

LINE OF BATTLE

SEEKRIEG GEGEN NAPOLEON

NAVAL WARGAME

2008

Einleitung

Vorwort

Willkommen zu „Line of Battle“, dem Strategiespiel mit historischen Segelschiffen des 18. und 19. Jahrhunderts!



Unser Ziel war es, ein umfassendes Regelwerk zu schaffen, um Tabletop-Gefechte aus dieser Zeit zu standardisieren und vergleichbar zu machen. Je mehr Spieler dieses Regelwerk nutzen, desto größer wird die Anzahl von möglichen Spielpartnern. Kampagnen oder Turniere sind nur möglich, wenn man sich vorher auf ein Regelwerk geeinigt hat.

Dieses Regelwerk liegt jetzt vor!

Eine besondere Herausforderung war es, ein Spiel zu entwickeln, das bereits nach kurzer Lernphase einen schnellen Spielablauf ermöglicht. Aus diesem Grund sind dem Regelwerk bereits vorgefertigte Logbücher, Schiffs- und Charakterblätter beigelegt, um möglichst schnell das erste Spiel starten zu können.

Wir würden uns sehr freuen, wenn wir Rückmeldungen zu dem Spiel von Euch bekommen würden. Konstruktive Kritik, aber auch Bestätigung sind der Lohn für unsere Arbeit an diesem Regelwerk. Das Forum von www.line-of-battle.de steht Euch jederzeit zur Verfügung.

Ergänzungen zur Version 1.2

Dank Eurer Hilfe konnten wir in den vergangenen Monaten das Regelwerk von Line of Battle deutlich erweitern.

Mit der Version 1.2 bieten wir nicht nur die Pflege und Verbesserung der vorhandenen Regeln an, sondern gleichzeitig viele neue Spielinhalte. Als neue Nation betreten die **USA** das Schlachtfeld, zudem hat die Wahl der Nation ab jetzt direkten Einfluss auf das Spiel.

Gerade für Freunde von Szenarien oder Missionen dürften die **Landeoperationen** sehr interessant sein.

Mit der Einführung der Landeoperationen war es natürlich notwendig, dass wir den **Tiefgang** der Schiffe in das Spiel einbeziehen. Auch damit lassen sich jetzt spannende Szenarien entwickeln.

Wir bedanken uns ganz herzlich bei den vielen Zuschriften und den Diskussionen im Forum. Gemeinsam mit Eurer Hilfe werden die Regeln zu Line of Battle auch in Zukunft weiter wachsen.

Ergänzungen zur Version 1.3

Line of Battle wurde entwickelt, um einfach und unkompliziert größere Seeschlachten austragen zu können. Dabei mussten wir berücksichtigen, dass Spieler große Schlachten, wie zum Beispiel Trafalgar 1805, nachspielen möchten. Die Herausforderung bestand darin, ein Regelwerk zu schaffen um große Schlachten, kleine Gefechte oder sogar Duelle mit nur zwei Schiffen nachspielen zu können. Um dies zu ermöglichen, werden wir demnächst das zusätzliche Regelheft **Fregattenduell** herausbringen. Damit entsprechen wir dem Wunsch vieler Spieler auch mit sehr wenigen Modellen einen aufregenden Kampf darzustellen. Mit Fregattenduell führen wir ein neues Schadensmodell ein, welches sehr detailliert auf die Anatomie eines Schiffs eingeht. Es steht natürlich jedem Spieler frei diese

Regeln auch auf große Schlachten zu übertragen...

Im Regelbuch sind ab jetzt optionale Regeln gekennzeichnet. Diese Regeln müsst Ihr nicht anwenden. Sprecht vor Beginn der Schlacht mit Euren Mitspielern ab, welche Regeln angewandt werden. Die optionalen Regeln sind mit (*) gekennzeichnet.

Mit Version 1.3 wird eine sehr große Änderung eingeführt um dem Spiel mehr Spannung zu verleihen. Viele Aktionen die Ihr während einem Gefecht durchführen könnt kosten ab jetzt wertvolle **Aktionspunkte!** Diese Aktionspunkte stehen stellvertretend für zwei Probleme denen sich jeder Befehlshaber stellen muss:

Kümmert er sich um die richtigen Sachen und hat er genug Besatzung um die Sachen auch richtig zu machen?

Die Regel für den **Gegenschlag** wurde modifiziert. Ein angegriffenes Schiff kann pro Spielzug nur noch einmal einen Gegenschlag durchführen. Damit wird der Vorteil des Angreifers unterstrichen, dem es gelingt in Überzahl anzugreifen.

Ohne direkte Auswirkungen auf das Spiel sind die **Infoboxen**, welche über das komplette Regelbuch verteilt sind. Darin sind interessante Hintergrundinformationen

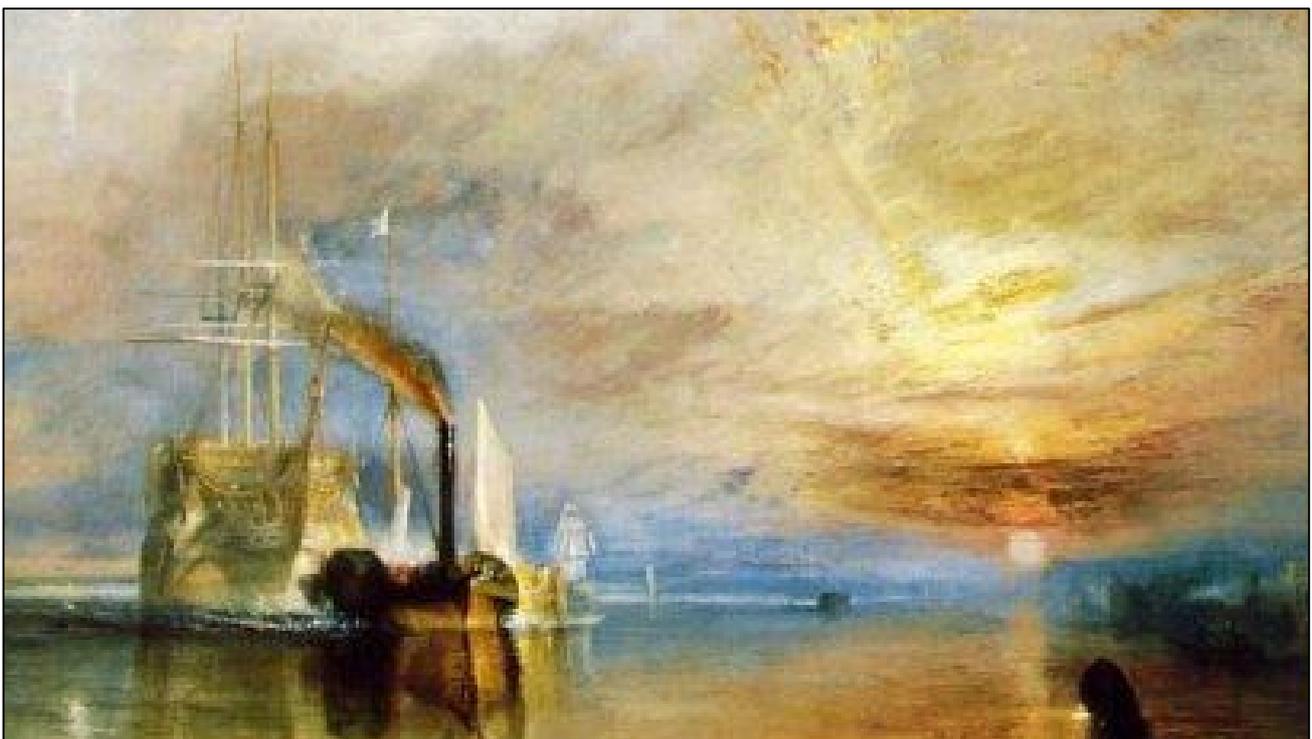
aus der Geschichte der Seefahrt und des Seekriegs enthalten.

Wir haben einige **Standardszenarien** in das Regelbuch aufgenommen. Diese können als Basis für eigene Szenarien genutzt werden. Wenn Ihr spannende Szenarien oder Kampagnen entwickelt habt, dann zögert nicht diese vorzustellen.

Mit den neuen **Schiffskarten** ist die Zusammenstellung einer Flotte noch einfacher geworden. Auf einen Blick habt Ihr sämtliche Daten eines Schiffs und immer griffbereit neben dem Spielbrett. Zudem haben wir berühmte Schiffe in das Spiel aufgenommen um noch mehr Abwechslung zu erreichen.

Bei **Schäden durch Massivkugeln** wird der Schaden nicht mehr automatisch vom Rumpf abgezogen, sondern durch eine Zielprobe festgestellt ob Rumpf, Segel oder Besatzung getroffen wurde.

Während der Schlacht kann die Besatzung eines Schiffes stärker in Mitleidenschaft gezogen worden sein, als das Schiff selbst. In diesem Fall kann es notwendig sein Seeleute von einem Schiff auf das andere zu transportieren. Mit der Regel **Mannschaftstransfer** kann solch ein Transport durchgeführt werden. Aber Vorsicht bei rauem Seegang oder einem Feind in unmittelbarer Nähe!



Die Nationen zur See

Die Auswahl der Nation wirkt sich direkt auf das Spielgeschehen aus, sobald Ihr die erweiterten Regeln nutzt. Anfänger sollten die ersten Schlachten ohne die Einflüsse der Nationen spielen. Danach sollte man jedoch sehr schnell zu „seiner“ Nation kommen um nach und nach die Vor- und Nachteile seiner Flotte kennen zu lernen.

England

England war über viele Jahre die treibende Kraft im Kampf gegen Napoleon Bonaparte. Die geografische Lage und die Royal Navy reichten aus, um eine Invasion zu vermeiden.



Durch die Alleinherrschaft auf den Weltmeeren war es England jederzeit möglich auf die Rohstoffe der Kolonien zurückzugreifen. Natürlich hatte die von Napoleon verhängte Kontinentalsperre Auswirkungen auf die englische Wirtschaft, doch diese Sperre war niemals so lückenlos, wie es sich der französische Kaiser gewünscht hatte.

