

Fahrzeuge

Spielablauf

1. **Spielbeginn:** Bestimmung des Szenarios und der Missionen; Aufbau und Aufstellung wie im Szenario beschrieben
2. **Rundenbeginn:** Antrieb (Wind / Dampf) bestimmen; Besetzung verteilen; Geschwindigkeit festlegen
3. **Aktionsphase:** abwechselnde Aktivierung der Modelle, bis alles aktiviert wurden (1 Aktion pro Modell)
4. **Rundenende:** Ggf. Entfernen von Statustoken (z.B. Feuer)
5. **NPC-Phase:** Aktionen der aktiven NPCs. Jeder Spieler bewegt bis zu 2 NPCs abwechselnd je einen
6. **Spielende:** Auswerten der Siegesbedingungen

Aktionen

Aktion	Typ	Regel
Bewegen	zwingend	bei jeder Aktion
Schießen	einfach	
Rückwärts fahren	einfach	direkt nach hinten, Drehung möglich
Langsames Nachladen	komplex	
Schnelles Nachladen	einfach	
Nahkampf	einfach	
Rammen	zwingend	bei Aufprall
U-Turn	komplex	das Modell bewegt sich gerade aus und kann am Ende der Bewegung eine Drehung bis zu 180° durchführen
Anker werfen	komplex	einmalig, das Modell stoppt diese Runde
Schub	einfach	höchster Würfel in beliebige Richtung, freies drehen am Ende.

Sicht und Distanz

Bei Fahrzeugen ist das Sichtfeld: 360°. Sichtlinie: „True line of sight“.

Würfelpool

Fahrzeuge besitzen in der Regel eine Besetzung/Energie an den folgenden 3 Positionen.

Attribut	Position	Regel
Bewegung	Segelbesetzung	bestimmt den Wert für die maximale Anzahl Geschwindigkeitswürfel.
Nahkampf	Entermannschaft	bestimmt den maximalen Nahkampfwert des Schiffs/Fahrzeugs beim Angriff.
Fernkampf	Kanonnenmannschaft	bestimmt den maximalen Fernkampfwert des Schiffs/Fahrzeugs beim Angriff.

Addiere die Basis-Werte um den Würfelpool zu bestimmen.

Würfelpool verteilen

Zu Beginn jeder Runde: verteile den Würfelpool auf die 3 Positionen (Bewegung, Nahkampf, Fernkampf). Eine Position darf nie mehr Besetzung an der gegebenen Stelle haben, als der Wert (Bewegung, Nahkampf, Fernkampf) initial hat. Eine Position kann auch keine Besetzung haben. Hat ein Fahrzeug mehrere Waffen, so kann die Besetzung auf diese Waffen verteilt werden. Dann können auch mehrere Waffen eingesetzt werden. Die maximale Anzahl der Besetzung bei einer Waffe entspricht dem Basiswert der Waffe, mindestens aber 1 (wenn nichts angegeben ist).

Schaden

Verliert das Modell Lebenspunkte einer Position, wird der entsprechende Attributswert in dieser Runde erniedrigt, bis die Besetzung in der nächsten Runde neu verteilt wird. Ist ein Wert auf 0, so wird weiterer Schaden von den Lebenspunkten des Fahrzeugs abgezogen. Ist dieser Wert auf 0, ist das Fahrzeug verloren.

Bewegung

Antriebswert

Zu Beginn jeder Runde wird der maximal mögliche Wert des Antriebs (und ggf. die Richtung) bestimmt.

Art	Antrieb	Mindestdistanz	Einheit
Rudern	2W6	keine	inch
(Solar) Wind	5W6	höchster Würfel	inch
Dampf	5W6	höchster Würfel	inch
Motor	10W6 (höchste 5)	höchste 2 Würfel	cm
Raum	5W6	die höchsten 2 Würfel	inch

Summiere die Würfel immer groß nach klein (wenn nicht alle Würfel verwendet werden). Beim Wind be-

stimme die Windrichtung. Eine Bewegung gegen den Wind wird halbiert. Die Bewegung erfolgt in der Front.

Geschwindigkeit

Solange das Modell mindestens 1 Besatzung hat, kann es den Bewegungswert anpassen (bis zum Maximum). Nachdem es angepasst ist, gilt dieser Wert für den Rest der aktuellen Runde. Die Anzahl der Besatzung bestimmt die Anzahl der Würfel (Antriebswert) für die Geschwindigkeit bestimmen.

