

SCHIFF AHOI!

Auseinandersetzungen auf hoher See

Inhaltsverzeichnis

SCHIFF AHOI!.....	2
Das Schiff.....	2
Die Mannschaft.....	2
Proben und Talente.....	2
Gegnerische Mannschaften.....	2
Runden und Handlungen.....	3
Initiative.....	3
Entfernungen.....	3
Wetter und Strömung.....	3
Handlungen.....	3
Manövrierunfähig.....	4
Untergang.....	4

Schiff ahoi! © 2018 Friedemann Schneider



Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.
Dungeonslayers © Christian Kennig
<http://www.dungeonslayers.net>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer *Creative Commons Lizenz*:
Namensnennung – Nicht-kommerziell
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 - International

Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>
oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

SCHIFF AHOI!

Die Charaktere übernehmen wichtige Aufgaben in einer Schiffsmannschaft und entscheiden mit ihren Aktionen den Ausgang einer Verfolgungsjagd oder eines Gefechts.

Das System soll ohne neue Talente auskommen und als kleines Modul von DS die Standardtalente nutzen.

DAS SCHIFF

Jedes Schiff verfügt über folgende Werte.

WENDIGKEIT

Die Wendigkeit reicht von 0 bis +5 und gibt an, wie leicht ein Schiff zu steuern ist.

BEWAFFNUNG

Die Bewaffnung eines Schiffs stellt die Anzahl und Stärke der Bordgeschütze, Kanonen, Pfeilwurfmaschinen oder anderer Fernkampfaffen dar. Die Bewaffnung reicht von 0 bis +5 und zählt als Waffenbonus (WB) bei Angriffen.

PANZERUNG

Die Panzerung des Schiffs verhindert Schaden. Sie reicht von 0 bis +5 und agiert als PA-Bonus bei Abwehr.

STRUKTUR

Die Struktur stellt die LK des Schiffs dar und ist abhängig von der Größe des Schiffs.

Schiff	Struktur
Ruderboot, Kanu, Floß	10
Flussschiff, Fischkutter	10-20
Kleines Hochseeschiff Drachenboot, Galeere, 1-Master	20-40
Normales Hochseeschiff, Mehr-Master	40-60
Großschiff, 4-Master, Windjammer	60-100

Die Struktur kann auch mit *Untergrenze* + *W20* bestimmt werden.

DIE MANNSCHAFT

Jede Rolle in der Mannschaft kann durch einen Spielercharakter wahrgenommen werden. Matrosen kann es natürlich mehrere geben. Es müssen nicht alle Rollen wahrgenommen werden und grundsätzlich können Rollen zwischen Runden auch gewechselt werden. Es gilt ein PW von 8 für unbesetzte Rollen.

DER KAPITÄN

Der Kapitän kommandiert das Schiff. Er sorgt für Disziplin und Motivation in der Crew. Er bestimmt die Initiative des Schiffs und die Handlungsreihenfolge der Mannschaft. Er kann anderen ihre Handlungen befehlen und sie dabei unterstützen.

Kommando

GEI + AU + <Talent>

Nutzbare Talente: Schnelle Reflexe, Schlitzohr, Charmant, WG: Seefahrt, Schlachtruf, Talente für Soziales, Führung, Motivation, Taktik.

DER STEUERMANN

Der Steuermann bewegt das Schiff. Er bringt das Schiff in günstige Positionen für andere Handlungen. Er weiß auch Winde und Strömungen zu nutzen, um zu anderen Schiffen aufzuschliessen oder zu fliehen.

Steuern

AGI + VE + <Talent> + Wendigkeit

Nutzbare Talente: Wahrnehmung, WG: Seefahrt, Talente für Bewegung, Ausweichen.

DER GESCHÜTZMEISTER

Der Geschützmeister befehligt alle Fernkampfangriffe mit Bordmitteln auf andere Schiffe. Er kann andere Schiffe durch gezielten Beschuss unschädlich machen oder sogar versenken. Seine Erfahrungen im Fernkampf sind nützlich.

Schiessen

GEI + GE + <Talent> + Bewaffnung

Nutzbare Talente: Schütze, Fieser

Schuss, Salve, Präziser Schuss, Fernkampftalente.