Auch wenn England in den ersten Jahren nur mit wenigen Soldaten auf dem Festland einschritt, so wurden dennoch viele europäische Truppen mit englischem Geld finanziert. Erst nach Napoleons Feldzug gegen Portugal und das vormals befreundete Spanien konnte ein erfolgreicher Brückenkopf für die britischen Truppen geschaffen werden. Unter dem

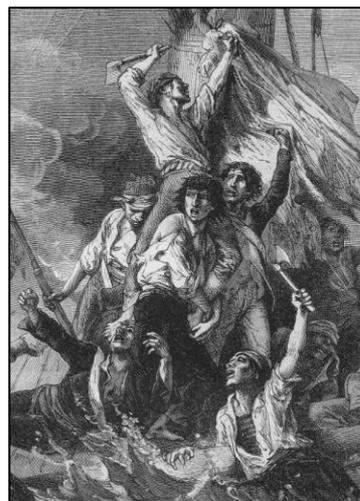
Kommando des Herzogs von Wellington gelang es der disziplinierten Armee Napoleon schwere Schläge zu versetzen.

Die Kommandanten der Royal Navy scheuten nie einen Kampf. Wurde ein gegnerisches Schiff ausgemacht, folgte die Schlacht unmittelbar. Die Engländer versuchten in den meisten Fällen das gegnerische Schiff schnell zu zerstören. Hauptziel war der Rumpf, denn die Splitterwirkung hatte verheerende Auswirkungen auf die Besatzung und gleichzeitig wurde die Feuerkraft deutlich reduziert. Dies erklärt auch die teilweise enormen Unterschiede der Verlustmeldung nach Duellen zwischen Engländern und Franzosen.

Frankreich

Der Ausbruch der französischen Revolution erschütterte ganz Europa. Das absolutistische Herrschaftssystem war am Ende und konnte den Massen auf den Straßen nichts mehr entgegensetzen. Sorgenvoll betrachteten die europäischen Königshäuser die Entwicklung in Frankreich. Mit der Hinrichtung von Ludwig XVI und seiner Königin

Marie-Antoinette bekam diese Abneigung eine neue Qualität. Man wollte nicht länger dem Treiben in Frankreich zusehen und setzte seine Truppen in Bewegung. Doch die hoch motivierten Soldaten der



jungen Republik dachten nicht daran, die erreichten Ziele so schnell wieder zu verlieren.

Jahrelange Auseinandersetzungen im In- und Ausland folgten, bis ein junger Korse namens Napoleon Bonaparte die Bühne betrat. In kürzester Zeit brachte er

Ordnung ins Land und stabilisierte den Staat, die Finanzen und das Militär. Er erklärte die Revolution für beendet und leitete die große Zeit des französischen Imperiums ein.

Die Franzosen wussten, dass die Meere den Engländern gehörten. Die maritimen Unternehmungen wurden immer denen an Land untergeordnet. Spätestens nach der Schlacht bei Kap Trafalgar war Napoleon Bonaparte klar, dass er England nur an Land schlagen konnte.

Die französischen Kommandanten verfolgten die Taktik, den Gegner manövrierunfähig zu schießen um dann den Gnadestoß zu versetzen, daher waren die Hauptziele Segel und Rigg des Schiffes. Mehr Information zum Thema Französische Revolution und Napoleon Bonaparte findet Ihr auf www.napoleon-portal.de.

Spanien

Spanien hatte zur Zeit der französischen Revolution seine große Zeit als Seemacht bereits hinter sich. Auf den Weltmeeren herrschten die Engländer und ein Großteil der Kolonien in Übersee war verloren.

Dennoch wäre es fatal gewesen, die spanische Flotte zu unterschätzen. Ihre



Schiffe gehörten nach wie vor zu den mächtigsten auf den Weltmeeren. Die Santissima Trinidad war das größte Kriegsschiff der Welt. Im Gegensatz zu den Franzosen wurden die fähigen Offiziere nicht auf

das Schafott gebracht und waren ernstzunehmende Gegner. Auf Grund der Entwicklung auf dem europäischen Festland ordnete sich die Marine dennoch den Franzosen unter.

Ursprünglich war Spanien ein Gegner der französischen Revolution, aber bereits 1795 wurde ein dauerhafter Frieden geschlossen. Die vereinigten Flotten von Spanien und Frankreich waren in der Lage an der englischen Vormachtsstellung auf See zu rütteln. Beide Nationen wurden nach der Schlacht von Trafalgar aber auf den Boden der Tatsachen zurückgeholt.

Vereinigte Staaten von Amerika

Die junge Nation interessierte sich lange Zeit nicht für die Weltmeere und beschränkte sich beim Wachstum auf den Westen des gewaltigen Kontinents.

Kriegsschiffe wurden erst vom Kongress beauftragt und gebaut, wenn ein wirklicher Bedarf vorhanden war. Und auch dann beschränkte man sich auf den Bau von wendigen Fregatten, welche allerdings deutlich schwerer gepanzert waren als ihre britischen Vorbilder.

Aus den napoleonischen Kriegen hielten sich die USA weitgehend heraus, auch wenn es um die Jahrhundertwende den „Quasi-Krieg“ mit dem revolutionären Frankreich gab. Dieser nie erklärte Krieg diente als Hintergrund für spannende Szenarien entlang der amerikanischen Küste.

Der „Nonintercourseact“ verbot später amerikanischen Schiffen den Verkehr mit Frankreich und England und sperrte zugleich die eigenen Häfen für Schiffe dieser Staaten.

Im Krieg von 1812 eskalierte ein Konflikt zwischen England und den USA. Die Engländer nahmen sich das Recht heraus, jedes Schiff nach englischen Deserteuren durchsuchen zu dürfen. Napoleons katastrophaler Russlandfeldzug gab England genug Sicherheit um einen Teil seiner Aufmerksamkeit auf die ehemalige Kolonie zu richten.

Zubehör

Das Regelbuch

Das Regelbuch beinhaltet Tabellen und Informationsboxen mit verschiedenem Inhalt. Um Euch das Lesen des Regelbuchs zu erleichtern, haben wir einen Farbcode eingearbeitet um die Bedeutung der Information zu kennzeichnen. Um Line of Battle spielen zu können, müsst Ihr nur die Regeln lesen.

Regel

In den Regelboxen sind für das Spiel notwendige Informationen enthalten.

Hinweis

Oft gestellte Fragen zu Regeln werden hier noch einmal beantwortet. Seht die Hinweisboxen als Ergänzung der Regelboxen.

Tipp

Hier haben wir Tipps und Tricks für Euch gesammelt. Diese sollen zu einem schnelleren und übersichtlichen Spielablauf führen, oder Euch das Bauen und Bemalen von Modellen erleichtern.

Infobox

Hintergrundinformationen zum Thema Seekrieg und Seefahrt.

Das Schlachtfeld

Das Schlachtfeld sollte auf jeden Fall eine Größe von 1,2 x 1,2 Metern haben. Nur so sind größere Manöver während der Schlacht möglich.

Das Schlachtfeld sollte auf jeden Fall eine Größe von 1,2 x 1,2 Metern haben. Nur so sind größere Manöver während der Schlacht möglich.

Das Schlachtfeld kann ein einfacher Tisch sein, schöner ist natürlich eine passende Spielplatte mit „Meeresoberfläche“.

Eine schnelle und einfache Methode zur Darstellung von Küstenlinien ist das streuen von Sand. Vogelsand oder Aquarienkies

bieten sich an, um individuelle Küstenlinien zu bilden.

Tipp

Besorgt Euch drei einzelne Spanplatten und „tapeziert“ diese mit Raufasertapete. Malt diese blau an und überstreicht diese mit einem glänzenden Schutzlack. So erhaltet Ihr ein günstiges und stabiles Schlachtfeld.

Das fertige Schlachtfeld wird auf dem Boden oder Holzböcken platziert.

Viele Tabletopspieler haben bereits Spielplatten bei sich stehen. Nutzt doch einfach die Rückseite dieser Platten für die Darstellung eines Seeszenarios.

Eine schnelle und einfache Methode zur Darstellung von Küstenlinien ist das streuen von Sand. Vogelsand oder Aquarienkies bieten sich an, um individuelle Küstenlinien zu bilden.

Eine saubere Lösung, dafür umso aufwendiger, ist der Bau von Inseln oder Küsten. Hier bieten sich die klassischen Methoden aus dem Modellbau an.



Mit Styropor, Gips und Modellstreu baut man sehr schnell natürliche Hindernisse. Tipps und Hinweise zum Bau von Geländeteilen erhaltet ihr auf www.line-of-battle.de.

Man sollte jedoch darauf achten, viele kleine Geländeteile zu erstellen. Aus diesen Modulen lassen sich eher

abwechslungsreiche Szenarien bauen. Die Übergänge oder Lücken zwischen den Modulen kann man wieder mit Sand oder Kies auffüllen.

Die Schiffe

Ein besonders wichtiger Aspekt des Hobbys Wargaming ist das Sammeln und Bemalen von Modellen. Besonders die Modelle von Segelschiffen bilden auf dem Schlachtfeld ein beeindruckendes Bild.

Die Regeln von Line of Battle sind optimiert für den Maßstab 1/1200.

Tipp
Es ist jedoch nicht unbedingt erforderlich, dass man Modellschiffe einsetzt. Wer weder Zeit noch Budget für eine große Flotte hat, kann auch auf Platzhalter zurückgreifen. In diesem Fall empfehlen wir den Einsatz von Holzleisten unterschiedlicher Stärke, welche in kleine Rechtecke gesägt werden. Anschließend kann man die Rechtecke in unterschiedlichen Farben bemalen und/oder mit Aufklebern versehen.

Informiert Euch auf www.line-of-battle.de über Hersteller und Anbieter von passenden Modellen sowie Tipps und Tricks zum Bemalen und Sammeln einer eigenen Flotte.

Beim Einsatz von anderen Maßstäben müssen vor allem die Entfernungsangaben entsprechend angepasst werden.

Aktionspunkte (*)

Durch jedes Schiff auf dem Spielfeld erhaltet Ihr pro Spielzug Aktionspunkte. Zu Beginn der Schlacht erhaltet Ihr die zweifache Anzahl von Aktionspunkten pro Schiff.