Bewegen und Drehen

Die Geschwindigkeit gibt an, wie viele W6 des Antriebswerts in Summe die Bewegung ist. Das Fahrzeug muss jede Runde die Mindestbewegung in die aktuelle Richtung durchführen, vor es eine Drehung durchführen kann. Die Maximale Drehung am Stück beträgt 90°. Vor jeder Drehung muss die Mindestbewegung erneut durchgeführt werden.

Nahkampf

Ist das Fahrzeug in Reichweite (angegeben bei dem Nahkampfwerts des Fahrzeugs, ist nichts angegeben beträgt dies 0-1), kann es einen Nahkampfangriff durchführen.

1. Angriff ansagen
2. Reaktionen ansagen
3. Reaktionen durchführen
4. Schlagabtausch durchführen (auch wenn schon kein LP mehr): Führe so viele Nahkampfattacken, wie die Entermannschaft/Besatzung angibt, durch. Die Attacken gehen in folgender Reihenfolge gegen die Besatzung des gegnerischen Schiffs/Fahrzeugs.
5. Verluste nach folgender Priorisierung entfernen:
 - a) Entermannschaft/Besatzung
 - b) Kanonenmannschaft/Waffencrew
 - c) Segelmannschaft/Motor

Beachte dabei den Größenwert der jeweiligen Fraktion. Sind mehrere Fraktionen an Board, nehme den Wert der Mehrheit. Ist dies ausgewogen, nehme den größten Wert. Vor dem Nahkampf kann als Teil des Nahkampf noch Aufprallschaden ermittelt werden.

Schießen

Der Fernkampf wird für jede Waffe separat durchgeführt. Die Pflichtbewegung darf vor oder nach dem Schießen durchgeführt werden.

1. Ziel ansagen
2. Reaktionen ansagen
3. Reaktionen durchführen (keine Bewegung!)
4. Reichweite messen und Treffer bestimmen

5. Beschuss durchführen:

- a) Würfle so viele Schadenswürfel, wie die Kanonenbesatzung angibt
- b) Verteidiger würfelt ggf. Rüstungswürfel
- c) erfolgreicher Schadenswürfel - Verteidigungserfolge = Schaden

6. Verluste entfernen. Bestimme mit einem W6 zufällig die Position (sofern nichts anderes angegeben ist):

- 1: Misserfolg
- 2-3: Kanonenbesatzung/Waffencrew/Waffensystem
- 4-5: Entermannschaft/Besatzung
- 6: Segelbesatzung/Motor/Antrieb (beachte, dass die 6 auch hier explodiert)

Wird in einen Nahkampf geschossen, bestimme mit einem W6 wie viele Würfel welchem Fahrzeug zugeteilt werden. Es dürfen keine Waffen doppelt abgeschossen werden, sofern es die Waffe nicht anders bestimmt. Die maximale Anzahl Schadenswürfel ist: Anzahl zugewiesene Besatzung + Reichweitenbonus. Mehr Schadenswürfel als die Waffe zulässt, kann nicht gewürfelt werden.

Rammen

Ein Fahrzeug kann ein anderes Rammen. Dazu fügt es Schaden im Wert der Waffe zu. Ein Trefferwurf oder Schadenswurf ist nicht nötig. Der Größenwert der Fahrzeuge bestimmt den Schaden.

-	XS	S	M	L	XL
XS	1	0	0	0	0
S	2	1	0	0	0
M	3	2	1	0	0
L	4	3	2	1	0
XL	5	4	3	2	1

Kollision

Kollidiert das Fahrzeug mit einer Wand oder einem Geländestück, so erleidet es Schaden abhängig von der Geschwindigkeit und der Größe (aktuelle Geschwindigkeit vs. Größe). Nach der Kollision kann ein Fahrzeug bis zu 90° neu ausgerichtet werden und kann die Bewegung dann fortsetzen.

-	XS	S	M	L	XL
R	1	1	1	1	1
1	3	2	2	1	1
2	4	3	2	2	1
3	4	3	3	2	2
4+	5	4	4	3	2

Moral

Fahrzeuge müssen keinen Moralwerttest ablegen.