DER ZIMMERMANN

Der Zimmermann kennt die Struktur und den Aufbau des Schiffs am besten. Er sorgt dafür, daß das Schiff bei einem Treffer weniger Schaden erhält und intakt bleibt. Auch weiss er, wie man das Schiff beim Rammen als Waffe einsetzen kann. Seine Erfahrungen als Handwerker oder defensive Talente sind nützlich.

Abwehr

GEI + BE + <Talent> + Panzerung

Nutzbare Talente: Handwerk, Ausweichen, In Deckung, Blocker, Einstecker, Defensive Talente.

DER MAAT

Der Maat führt die Entermannschaft, macht ein anderes Schiff klar zum Entern und führt den ersten Schlag im Enterkampf. Nahkampf und Kraft sind nützlich.

Entern

KÖR + ST + <Talent>

Nutzbare Talente: Kämpfer, Brutaler Hieb, Offensive Nahkampftalente.

MATROSEN

Matrosen sind nicht an Aufgaben gebunden. Sie unterstützen andere Handlungen oder führen je nach Situation Einzelaktionen aus.

PROBEN UND TALENTE

Die Spieler sollen explizit ihre angestammten Talente nutzen können. Bei einer Probe dürfen sie ein passendes Talent aktiv einsetzen.

GEGNERISCHE MANNSCHAFTEN

Mannschaften ohne Spieler benötigen auch Werte. Hier helfen pauschale Werte. Eine normale Mannschaft hat Probenwerte von 10, erfahrene Crews 14, und eingespielte Besatzungen 18.

RUNDEN UND HANDLUNGEN

Schiffe und Mannschaften führen ihre Handlungen in Runden aus. Hierbei handeln alle Mitglieder einer Mannschaft zur selben Zeit.

INITIATIVE

Zu Beginn jeder Runde würfeln die **Kapitäne** eine Kommandoprobe und bestimmen dadurch die Initiative ihrer Mannschaft. Schnelle Reflexe des Kapitäns steigern die Initiative. Die Mannschaften handeln in absteigender Reihenfolge der Initiative. Bei Gleichstand handelt die Mannschaft der Spieler zuerst.

Durch die Kommandoprobe kann der Kapitän der Mannschaft weitere Vorteile erspielen:

Patzer: Mannschaft handelt zuletzt, alle Handlungen erschwert um 2.

Misserfolg: Mannschaft handelt zuletzt.

Erfolg: Mannschaft handelt normal, Kapitän kann zweimal +2 Bonus auf unterschiedliche Handlungen verteilen oder einem anderen Spieler eine weitere Handlung ermöglichen. Dieser darf dann zwei Handlungen ausführen.

Immersieg: Mannschaft handelt zuerst, Kapitän kann viermal +4 Bonus auf Handlungen verteilen (max. +8 pro Handlung) oder zwei anderen Spielern eine zusätzliche Handlung schenken.

Die Reihenfolge der Spieler innerhalb der Mannschaft bestimmen der Kapitän oder die Spieler selbst.

ENTFERNUNGEN

Schiffe sind zueinander in relativer Entfernung. Die Entfernung reicht von 0 bis 5. Die Entfernung beeinflusst einige Handlungen.

Die Entfernung zu Beginn einer Auseinandersetzung wird vom Spielleiter festgelegt.

#	Entfernungen
0	Rammen, Entern erlaubt
1	
2	Schiessen -4
3	Schiessen -8
4	Außer Reichweite
5	Entkommen, außer Sicht

WETTER UND STRÖMUNG

Das System verzichtet auf Modifikationen durch Wetter, Sicht, Strömung oder Untiefen. Diese Modifikationen würden alle Beteiligten gleichermaßen treffen und den Spielfluss durch geringere Erfolgswahrscheinlichkeiten nur verlangsamen.

HANDLUNGEN

Jeder Spieler hat mindestens eine Handlung pro Runde, wenn seine Mannschaft an der Reihe ist.

Abwehr bildet eine Ausnahme. Abwehr darf vom Zimmermann gegen jeden Schaden geworfen werden kann, solange der Zimmermann keine andere Handlung durchführt.