Schiffstyp	Aktionspunkte
Schoner	1
Kriegskutter	1
Brigg	1
Korvette	2
Fregatte (Klasse 6)	2
Fregatte (Klasse 5)	2
Linien Schiff (Klasse 4)	3

Linien Schiff (Klasse 3)	3
Linien Schiff (Klasse 2)	3
Linien Schiff (Klasse 1)	3

Diese Aktionspunkte könnt Ihr am besten mit Holzkugeln darstellen. Stellt einfach ein Glas mit Holzkugeln für alle Spieler erreichbar auf und nehmt Euch jeweils die korrekte Anzahl für Eure Flotte. Wenn Ihr einen oder mehrere Aktionspunkte verbraucht habt, dann legt diese in das Glas zurück.

Weiteres Zubehör

Referenzblätter

Line of Battle Referenz Version 1.2

Schlachtbeginn

Befehlsphase

Bewegungsphase

Kampfphase

Sammelphase

Schlachtende

Spielzug

Wetter	Auswirkung
1	Kaum Seegang und Wind
2	Schwacher Seegang und Wind
3	Mäßiger Seegang und Wind
4	Mittlerer Seegang und Wind
5	Starker Seegang und Wind
6	Sehr starker Seegang und Wind

Zeit	Auswirkung
21:00-04:00	Nacht
05:00-07:00	Morgendämmerung
08:00-19:00	Tag
20:00-21:00	Abenddämmerung

Schiffsattribute					
	Grundbewegung	Tiefgang	Manövrierfähigkeit	Feuerkraft	Moralwert
Kriegskutter	5	1	90	2	3
Schoner	5	1	90	1	3
Brigg	4	1	90	2	3
Korvette	4	2	45	3	4
Fregatte (Klasse 6)	4	2	45	3	4
Fregatte (Klasse 5)	4	2	45	4	4
Linien Schiff (Klasse 4)	3	3	30	4	5
Linien Schiff (Klasse 3)	3	3	30	5	5
Linien Schiff (Klasse 2)	3	3	30	5	5
Linien Schiff (Klasse 1)	3	3	30	6	5

Spezialmanöver		Moralwurfmodifikation	
	Auswirkung	Moralwurfmodifikation	Auswirkung
1	Misserfolg	Kommandore in der Nähe	1
2	Misserfolg	Admiral in der Nähe	2
3	Misserfolg	Line of Battle	2
4	Erfolg	Flaggschiff	2
5	Erfolg		
6	Erfolg		

Das Regelbuch von Line of Battle ist absichtlich kurz gehalten. Wir wollen verhindern, dass Schlachten durch mühsames Blättern in dicken Büchern ständig unterbrochen werden. Die strategische Tiefe der Schlachten soll nicht durch viele Regeln, sondern durch Formationen und Schlachttaktiken erreicht werden.

Die wichtigsten Informationen haben wir deshalb zusätzlich auf unseren Referenzblättern abgedruckt. Nach einigen Spielen sollten diese Informationen ausreichen, um ohne Regelbuch spielen zu können!

Diese Referenzbögen können selbstverständlich auch auf der Homepage heruntergeladen werden. Bitte achtet bei der Nutzung dieser Referenzbögen darauf, dass die Version des Regelbuches und der Referenz identisch ist.

Würfel

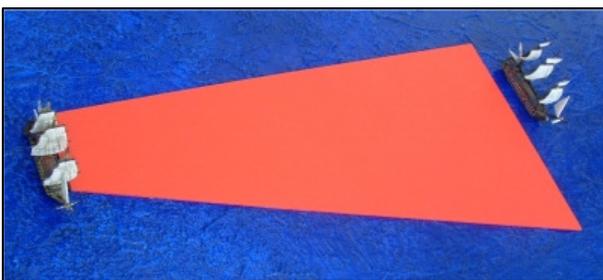
Das Spiel ist so konzipiert, dass es mit einem Würfel auskommt. Idealerweise sollte jeder Spieler mehrere Würfel zur Stelle haben.

Zollstöcke

Für die Ermittlung der Entfernungen werden Zollstöcke benötigt. Falls keine Zollstöcke zur Verfügung stehen, kann auch ein Metermaß genutzt werden. In diesem Fall sollten alle Distanzen in diesem Spiel mit drei multipliziert werden.

LOB-Maßstab

Der "LOB-Maßstab" wurde von uns entwickelt um die wichtigsten Distanzen des Regelwerks schnell überprüfen zu können.



Die lange Kante entspricht genau 15" und kann zusätzlich mit Zoll-Markierungen versehen werden.

Der untere Teil ist zwei Zoll breit, damit kann problemlos die Distanz zwischen Schiffen der Schlachtlinie gemessen werden. Durch den Winkel lässt sich ganz einfach überprüfen, ob ein Ziel getroffen werden kann. Der "LOB-Maßstab" besteht idealerweise aus Kunststoff. Er wird entweder an Bug oder Heck angelegt. Seine Fläche bietet genügend Platz um die wichtigsten Tabellen des Regelwerks aufzukleben.

Eine Schablone für den Bau des "LOB-Maßstab" ist als Download auf www.line-of-battle.de erhältlich.

Bleistift und Markierstifte

Für einen schnellen Spielablauf empfiehlt sich die Nutzung der vorgefertigten Blätter, welche auf www.line-of-battle.de geladen werden können. Auf diesen können mit Markierstiften die Wertebereiche gekennzeichnet und danach mit Bleistiften abgestrichen werden.

Vor der Schlacht

Logbuch

Für jede Schlacht wird ein Logbuch ausgefüllt. Druckt die Tabelle aus und legt diese für alle Spieler gut sichtbar auf oder neben das Spielfeld. In das Feld „Wetter“ kann ein W6 gelegt werden, die Anzahl der Augen entspricht der Tabelle „Wetter“.

Jeder Spieler trägt im Laufe der Schlacht für jede Handlung einen Strich in seiner Spalte ein. Anhand der Striche werden nach Beendigung der Schlacht die Siegpunkte ermittelt.

Schiffskarten

Die Schiffskarten ersetzen das Schiffsblatt der vorherigen Versionen von Line of Battle. Es steht Euch natürlich frei weiterhin mit den Flottenlisten zu spielen.



Für jedes Schiff auf dem Spielfeld muss eine entsprechende Schiffskarte vorhanden

sein. Die Schiffskarten liegen aufgedeckt vor Euch.

Schiffskarten von geflohenen oder versenkten Schiffen werden zur Seite gelegt.

Schiffskarten von verlorenen Schiffen werden dem Gegner ausgehändigt.

Im unteren Bereich der Schiffskarte findet Ihr die Stärke von Rumpf, Segel und Besatzung. Streicht jeweils ein Kästchen von hinten durch, wenn das Schiff Schaden erlitten hat.

Idealerweise legt Ihr die Schiffskarte in eine Schutzfolie von gängigen Tradingcards. Dann könnt Ihr mit einem Folienstift die verlorenen Punkte markieren und die Karte trotzdem für weitere Schlachten wiedernutzen.

Auf www.line-of-battle.de findet Ihr mit der Zeit die Karten von sämtlichen im Spiel vorkommenden Schiffen als Download. Zusätzlich gibt es Karten von berühmten Schiffen, wie zum Beispiel HMS Victory oder USS Constitution, mit speziellen Eigenschaften. Diese Zusatzregeln finden sich ebenfalls auf der Karte wieder.

Für eigene Schiffe findet Ihr zusätzlich eine Blankokarte. Habt Ihr eine interessante Schiffskarte entwickelt, dann stelle diese im Forum vor!

Wetter

Das Wetter wird vor Beginn der Schlacht durch eine 1W6 Probe ermittelt.

Das Wetter hat Auswirkung auf später durchzuführende Wurfproben.

Das Wetter muss nicht ausgewürfelt werden, wenn ein Szenario benutzt wird.

Wurf Ergebnis	Auswirkung	Beaufort-Skala
1	Kaum Seegang und Wind	0 Calm 1 Light air
2	Schwacher Seegang und Wind	2 Light breeze 3 Gentle breeze
3	Mäßiger Seegang und Wind	4 Moderate breeze 5 Fresh breeze
4	Mittlerer Seegang und Wind	6 Strong breeze 7 Moderate gale
5	Starker Seegang und Wind	8 Fresh gale 9 Strong gale
6	Sehr starker Seegang und Wind	10 Whole gale 11 Storm
		12 Hurricane

Sir Francis Beaufort

Der 1774 in Irland geborene Francis Beaufort erbt sein Interesse an Geographie und Topographie von seinem Vater. Dieser veröffentlichte bereits 1792 eine der frühesten Karten Irlands.

Beaufort trat 1789 in die Ostindische Kompanie ein, wechselte jedoch ein Jahr später in die Royal Navy und diente ihr bis 1812. 1806 entwickelte er, während seines Kommandos auf HMS Woolwich, eine zwölfstufige Skala die nach ihm benannte Beaufort-Skala, zur Einordnung der Windstärke.

Das Besondere an seinem landunabhängigen System war, dass er die Skalenstufen anhand der Segel die ein Kriegsschiff tragen kann ableitete. Bei Windstärke 12 kann zum Beispiel kein Segel mehr halten. 1829 wurde Beaufort zum Hydrograph der Admiralität ernannt.

Es sollte noch bis 1831 dauern, bis die Beaufort-Skala zum ersten Mal offiziell eingesetzt wurde. Erst 1838 wurde sie von der britischen Admiralität übernommen. 1857 stirbt Konteradmiral Sir Francis Beaufort.

Nachdem die Segelschiffe der Dampfkraft weichen mussten, passte man die Beaufort-Skala an. Aufgrund der maritimen Herkunft der Beaufort-Skala wird die Windgeschwindigkeit heute immer noch in Knoten angegeben. 1949 wurde die Skala auf 16 Stufen erweitert, dies wurde 1970 wieder rückgängig gemacht. Die nördliche See von Alaska wurde nach Beaufort benannt.

Uhrzeit

Die Uhrzeit hat direkten Einfluss auf die Sichtverhältnisse.

