeit* zurückziehen und beendet damit den Enterkampf. Der ursprüngliche Verteidiger, auf dessen Schiff der Kampf stattfindet hat diese Option nur bedingt. Er kann zwar die Zone nach einem solchen Wurf verlassen, der Enterkampf an Bord geht aber weiter! Ausnahme ist, wenn der Verteidiger beim Wendigkeitsduelle mit Schwung gewonnen hatte, dann sind die Rollen vertauscht.

Spielercharaktere können mit einem erfolgreichen Wurf *Nahkampfwaffen* bzw. *Schusswaffen* gegen die Fertigkeit *Entermannschaft* des gegnerischen Schiffs den Schaden ihres eigenen Angriffs um 1 Punkt erhöhen. Alternativ können sie auch gegen die Champions der gegnerischen Schiffs in einem normalen Kampf kämpfen.

## Beispielschiffe

### Cutter (Einmaster)

Cutter	
<b>Belastung Rumpf:</b>	□□□
<b>Belastung Crew:</b>	□□□□□
<b>Fate Punkte:</b>	<b>Größe:</b> Schiff
<b>Konsequenzen:</b>	1. 2. 3.
<b>Fertigkeiten:</b>	Ausguck +2 Entermannschaft +1 Geschwindigkeit +4 Kanonenmannschaft +2 Panzerung +1 Signal +3 Silhouette +5 Wendigkeit +3
<b>Aspekte:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Wenig Tiefgang</li><li>• Extrem enge Verhältnisse an Bord</li></ul>
<b>Stunts:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aktionen pro Runde: 3</li></ul>
<b>Ausrüstung:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kanonen (Schaden +1, 3 Zonen)</li></ul>

### Caravelle (2-Master)

Caravelle	
<b>Belastung Rumpf:</b>	□□□□□
<b>Belastung Crew:</b>	□□□□□
<b>Fate Punkte:</b>	<b>Größe:</b> Schiff
<b>Konsequenzen:</b>	1. 2. 3.
<b>Fertigkeiten:</b>	Ausguck +2 Entermannschaft +2 Geschwindigkeit +3 Kanonenmannschaft +2 Panzerung +2 Signal +3 Silhouette +4 Wendigkeit +2
<b>Aspekte:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Wenig Tiefgang</li><li>• Zu wenig Laderaum</li></ul>
<b>Stunts:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aktionen pro Runde: 3</li></ul>
<b>Ausrüstung:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kanonen (Schaden +1, 3 Zonen)</li></ul>

## Kriegsgalleone (3-Master)

Caravelle	
<b>Belastung Rumpf:</b>	□□□□□□□
<b>Belastung Crew:</b>	□□□□□□
<b>Fate Punkte:</b>	<b>Größe:</b> Schiff
<b>Konsequenzen:</b>	1. 2. 3.
<b>Fertigkeiten:</b>	
Ausguck +3	
Entermannschaft +3	
Geschwindigkeit +1	
Kanonenmannschaft +3	
Panzerung +3	
Signal +3	
Silhouette +1	
Wendigkeit +1	
<b>Aspekte:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Viel Lagerraum</li> <li>• Schwer zu entern</li> </ul>	
<b>Stunts:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktionen pro Runde: 4</li> </ul>	
<b>Ausrüstung:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kanonen (Schaden +3, 3 Zonen)</li> </ul>	

## Black Pearl (3-Master)

Ein verfluchtes Piratenschiff, das ständig den Besitzer wechselt.

Caravelle	
<b>Belastung Rumpf:</b>	□□□□□□□
<b>Belastung Crew:</b>	□□□□□□□
<b>Fate Punkte:</b>	<b>Größe:</b> Schiff
<b>Konsequenzen:</b>	1. 2. 3.
<b>Fertigkeiten:</b>	
Ausguck +3	
Entermannschaft +3	
Geschwindigkeit +2	
Kanonenmannschaft +3	
Panzerung +3	
Signal +2	
Silhouette +1	
Wendigkeit +1	
<b>Aspekte:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verfluchte Mannschaft unsterblicher Untoter</li> <li>• Ihr Ruf erzeugt Furcht in den Herzen der Seeleute</li> <li>• Der wahre Kapitän kommt eines Tages zurück!</li> </ul>	
<b>Stunts:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktionen pro Runde: 4</li> </ul>	
<b>Ausrüstung:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kanonen (Schaden +3, 3 Zonen)</li> </ul>	