HART AM WIND SEGELN

Der **Steuermann** würfelt eine Steuerprobe. Bei einem Erfolg ändert er die Entfernung zu einem anderen Schiff um 1, bei einem Immersieg um 2. Bei einem Patzer werden alle Proben der Mannschaft in dieser Runde um 2 erschwert.

MANÖVER

Der **Steuermann** würfelt eine Steuerprobe. Bei einem Erfolg bringt er das Schiff in eine günstige Position für eine andere Handlung und gibt einen +2 Bonus. Bei einem Immersieg steigt der Bonus auf +4. Bei einem Patzer werden alle Handlungen der Mannschaft in dieser Runde um 2 erschwert.

AUSWEICHEN

Der **Steuermann** würfelt eine Steuerprobe. Bei einem Erfolg bringt er das Schiff in eine defensive Position und gewährt dem Zimmermann +2 Bonus auf alle Abwehrproben in der Runde. Bei einem Immersieg steigt der Bonus auf +4. Bei einem Patzer werden alle Handlungen der Mannschaft in dieser Runde um 2 erschwert.

VERKEILUNG LÖSEN

Der **Steuermann** würfelt eine Steuerprobe -4. Bei Erfolg konnte er sein Schiff aus einer Verkeilung lösen. Bei einem Patzer werden alle Proben der Mannschaft in dieser Runde um 2 erschwert.

BREITSEITE

Der **Geschützmeister** würfelt eine Schiessenprobe. Der Schaden wird um die Abwehrprobe des Zimmer-

manns des getroffenen Schiffs reduziert und dann von der Struktur des Schiffs abgezogen. Bei einem Patzer verliert der Geschützmeister seine nächste Handlung.

GEZIELTE SALVE

Der **Geschützmeister** würfelt eine Schiessenprobe, welche vom Zimmermann des getroffenen Schiffes abgewehrt werden kann. Anstelle von Strukturschaden wird ein Teil des getroffenen Schiffs beschädigt und erschwert alle Handlungen der gegnerischen Mannschaft um 2, bis der Schaden repariert wurde. Bei einem Patzer verliert der Geschützmeister seine nächste Handlung.

ABWEHR

Der **Zimmermann** würfelt eine Abwehrprobe, wenn das Schiff von einem Angriff getroffen wird. Der Treffer wird um das Probenergebnis reduziert. Patzer sind nicht möglich. Abwehr insgesamt zählt als eine Handlung. Der Zimmermann muss sich pro Runde entscheiden, ob er Abwehr oder eine andere Handlung durchführen will.

LECK ABDICHTEN

Der **Zimmermann** würfelt eine Handwerksprobe. Bei Erfolg wird die Struktur des Schiffs in Höhe des Probenergebnisses wiederhergestellt. Bei einem Patzer wird ein Teil des Schiffs beschädigt und erschwert alle Handlungen der Mannschaft um 2, bis der Schaden repariert wurde.

REPARATUR

Der **Zimmermann** oder ein freier **Matrose** würfelt eine Handwerksprobe. Bei Erfolg wird ein beschädigter Schiffsteil wiederhergestellt. Bei einem Patzer wird der Teil so stark beschädigt, dass er innerhalb des Kampfes nicht mehr repariert werden kann.

RAMMEN

Der Kapitän kann entscheiden, ein anderes Schiff zu rammen. Der **Zimmermann** würfelt eine Abwehrprobe als Angriff(!). Für jede in der Runde überwundene Entfernung erhält er +4 Bonus. Der Schaden kann vom gegnerischen Schiff normal abgewehrt werden. Beide Schiffe sind nach dem Rammen ineinander verkeilt. Bei einem Misserfolg werden alle Handlungen der Mannschaft in dieser Runde und der Folgerunde um 2 erschwert. Das gilt auch für die Kommandoprobe. Verkeilte Schiffe können sich nicht mehr bewegen.

KLAR ZUM ENTERN

Der **Maat** würfelt eine Enterprobe. Bei verkeilten Schiffen erhält er +4 Bonus. Der Angriff kann vom gegnerischen Maat abgewehrt werden. Bei Erfolg ist das gegnerische Schiff mit Enterhaken, Landungsbrücken o.ä. angezurrt. Die eigene Entermannschaft kann zum Nahkampf übersetzen und hat die Initiative. Verzurrte Schiffe können sich nicht mehr bewegen.