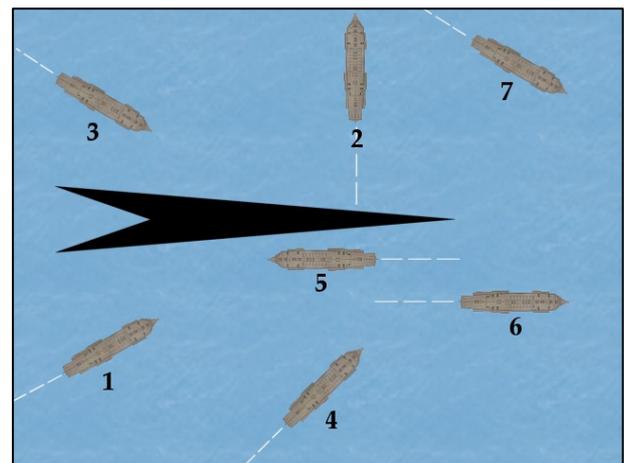
Die Uhrzeit wird vor Beginn der Schlacht durch eine 4W6 Probe ermittelt. Die Anzahl der Augen entspricht dabei der Uhrzeit.

Jeder Spielzug dauert 30 Spielminuten, im Laufe einer Schlacht können sich also die Lichtverhältnisse verändern.

Die Uhrzeit muss nicht ausgewürfelt werden, wenn ein Szenario benutzt wird.

Uhrzeit	Auswirkung
21:00-04:00	Nacht
05:00-07:00	Morgendämmerung
08:00-19:00	Tag
20:00-21:00	Abenddämmerung

Windrichtung



Der Wind in „Line of Battle“ macht es sich einfach, er kommt immer aus einer der vier Windrichtungen. Zur Vereinfachung entspricht jede der Spielseiten einer der Windrichtungen.

Drehe einen Stift in der Mitte des Spieltisches und markiere die Windrichtung. Es ist hilfreich, wenn Du die Windrose aus dem Logbuch ausgedruckt auf den Tisch legst.

Die Windrichtung kann sich im Laufe des Spiels ändern.

Ein Schiff hat immer den Wind in den Segeln, wenn das Heck in die Richtung aus der der Wind kommt zeigt. Schiffe mit

achterlichem Wind bekommen zusätzlich +2 Zoll auf die Bewegung pro Zug.

Ein Schiff fährt gegen den Wind, wenn der Bug in die Richtung zeigt, aus der der Wind kommt. Schiffe die gegen den Wind fahren, erhalten einen Abzug von -1 auf ihre Bewegung pro Zug.

Optionale Fortgeschrittenen Regel für Fahrt gegen den Wind (*)

Gegenden Wind kann grundsätzlich nicht gesegelt werden es muss im 30° Winkel gekreuzt werden. Der LOB-Maßstab kann auch für diesen Zweck genutzt werden.

In beiden anderen Fällen, fährt das Schiff mit der angegebenen Geschwindigkeit.

Die Windrichtung wird direkt am Anfang der Bewegung ermittelt und gilt für die komplette Bewegung.

Beispiel:

In unserem Beispiel bläst der Wind von Westen nach Osten. Schiff 1, 3 und 6 fahren mit achterlichem Kurs, ihr Heck zeigt genau auf die Kante, von der aus der Wind kommt, und erhalten den Geschwindigkeitsbonus. Die Schiffe 2, 7 und 4 fahren mit ihrer normalen Geschwindigkeit. Der Bug von Schiff 5 zeigt auf die Kante von der aus der Wind kommt, daher erhält das Schiff einen Geschwindigkeitsabzug.



2x	Korvette	100	200
1x	Schoner	30	30

Flottenlisten

Wenn keine Szenarien gespielt werden, sollten die Schlachtbedingungen weitgehend ausgeglichen sein. Damit die beteiligten Flotten jedoch nicht identisch sein müssen, haben wir versucht, den Schiffen eine Wertigkeit zu geben.

Beide Spieler sollten vor der Schlacht festlegen, mit wie viel Punkten man in den Kampf geht.

Schiffstyp	Wert
Schoner	30
Kriegskutter	50
Brigg	80
Korvette	100
Fregatte (Klasse 6)	200
Fregatte (Klasse 5)	250
Linienschiff (Klasse 4)	300
Linienschiff (Klasse 3)	500
Linienschiff (Klasse 2)	750
Linienschiff (Klasse 1)	1000

Bei der Erstellung der Wertigkeit hatten wir folgenden Grundgedanken: Ein größeres Schiff, das von einer Anzahl kleinerer Gegner angegriffen wird, die in der Summe der Kanonenzahl bzw. des Breitseitengewichts theoretisch dem größeren Schiff gleichwertig sind, wird in der Regel trotzdem nicht verlieren. Kleinere Schiffe haben Geschütze von geringerer Durchschlagkraft, und die Bordwand eines größeren Schiffs ist für diese schwerer zu durchdringen. Umgekehrt werden die schwereren Kaliber des größeren Schiffs dem leichteren jedoch verhältnismäßig schwerere Schäden beibringen.

Beispiel für eine Flotte:

Die Spieler vereinbaren, dass jede Flotte einen Wert von maximal 5000 Punkten haben darf. Eine Flotte könnte jetzt folgende Zusammenstellung haben:

Anzahl	Schiffstyp	Wert	Summe
1x	Linienschiff (Klasse 1)	1000	1000
1x	Linienschiff (Klasse 2)	750	750
2x	Linienschiff (Klasse 3)	500	1000
4x	Fregatte (Klasse 5)	250	1000

Kommandostruktur

Komplexe Strukturen, wie große Geschwader oder Flotten, konnten nur durch eine feste Kommandostruktur geführt werden. Herausragende Seeoffiziere konnten als Kommodore ein Geschwader führen und später sogar zum Admiral befördert werden.

Jedes Geschwader mit einem Wert von mindestens 5.000 wird von einem Kommodore geführt. Ab 10.000 Punkten wird die Flotte von einem Vizeadmiral und ab 20.000 Punkten von einem Admiral geführt.

Die jeweiligen Flaggschiffe müssen markiert oder dem Gegner mitgeteilt werden.

Seeoffiziere	Flottenwert
Kommodore	5.000 oder mehr
Vizeadmiral	Für alle 10.000
Admiral	Für alle 20.000

Beispiel:

Eine Flotte mit einem Wert von 20.000 wird von einem Admiral und maximal zwei Vizeadmirälen geführt.

Aufstellung

Wenn nach keinem Szenario gespielt wird, gelten folgende Aufstellungsregeln:

Das Spielfeld muss gedanklich in vier Quadranten aufgeteilt werden.

Jeder Spieler wirft einen Würfel, der Spieler mit dem höchsten Ergebnis kann seine Flotte in einem Quadranten seiner Wahl aufstellen. Der Gegner stellt seine Flotte in dem gegenüberliegenden Quadranten auf.

Bei mehreren Spielern kann der Spieler mit dem höchsten Ergebnis seinen Startquadranten auswählen, der Spieler mit dem zweithöchsten Ergebnis wählt aus den verbleibenden drei Quadranten aus, usw.

Szenarien

Szenarien basieren auf historischen Gefechten. Von kleinen Fregattengefechten bis zu gewaltigen Seeschlachten findet man hier Duelle für zwei oder mehr Spieler. Szenarien geben die Rahmenbedingungen und Flottenlisten der Schlacht vor.

Offene Seeschlacht

Offene Seeschlacht	
Uhrzeit:	Wird ermittelt
Wetter:	Wird ermittelt
Startbedingung Flotte A:	Flotte A wird in einem Viertel des Spielfelds aufgestellt. Die Spieler platzieren abwechselnd jeweils ein Modell auf ihrem Viertel. Sämtliche Schiffe der Flotte müssen in die gleiche Richtung fahren.
Startbedingung Flotte B:	Flotte B wird im gegenüberliegenden Viertel des Spielfelds aufgestellt. Die Spieler platzieren abwechselnd jeweils ein Modell auf ihrem Viertel. Sämtliche Schiffe der Flotte müssen in die gleiche Richtung fahren.
Szenarioablauf:	Gespielt wird der nach dem Standardspielzug
Siegbedingung Flotte A:	Standardsiegbedingungen
Siegbedingung Flotte B:	Standardsiegbedingungen

Konvoi

Konvoi	
Uhrzeit:	Wird ermittelt
Wetter:	Wird ermittelt
Startbedingung Flotte A:	Flotte A darf kostenlos fünf Handelsschiffe in die Flotte aufnehmen. Diese Schiffe werden in der Spielfeldmitte platziert. Die restlichen Schiffe der Flotte werden komplett um die Schiffe der Flotte verteilt. Sämtliche Schiffe fahren in einer Richtung.
Startbedingung Flotte B:	Flotte B erreicht nach und nach das Schlachtfeld. Der Spieler der Flotte B wählt, nachdem Flotte A komplett platziert wurde, eine Spielfeldkante aus und platziert die ersten drei Schiffe an der Spielfeldkante.
Szenarioablauf:	Pro Spielzug wird ein weiteres Schiff von Flotte B auf das Spielfeld gebracht. Neue Schiffe von Flotte B dürfen nur an dieser Spielfeldkante ins Spiel gebracht werden. Die fünf

	Handelschiffe von Flotte A haben eine Grundbewegung von 4.
Siegbedingung Flotte A:	Flotte A hat das Szenario gewonnen, wenn drei Handelsschiffe das Spielfeld verlassen konnten oder die gegnerische Flotte versenkt wurde. Schiffe die aufgrund einer misslungenen Moralprobe das Spielfeld verlassen mussten, werden nicht mitgezählt.
Siegbedingung Flotte B:	Flotte B hat das Szenario gewonnen, wenn mehr als zwei Handelsschiffe oder die gegnerischen Flotte vernichtet wurden.

Auslaufen

Auslaufen	
Uhrzeit:	Spieler A bestimmt die Uhrzeit, da es in seinem Ermessen liegt den sicheren Hafen zu verlassen.
Wetter:	Spieler A bestimmt die Wetterbedingungen, da es in seinem Ermessen liegt den sicheren Hafen zu verlassen.
Startbedingung Flotte A:	Flotte A liegt in einem geschützten Hafen oder in einer Reede. Durch eine schmale Fahrinne können die Schiffe den Hafen verlassen.
Startbedingung Flotte B:	Flotte B fährt auf der gegenüberliegenden Seite. Sämtliche Schiffe fahren in einer Richtung.
Szenarioablauf:	Gespielt wird der nach dem Standardspielzug. Spieler A entscheidet wann ein Schiff den Hafen verlässt.
Siegbedingung Flotte A:	Flotte A hat das Szenario gewonnen, wenn 2/3 der Schiffe das Spielfeld verlassen konnten oder die gegnerische Flotte versenkt wurde. Schiffe die aufgrund einer misslungenen Moralprobe das Spielfeld verlassen mussten, werden nicht mitgezählt.
Siegbedingung Flotte B:	Flotte B hat das Szenario gewonnen, wenn mehr als 1/3 der gegnerischen Flotte vernichtet wurde.

Blockadebrecher

Blockadebrecher	
Uhrzeit:	Wird ermittelt
Wetter:	Wird ermittelt
Spielfeld:	Das Spielfeld wird gedrittelt. Auf einem der äußeren Drittel wird die Hafeneinfahrt markiert.
Startbedingung	Flotte A wird auf dem, dem

Flotte A:	Hafen gegenüberliegenden, Drittel des Spielfeldes platziert.
Startbedingung Flotte B:	Flotte B wird auf dem mittleren Drittel des Spielfeldes platziert
Szenarioablauf:	Flotte A erreicht das Spielfeld und muss in den Hafen flüchten. Die Blockadeflotte B muss das einlaufen in den Hafen verhindern.
Siegbedingung Flotte A:	Spieler A gewinnt, wenn es ihm gelingt mindestens 2/3 seiner Flotte in den Hafen zu bringen.
Siegbedingung Flotte B:	Flotte B gewinnt, wenn höchstens 1/3 der gegnerischen Flotte den Hafen erreicht.

Blockade

Die Blockade war das tägliche Geschäft der Royal Navy. Wochen, oft auch Monate, verbrachten die Schiffe auf hoher See. Im Vergleich dazu fallen die wenigen Stunden echter Kampfhandlungen kaum ins Gewicht.

Die Blockade der französischen Häfen durch englische Flotten war eine zentrale Militärdoktrin im Kampf gegen das revolutionäre Frankreich und Napoleon Bonaparte.

Die bekannteste Variante ist die geschlossene Blockade. Dabei operierte die britische Flotte dicht am zu blockierenden Hafen. Die geschlossene Blockade war sehr effektiv, da gegnerische Schiffe weder ein – noch auslaufen konnten, aber auch sehr kostspielig.

Im Gegensatz dazu steht die offene Blockade. Die Engländer wollten ihre Schiffe vor dem Kanal- und Atlantikwetter schützen und ließ die wertvollen Linienschiffe in Spithead ankern. Schnelle Fregatten kreuzten vor den französischen und jede französische

Bewegung wurde sofort weitergemeldet. Allerdings gelang es den Franzosen einige Male die Blockade zu durchbrechen.

Der Blockadedienst, egal in welcher Ausprägung, war bei den jungen und ehrgeizigen Offizieren natürlich nicht sonderlich beliebt. Während den ständigen Manövern war es einfacher negativ aufzufallen, anstatt sich durch Heldenmut auszeichnen zu können.

Weitere Szenarien werden auf www.line-of-battle.de veröffentlicht.

Kampagnen

Eine Kampagne besteht aus der Abfolge von verschiedenen Szenarien oder Missionen. Der Erfolg oder Misserfolg jeder Mission hat Einfluss auf die folgende Mission. Kampagnen sind geeignet um in einer festen Gruppe regelmäßig zu spielen und den Charakter auszubauen. Von der Admiralität gibt es ausdrückliche Befehle und Bestimmungen für Sieg oder Niederlage.

Weitere Kampagnen werden auf www.line-of-battle.de veröffentlicht.

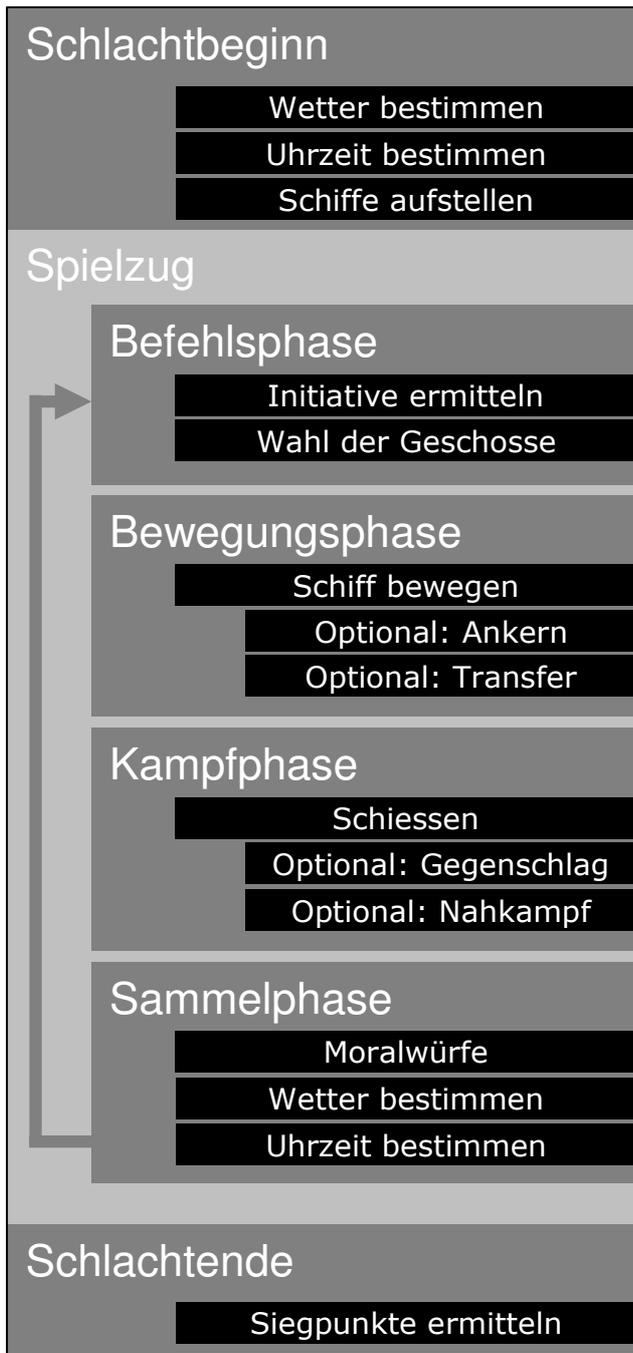


Der Spielzug

Ablauf

Der Spielzug besteht aus vier Phasen.

Jede Phase ist erst beendet, wenn sämtliche Spieler ihre Aktionen durchgeführt haben.



Kommunikation zwischen Spielern

In Schlachten mit mehreren Spielern gibt es Abstimmungsbedarf zwischen den verbündeten Teilnehmern. Diese Kommunikation müsste eigentlich, so wie in der Realität, während der Schlacht nur über Signalflaggen erfolgen.

Dies ist in einem Spiel natürlich nicht möglich. Um dennoch den Charakter dieser Kommunikation beizubehalten, dürfen spielrelevante Informationen nur schriftlich übermittelt werden.

Die Notizen werden geschrieben, während ein anderer Spieler am Zug ist und übergeben, sobald man selbst am Zug ist. So wird verhindert, dass der Spielfluss durch das Schreiben der Anweisungen unterbrochen wird.

Befehlsphase

Initiative ermitteln

In Line of Battle gibt es keine feste Reihenfolge für die Spieler. In jedem Zug wird ermittelt, welcher Spieler die Initiative hat und beginnen darf. Durch den Wechsel der Initiativmodifikation kommt eine zusätzliche Dynamik in das Spiel, denn mancher Plan muss verworfen werden, weil der gegnerische Kommandant die Initiative errungen hat. Durch die Initiativmodifikation wirkt sich ein guter Schlachtverlauf positiv auf die Initiative aus.

Jeder Spieler führt einen 1W6-Wurf durch.

Der Spieler mit dem höchsten Wurf beginnt den Spielzug.

Alle anderen Spieler führen ihren Spielzug in der Reihenfolge des Wurfresultates durch. Bei Patt wird eine weitere Probe zwischen den betroffenen Spielern durchgeführt.

Diese Regel gilt auch für Spiele, in denen mehr als zwei Spieler teilnehmen. Wenn

zwei Spieler auf Seiten der Engländer spielen, kann es sein, dass sie in einem Spielzug direkt hintereinander dran sind und im nächsten Spielzug nicht.

Initiativmodifikation

Der Initiativwurf kann durch verschiedene Faktoren modifiziert werden.

Initiativmodifikation	Auswirkung
Größte Anzahl von Schiffen	+1
Kommodore in der Flotte	+1
Vize-Admiral in der Flotte	+2
Admiral in der Flotte	+3

Beispiel:

Spieler A würfelt eine Drei und Spieler B eine Vier. Da Spieler A jedoch eine größere Anzahl von Schiffen (+1) hat, kommt es zum Patt und es muss eine zweite Würfelprobe erfolgen.

Spieler A würfelt eine Drei und Spieler B eine Zwei. Da Spieler B jedoch einen Admiral in der Flotte hat (+3) hat, bekommt Spieler B in dieser Runde die Initiative.

Tipp

Wenn mehrere Spieler an der Schlacht teilnehmen, dann sollte jeder Spieler seine Position in der Reihenfolge mit einem Würfel darstellen. Idealerweise nehmt Ihr für die Initiativwürfel eine besondere Farbe.

Beispiel: Spieler B hat schlecht gewürfelt und ist nur auf Position 4 der Reihenfolge. Also legt er einen Würfel mit der entsprechenden Augenzahl vor sich auf den Tisch. So kommt man mit der Initiative auch bei längeren Spielzügen nicht durcheinander und jeder sieht, wer als nächstes an der Reihe ist.

Wahl der Geschosse

Für jedes Schiff wird die Wahl der Geschosse für diesen Spielzug getroffen.

Die Geschossart kann in diesem Spielzug nicht mehr geändert werden.

Die gewählte Geschossart wird auf dem Schiffsblatt markiert.

Massivkugeln

Massivkugeln verursachen hauptsächlich Schaden am Rumpf eines Schiffes.