SCHIFFE LÖSEN

Der **Maat** kann verzurrte Schiffe mit einer abwehrbaren Enterprobe -4 voneinander lösen. Dabei kann es vorkommen, dass Teile der Entermannschaft auf dem gegnerischen Schiff zurückbleiben.

HELFFEN

Matrosen können andere Handlungen mit einem +1 Bonus unterstützen. Mehr Matrosen helfen mehr.

EINZELAKTIONEN

Matrosen sind die spielerischen Joker. Sie können Einzelaktionen durchführen, sofern dies sinnvoll und machbar erscheint. Ein Magier kann z.B. ein Windelementar beschwören, die Matrosen löschen ausgebrochene Feuer, verteilen Stärketränke, suchen nach wichtigen Gegenständen, lassen Rettungsboote zu Wasser und spielen mit.

Die Wirkung von Einzelaktionen gegen das gegnerische Schiff ist schwer zu regeln. Der Pfeil eines Bogenschützen wird sicher nicht ein Großschiff versenken, aber vermag einen Matrosen auszuschalten. Ein Feuerball hingegen... DS-Spieler sind kreativ!

MANÖVRIERUNFÄHIG

Wenn die Struktur eines Schiffs auf 0 oder darunter fällt, dann ist das Schiff manövrier- und handlungsunfähig. Die Mannschaften können nicht mehr im Sinne dieser Regeln handeln, die Spieler sind wieder auf sich alleine gestellt.

Ein manövrierunfähiges Schiff ist auf Gedeih und Verderb dem Gegner ausgeliefert. Dieser kann entscheiden, ob er das Schiff versenken möchte, die andere Mannschaft zur Übergabe zwingt o.ä.

Ein manövrierunfähiges Schiff kann abgeschleppt und nach umfangreichen Reparaturen wieder flott gemacht werden.

UNTERGANG

Wenn die Struktur eines Schiffs auf 0 oder darunter fällt und im Gefecht absichtlich oder unabsichtlich Angriffe erfolgten, die zum Untergang führen, dann geschieht dies jetzt.

Solche Angriffe können z.B. Schüsse unter die Wasserlinie, Feuerangriffe, explizites Zerstören der Munitionskammer oder Lufttaschen eines Flugschiffs sein.

Die Mannschaft kann sich nur noch mit einem Sprung über Bord o.ä. retten. Anschließend findet das Schiff sein unausweichliches Ende.

Handlungen	Rolle	Probe	Effekt
Kommando	Kapitän	Kommando	2x +2 auf Handlungen oder eine zusätzliche Handlung
Hart am Wind segeln	Steuermann	Steuern	Entfernung ändern um 1
Manöver	Steuermann	Steuern	+2 auf eine andere Handlung
Ausweichen	Steuermann	Steuern	Abwehr +2 für restliche Runde
Verkeilung lösen	Steuermann	Steuern -4	Löst verkeilte Schiffe
Breitseite	Geschützmeister	Schiessen	Abwehrbar; Schaden an der Struktur
Gezielte Salve	Geschützmeister	Schiessen	Abwehrbar; Beschädigung, -2 auf alle Handlungen bis repariert
Abwehr	Zimmermann	Abwehr	Reduziert Treffer und Schaden; mehrfach erlaubt
Leck abdichten	Zimmermann	Handwerk	Stellt Struktur wieder her
Reparatur	Zimmermann / Matrose	Handwerk	Repariert eine Beschädigung
Rammen	Zimmermann	Abwehr (+4 pro Entfernung)	Abwehrbar; Schiffe verkeilt, bewegungsunfähig
Klar zum Entern	Maat	Entern (+4 falls verkeilt)	Schiffe verzurrt, bewegungsunfähig; Entermannschaft hat Initiative
Schiffe lösen	Maat	Entern -4	Abwehrbar mit Entern; Befreit verzurrte Schiffe
Helfen	Matrose	-	+1 auf eine andere Handlung
Einzelaktion	Matrose	verschieden	verschieden