- Siehe auch **Schaden ermitteln**.

Streukugeln

Streukugeln verursachen hauptsächlich Schaden an der Besatzung eines Schiffes.

- Siehe auch **Schaden ermitteln**.

Kettenkugeln

Kettenkugeln verursachen hauptsächlich Schaden an den Segeln eines Schiffes.

- Siehe auch **Schaden ermitteln**.

Bewegungsphase

Bewegung

Jedes Schiff hat eine Grundbewegung.

Die Grundbewegung wird in Zoll gemessen.

Die Grundbewegung kann durch die Schlachtbedingungen verändert werden.

Jedes Schiff muss sich im Spiel um mindesten einen Zoll bewegen, es sei denn es liegt vor Anker.

Schiffstyp	Grundbewegung
Schoner	5
Kutter	5
Brigg	4
Korvette	4
Fregatte (Klasse 6)	4
Fregatte (Klasse 5)	4
Linien Schiff (Klasse 4)	3
Linien Schiff (Klasse 3)	3
Linien Schiff (Klasse 2)	3
Linien Schiff (Klasse 1)	3

Ankern

Wie oben beschrieben muss ein Schiff pro Spielzug mindestens einen Zoll bewegt werden. Um dies zu verhindern, zum Beispiel vor einer Küste, im Hafen oder in der Reede, muss ein Schiff vor Anker gehen.

Grundsätzlich kann jedes Schiff vor Anker gehen.

Es gibt zwei Möglichkeiten den Anker zu werfen. Wurde das Schiff im Spielzug noch nicht bewegt, so kann sofort der Anker geworfen werden. Wird der Anker während der Fahrt geworfen, so kostet dies einen Zoll der Grundbewegung.

Umgekehrt kostet das Heben des Ankers ebenfalls einen Zoll der Grundbewegung.

Innerhalb eines Spielzugs kann der Anker nur einmal geworfen oder gehoben werden.

Beispiel:

Der Spieler möchte seine Brigg bewegen und in der Reede vor Anker gehen. Er hat eine Grundbewegung von vier. Da er das Schiff im gleichen Zug bewegen und ankern lassen möchte, kann sich die Brigg nur drei Zoll weit bewegen.

Mannschaftstransfer

Schiffe können untereinander Teile der Mannschaft austauschen. Dies kann notwendig sein, wenn ein Schiff hohe Verluste verkraften musste und die Bedienung des Schiffs nicht oder nur noch teilweise möglich ist.

Die am Mannschaftstransfer beteiligten Schiffe dürfen maximal zwei Zoll auseinander liegen.

Vor dem Beginn des Transfers muss festgelegt werden, wie viel Beatzung transferiert werden soll.

Ab der Wetterlage vier oder schlechter muss durch eine W6Probe der Erfolg oder Misserfolg des Transfers ermittelt werden.

Befindet sich ein gegnerisches Schiff in einem Umkreis von zehn Zoll muss durch eine W6Probe der Erfolg oder Misserfolg des Transfers ermittelt werden.

Ergebnis	Auswirkung	AP
1	Die Transfermannschaft ist verloren gegangen.	2
2	Der Transfer wird abgebrochen und die Mannschaft bleibt an Bord ihres eigenen Schiffs.	2
3	Die Hälfte der abgestellten Mannschaft erreicht das Zielschiff.	2
4 - 6	Die Mannschaft hat das Zielschiff erreicht.	2

Tiefgang

Der Tiefgang eines Schiffes ist entscheidend, wenn man in der Nähe von Küsten, Riffen oder anderen Hindernissen navigiert.

Auf dem Spielfeld können Zonen mit unterschiedlicher Tiefe markiert werden. Bestimmte Szenarien oder Missionen geben die Zonen sogar vor.

Bestimmte Zonen können nur von Schiffen befahren werden, die keinen zu großen Tiefgang haben.

Schiffstyp	Tiefgang
Schoner	1
Kutter	1
Brigg	1
Korvette	2
Fregatte (Klasse 6)	2
Fregatte (Klasse 5)	2
Linienschiff (Klasse 4)	3
Linienschiff (Klasse 3)	3
Linienschiff (Klasse 2)	3
Linienschiff (Klasse 1)	3

Beispiel:

Die Hafeneinfahrt eines kleinen französischen Fischereihafens hat eine Tiefe von zwei. Nur Kriegskutter, Schoner, Briggs und Fregatten können in diesen Hafen einfahren. Ein Linienschiff würde unweigerlich auflaufen.

Auswirkung	AP
Das Schiff erleidet durch das Auflaufen einen Schaden von zwei.	-
Das Schiff darf in diesem und im folgenden Spielzug nicht bewegt werden.	-
In jedem folgenden Spielzug kommt das Schiff wieder frei, wenn mit einer W6 Probe mindestens eine Fünf erreicht wurde. In diesem Fall wird das Schiff zwei Zoll vor dem Hindernis platziert.	5

Manöver

Jeder Schiffstyp hat aufgrund seiner Größe unterschiedliche Manövrierfähigkeit.

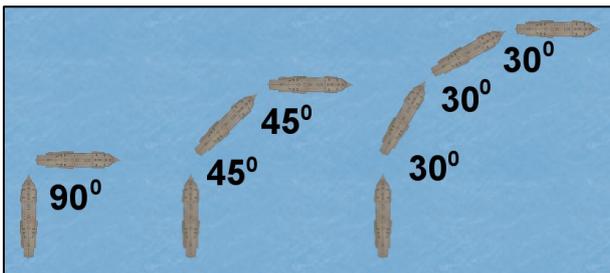
Die Manövrierfähigkeit gibt an, um wie viel Grad ein Schiff auf der Distanz von einem Zoll gewendet werden kann.

Schiffstyp	Manövrierfähigkeit
Schoner	90°
Kriegskutter	90°
Brigg	90°
Korvette	45°
Fregatte (Klasse 6)	45°
Fregatte (Klasse 5)	45°
Linienschiff (Klasse 4)	30°
Linienschiff (Klasse 3)	30°
Linienschiff (Klasse 2)	30°

Linien Schiff (Klasse 1)	30°
--------------------------	-----

Beispiel:

Ein Linien Schiff (Klasse 1) kann pro Zoll eine Kursänderung von 30° vornehmen. Um eine 90° Wendung durchführen zu können, muss dieses Schiff dementsprechend drei Zoll aufbrauchen um diese Wende durchführen zu können. Kleine Schiffe, zum Beispiel Kriegskutter, schaffen diese Wende bereits auf einem Zoll.



Spezial-Manöver



Es gibt besondere Manöver, welche sehr von der Erfahrung des Kapitäns oder Admirals abhängig sind. Diese speziellen Manöver können pro Spielzug einmal für jedes Schiff angewandt werden. In den meisten Fällen entscheidet eine Würfelprobe über Erfolg oder Misserfolg des speziellen Manövers.

Ergebnis	Auswirkung
1	Misserfolg
2	Misserfolg
3	Misserfolg
4	Erfolg
5	Erfolg
6	Erfolg

Erfolg oder Misserfolg des Spezial-Manövers wird durch eine 1W6-Würfelprobe ermittelt.

Andere Spezial-Manöver benötigen keine Würfelprobe, sondern sind durch geschicktes Bewegen von Schiffen möglich.

Erfolgreiche Spezial-Manöver werden im Logbuch erfasst.

Spezial-Manöver	Probe	Beschreibung	AP
Wende/Halse	Ja	Jedes Schiff, egal wie die Manövrierbarkeit ist, kann in dieser Bewegungsphase eine komplette Wende durchführen. Das Schiff mit dem erfolglosen Spezial-Manöver muss seinen Kurs mit voller Geschwindigkeit geradeaus fortsetzen.	4
Line of Battle	Nein	Die Line of Battle ist	0

		erreicht, wenn mindestens drei Schiffe in Kiellinie fahren und der Abstand zwischen den Schiffen nicht größer als zwei Zoll ist. Jedes Schiff der Kampflinie erhält +2 auf Moralprobe für die Dauer des Manövers. Die Line of Battle kann nur von Linienschiffen gebildet werden! Falls es einem gegnerisches Schiff gelingt, die Line of Battle so zu durchbrechen, dass die längste ununterbrochene Linie aus weniger als drei Linienschiffen besteht, entfällt der Bonus für die Schiffe außerhalb der Linie,	
Heck (Bug) kreuzen	Nein	Schiffe ab Klasse 6: Das Manöver ist erfolgreich, wenn es gelingt das gegnerische Heck (oder den Bug) im Abstand von maximal fünf Zoll zu kreuzen. Der Schaden, der in dieser Position zugefügt werden kann verdoppelt sich.	0
Heck (Bug) kreuzen und retten	Ja	Schiffe ab Klasse 6: Das Manöver ist erfolgreich, wenn es gelingt das gegnerische Heck (oder den Bug) im Abstand von maximal fünf Zoll zu kreuzen. Der Schaden, der in dieser Position zugefügt werden kann verdreifacht sich. Zusätzlich kann das Schiff mit der aktuellen Geschwindigkeit eine zusätzliche Bewegung durchführen.	4

Landeoperationen

In Line of Battle simulieren wir keine Landschlachten, bieten jedoch die

Möglichkeit, diese in ein Szenario zu integrieren. Dabei gehen wir stets davon aus, dass eine Landeoperation auf einem Schiff beginnt und/oder endet.

In den meisten Fällen geht es bei den Landeoperationen um ein oder mehrere Missionsobjekte. Das Missionsobjekt findet sich an einem Punkt auf dem Geländeteil.

Tipp

An dieser Stelle bietet sich auch die Kombination von Line of Battle mit Tabletop- Landschlachten an. Vielleicht spielt Ihr selber oder habt Freunde die gerne Landschlachten der napoleonischen Epoche nachspielen. Mehr Informationen zum Thema Tabletop im napoleonischen Zeitalter findet Ihr auf www.napoleon-wargames.de.

Beispiel: Die Landeoperation hat das Ziel einen Spion aus einem französischen Dorf zu retten. Dazu setzt ein Schiff einen Landungstrupp an der Küste ab. Der Landungstrupp schlägt sich zum Dorf durch, rettet den Spion und kehrt zurück an die Küste, um sich wieder von dem Schiff abholen zu lassen.

In unserem Beispiel ist das Missionsobjekt ein Dorf im Landesinneren. Der Landepunkt ist die Stelle an der unser Landungstrupp an Land geht und wo er wieder abgeholt werden soll. Die Entfernung zwischen Landepunkt und Missionsobjekt ist relevant für die Dauer der Mission. Gegen Ende der Mission muss das Schiff zur Stelle sein, um den Landungstrupp wieder aufzunehmen. Dabei ist es dem Kommandant überlassen, ob er an der Stelle wartet oder auf See kreuzt.

Auf dem Spielfeld werden die Missionsobjekte anhand ihrer Priorität markiert.

Das Schiff setzt den Landungstrupp irgendwo an der Küste ab (Landepunkt).

Die Landungsoperation gilt als erfolgreich abgeschlossen, wenn nach Ablauf der Missionszeit (Anzahl Spielrunden) ein Schiff an einer festgelegten Position, dem Aufnahmepunkt (meist identisch mit Landepunkt) ist, um die Männer wieder aufzunehmen.

Eine Landungsoperation gilt als missglückt, wenn zum Ablauf der Zeit kein Schiff zur Stelle ist, um die Männer aufzunehmen oder das Schiff versenkt wurde.

Bei einigen Szenarien reicht es nicht aus, nur das Schiff zu erreichen, es ist notwendig das Schiff aus dem Spiel zu retten.

Landepunkt und Aufnahmepunkt müssen nicht identisch sein. So kann das Schiff den Landetrupp durchaus auf einer Seite der Insel abladen und auf der anderen Seite wieder aufnehmen.

Hierzu markiert der Spieler den Aufnahmepunkt, in dem er auf der Karte die Aufnahmemarke setzt. Dies muss vor Beginn der Landeoperation erfolgen.

Die Dauer der Mission wird durch die Entfernungen zwischen Landepunkt und Missionspunkt sowie Missionspunkt und Aufnahmepunkt bestimmt. Die beiden Teilstrecken werden ausgemessen, addiert und anschließend durch vier geteilt. Der dabei ermittelte und gerundete Wert entspricht der Anzahl an Spielrunden der Mission.

Das Schlachtfeld verlassen

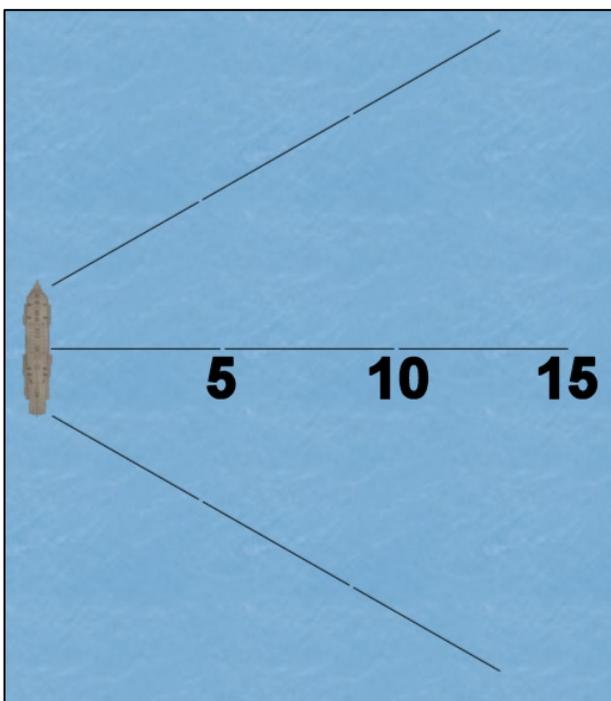
Sobald ein Schiff das Schlachtfeld verlässt, gilt es als geflohen und kann nicht mehr an der Schlacht teilnehmen.

Sollte es vorkommen, dass alle beteiligten Schiffe zu nahe an den Rand des Spielfelds gekommen sind, kann in gegenseitigem Einverständnis eine Zentrierung stattfinden. In diesem Fall wird der Abstand zwischen den Schiffen gemessen und die Modelle werden in der Mitte des Spielfelds platziert. Dies gilt jedoch nur für reine Seeschlachten. Sobald Missionsobjekte, Häfen oder Inseln betroffen sind, gilt ein Schiff außerhalb des Spielfelds als geflohen.

Kampfphase

Wir hatten zuerst überlegt, die Feuerkraft eines Schiffes mit der realistischen Anzahl der Bordkanonen zu verknüpfen. Es ist natürlich attraktiv die historischen Vorbilder möglichst korrekt in das Spiel zu integrieren, zu Gunsten eines schnellen Spielablaufs haben wir uns jedoch für das nachfolgende System entschlossen. Die atemberaubende Dynamik der Seeschlachten soll nicht durch überflüssige Rechnerei unterbrochen werden.

Reichweite und Schusswinkel



Die maximale Reichweite beträgt 15 Zoll und kann nur mit Massivkugeln erreicht werden.

Geschoßart	Reichweite
Massivkugeln	15 Zoll
Streukugeln	5 Zoll
Kettenkugeln	10 Zoll

Kettenkugeln haben eine maximale Reichweite von zehn Zoll und Kettenkugeln eine maximale Reichweite von fünf Zoll.

Die Reichweite wird unterteilt in drei Teile. Bei Trefferwürfen auf Ziele innerhalb der ersten fünf Zoll gibt es einen Bonus von +1.

Bei Trefferwürfen auf Ziele innerhalb der letzten fünf Zoll gibt es einen Abzug von -1.

Der Schusswinkel beträgt generell bei allen Schiffsklassen 60°, also links in Richtung Bug und Heck jeweils 30° abweichend von der Seitensenkrechten.

Feuerkraft

Die Feuerkraft gilt jeweils für Steuerbord- und Backbordbatterie und wird nicht aufgeteilt.

Schiffstyp	Feuerkraft
Schoner	1
Kriegskutter	2
Brigg	2
Korvette	3
Fregatte (Klasse 6)	3
Fregatte (Klasse 5)	4
Linienschiff (Klasse 4)	4
Linienschiff (Klasse 3)	5
Linienschiff (Klasse 2)	5
Linienschiff (Klasse 1)	6

Ziel ansagen

Zu Beginn der Schussphase muss für jedes eigene Schiff, das feuern soll, ein Ziel angesagt werden.

Die Batterien auf Steuerbord- und Backbordseite können jeweils ein Ziel pro Runde anvisieren.

Steuerbord- und Backbordbatterien können unterschiedliche Ziele anvisieren.

Während eines Spielzuges kann das Ziel nicht mehr verändert werden.

Sollte ein Ziel vorher vernichtet sein, so gehen die restlichen Schüsse ins Leere.

Trefferwurf

Ob getroffen wurde wird mit dem Trefferwurf (1W6) ermittelt.

Ergebnis	Schaden	AP
1	Kein Treffer	2
2	Kein Treffer	2
3	Kein Treffer	2
4	Treffer	2
5	Treffer	2
6	Kritischer Treffer	2

Bei einer Sechs wird der kritische Treffer ausgewertet.

Doppelte Ladung

Wenn sich die Mannschaften auf die Schlacht vorbereiten können, dann werden die Kanonen mit einer doppelten Ladung geladen. Jedes Schiff kann die erste Breitseite der Schlacht mit einer doppelten Ladung beginnen. Diese Regel kann durch ein Szenario für eine oder beide Seiten aufgehoben werden. Mit der doppelten Ladung verdoppelt sich der angerichtete Schaden.

Kritischer Treffer

Nach einem Trefferwurf von sechs wird ein weiterer W6 Wurf ausgeführt, um die Folgen des kritischen Treffers zu identifizieren.

Kritische Treffer mit Massivkugeln können Ruderanlage oder Hauptmast treffen. Bei anderen Geschosßarten wird ein doppelter Treffer verzeichnet.

Ergebnis	Kritischer Treffer
1	Normaler Treffer
2	Normaler Treffer
3	Normaler Treffer
4	Ruderanlage beschädigt oder doppelter Treffer
5	Hauptmast getroffen oder doppelter Treffer
6	Volltreffer - Doppelter Treffer

Ruderanlage beschädigt: Das getroffene Schiff kann drei Runden nicht den Kurs verändern.

Hauptmast getroffen: Der Hauptmast wurde zerstört und das Schiff kann sich für den Rest des Spiels nur noch mit halber Geschwindigkeit fortbewegen.

Doppelter Treffer: Entsprechend der Feuerkraft wird der doppelte Schaden erzielt.

Ketten- und Streukugeln können keine Ruderanlage oder den Hauptmast zerstören. Wenn diese Geschosßart ausgewählt ist, wird auch ein Ergebnis von vier oder fünf als normaler Treffer gezählt.

Trefferwurfmodifikation

Der Erfolg des Trefferwurfs ist abhängig von äußeren Einflüssen. So können schlechtes Wetter und schlechte Sichtverhältnisse das Treffen des Gegners extrem erschweren, wenn nicht sogar unmöglich machen.

Trefferwurfmodifikation	Auswirkung
Wetter Stufe 4	-1
Wetter Stufe 5	-2
Wetter Stufe 6	Treffen nicht möglich
Unter 1/3 der maximalen Reichweite	+1
Über 2/3 der maximalen Reichweite	-1
Morgendämmerung	-1
Abenddämmerung	-1
Nacht	-2

Beispiel: Die Schlacht findet während der Morgenstunden (6:30) bei schlechtem Wetter (Stufe 5) statt. Das Ziel befindet sich in 12 Zoll Reichweite und damit in der normalen Entfernung. Der Spieler würfelt eine Fünf. Durch die schlechte Sicht am Morgen (-1) und das schlechte Wetter (-2) reduziert sich sein Wurf auf Drei. Damit hat er keinen Schaden bei dem gegnerischen Schiff erreicht.

Zielgröße (*)

Eine weitere Steigerung des Realismus wird durch die Einbeziehung der Zielgröße erreicht. Je größer das Ziel ist, desto einfacher kann es getroffen werden.

Wir unterscheiden in kleine, mittlere und große Ziele.

Schiffstyp	Größe
Schoner	Klein
Kriegskutter	Klein
Brigg	Klein
Korvette	Mittel
Fregatte (Klasse 6)	Mittel
Fregatte (Klasse 5)	Mittel
Linien Schiff (Klasse 4)	Groß

Linienschiff (Klasse 3)	Groß
Linienschiff (Klasse 2)	Groß
Linienschiff (Klasse 1)	Groß

Ziel	Auswirkung
Klein	-1
Groß	+1

Schaden

Schäden am Schiff werden in Abhängigkeit der verwendeten Kugelart ermittelt.

Bei Einsatz von Massivkugeln wird der Schaden von den Strukturpunkten des Rumpfs, der Segel oder der Besatzung abgezogen. Wo die Breitseite einschlägt wird durch die die Zielprobe bestimmt.

Ergebnis	Schaden
1	Rumpf
2	Rumpf
3	Rumpf
4	Segel
5	Segel
6	Besatzung

Bei Einsatz von Kettenkugeln wird der Schaden nur von den Strukturpunkten der Segel abgezogen.

Bei Einsatz von Streukugeln wird der Schaden nur von der Besatzung abgezogen.

Der erlittene Schaden wird auf der Schiffskarte durchgestrichen.

Schiffstyp	Rumpf	Segel	Besatzung
Schoner	4	5	2
Kriegskutter	6	5	3
Brigg	6	7	3
Korvette	8	7	4
Fregatte (Klasse 6)	8	8	6
Fregatte (Klasse 5)	10	8	8
Linienschiff (Klasse 4)	12	10	10
Linienschiff (Klasse 3)	14	10	12
Linienschiff (Klasse 2)	18	10	14
Linienschiff (Klasse 1)	20	10	20

Schaden	Auswirkung
Segel zu 50% zerstört	Das Schiff kann nur noch mit 50% Geschwindigkeit fahren.
Segel zu 100% zerstört	Das Schiff kann sich einmal pro Runde auf der Stelle in

	jede Richtung bewegen (außer es befindet sich gleichzeitig im Nahkampf).
Besatzung zu 50% zerstört	Feuerkraft um 2 reduziert oder pro Zug kann nur zu einer Seite geschossen werden.
Besatzung zu 100% zerstört	Das Schiff kann nicht mehr bewegt werden und kann auch nicht mehr feuern. Ein gegnerisches Schiff kann bei Kontakt das Schiff ohne Nahkampf übernehmen.

Gegenschlag

Jedes Schiff das beschossen wird, kann in **einem Spielzug einmal** auf den Angreifer zurückschießen. Dabei gelten die üblichen Beschussregeln.

Es gelten bei dem Gegenschlag die gleichen Regeln wie beim Beschuss. Das bedeutet, dass die Batterien der Steuerbord- und Backbordseite nur jeweils ein Ziel anvisieren können. Wird das eigene Schiff von mehr als zwei Schiffen beschossen, so kann man dennoch nur auf maximal zwei Gegner feuern.

Der Gegenschlag kann auf jeden Fall ausgeführt werden, selbst wenn das Schiff im gleichen Spielzug zerstört wurde.

Ein zerstörtes Schiff wird erst nach dem Gegenschlag vom Spielfeld entfernt.



Nahkampf

Geraten zwei Schiffe in einen Nahkampf, so ist das Entern des gegnerischen Schiffs möglich. Im Nahkampf ist die aktuelle Besatzung eines Schiffes von entscheidender Bedeutung. Der Nahkampf beginnt, wenn zwei gegnerische Schiffe nebeneinander liegen und der ziehende Spieler den Nahkampf ansagt.

Hinweis

Eine Mannschaft die erfolgreich einen Enterversuch abgewehrt hat ist so in Rage, dass sie selbst überlegene Mannschaften niederkämpfen kann. Während die besiegte Mannschaft den Schock der Niederlage erst verkraften muss.

Ein Schiff kann sowohl von Steuerbord- als auch Backbordseite gleichzeitig geentert werden.

Der Nahkampf dauert mehrere Spielrunden. Gewonnen hat der Spieler, der als erstes zwei Nahkampfrunden gewonnen hat.

Der Sieg wird durch eine 1W6-Probe ermittelt. Zu der gewürfelten Augenzahl

wird der Wert aus der unten stehenden Matrix addiert.

Die Nahkampfrunde hat der Spieler mit dem höchsten Wert gewonnen.

Jede Mannschaft wird durch Nahkampf geschwächt: Der Unterlegene um zwei, der Sieger um einen Mannschaftsteil.

Die Nahkampfrunde ist automatisch gewonnen, wenn das Verhältnis zwischen Angreifer und Verteidiger, oder umgekehrt, zu groß ist.

Hat der Angreifer den Nahkampf gewonnen, dann hat er das Schiff übernommen.

Hat der Verteidiger den Nahkampf gewonnen, kann er den Nahkampf fortsetzen oder auflösen. Führt er den Nahkampf fort, erhält er einen Bonus von +1 auf alle Würfe. Löst er den Nahkampf auf, werden die beiden Schiffe jeweils ein Zoll in entgegen gesetzter Richtung geschoben.

Jeder Nahkampf kostet für beide Mannschaften 2 AP.

		Verteidiger																		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Angreifer	1	•	1	2	3	4	5	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	2	1	•	1	2	3	4	5	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	3	2	1	•	1	2	3	4	5	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	4	3	2	1	•	1	2	3	4	5	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	5	4	3	2	1	•	1	2	3	4	5	6	-	-	-	-	-	-	-	-
	6	5	4	3	2	1	•	1	2	3	4	5	6	-	-	-	-	-	-	-
	7	6	5	4	3	2	1	•	1	2	3	4	5	6	-	-	-	-	-	-
	8	-	6	5	4	3	2	1	•	1	2	3	4	5	6	-	-	-	-	-
	9	-	-	6	5	4	3	2	1	•	1	2	3	4	5	6	-	-	-	-
	10	-	-	-	6	5	4	3	2	1	•	1	2	3	4	5	6	-	-	-
	11	-	-	-	-	6	5	4	3	2	1	•	1	2	3	4	5	6	-	-
	12	-	-	-	-	-	6	5	4	3	2	1	•	1	2	3	4	5	6	-
	13	-	-	-	-	-	-	6	5	4	3	2	1	•	1	2	3	4	5	6
	14	-	-	-	-	-	-	-	6	5	4	3	2	1	•	1	2	3	4	5
	15	-	-	-	-	-	-	-	-	6	5	4	3	2	1	•	1	2	3	4
	16	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6	5	4	3	2	1	•	1	2	3
	17	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6	5	4	3	2	1	•	1	2
	18	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6	5	4	3	2	1	•	1
	19	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6	5	4	3	2	1	•
	20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6	5	4	3	2	1

Beispiel:

		1	2	3	4
1	■	1	2	3	
2	1	■	1	2	
3	2	1	■	1	
4	3	2	1	■	
5	4	3	2	1	
6	5	4	3	2	

Als erstes müsst Ihr immer das Verhältnis zwischen Angreifer und Verteidiger feststellen. In unserem Beispiel ist das Verhältnis

5:3. Das bedeutet, der Angreifer erhält hier ein Bonus von zwei.

Der Angreifer würfelt eine Drei, der Verteidiger würfelt eine Vier. Da der Angreifer jedoch einen Bonus von zwei erhält, und das Gesamtergebnis damit fünf ist, hat er diese Nahkampfrunde gewonnen.

Sammelphase

Moral

Für jedes Schiff muss eine Moralprobe abgelegt werden, wenn mehr als 50% des Rumpfs zerstört sind, oder mehr als 50% der Besatzung verloren sind.

Wird die Moralprobe nicht bestanden, bewegt sich das Schiff in Richtung der nächsten Tischkante und kann keine anderen Aktionen mehr durchführen. Im nächsten Zug, vorausgesetzt das Schiff befindet sich dann noch auf der Spielfläche, kann die Moralprobe wiederholt werden. Wenn sich das Schiff im Enterkampf befindet, kann es nicht fliehen. Wenn das Schiff in drei aufeinander folgenden Runden die Moralprobe nicht besteht, wird das Schiff aufgegeben (Flagge übergeben) und gilt als an den Feind verloren.

Jede gewonnene Moralprobe wird im Logbuch verzeichnet.

Jede übergebene Flagge wird im Logbuch vermerkt.

Moralproben werden nicht ausgeführt solange das Schiff im Nahkampf ist.

Schiffstyp	Moralwert
Schoner	3
Kriegskutter	3
Brigg	3

Korvette	4
Fregatte (Klasse 6)	4
Fregatte (Klasse 5)	4
Linienschiff (Klasse 4)	5
Linienschiff (Klasse 3)	5
Linienschiff (Klasse 2)	5
Linienschiff (Klasse 1)	5

Moralwurfmodifikation

Befinden sich ein Kommandore oder ein Admiral im Umkreis von zehn Zoll um das Schiff, erhält das Schiff einen Bonus auf die Moralprobe.

Flaggschiffe erhalten einen zusätzlichen Bonus.

Die Moralwurfmodifikation von Kommandore und Admiral können nicht addiert werden. Der höchste Dienstgrad wird immer nur einmal gezählt.

Moralwurfmodifikation	Auswirkung
Kommandore in der Nähe	+1
Admiral in der Nähe	+2
Line of Battle	+2
Flaggschiff	+2

Beispiel:

Ein Linienschiff (Klasse 1) ist zu mehr als 50% zerstört. Für das Schiff muss eine Moralprobe abgelegt werden. Der Spieler würfelt eine Sechs. Damit ist die Moralprobe verloren und das Schiff bricht den Kampf ab, um zur nächsten Tischkante zu flüchten.

Hinweis
Richtig gesehen! Wenn ein Schiff sowohl einen Admiral in der Nähe hat, als auch in der Kampflinie ist, kann es keine Moralprobe mehr verlieren!
Jeder Kapitän weiß, dass er in dieser Situation bei einer Flucht vor dem Kriegsgericht landen würde.
In der Linie hat jedes Schiff seine Aufgabe und die Mannschaft kämpft bis zum Schluss.

Eine Fregatte (Klasse 5) ist zu mehr als 50% zerstört. Für das Schiff muss eine Moralprobe abgelegt werden. Der Spieler würfelt eine Vier. Das Schiff befindet sich jedoch in der Nähe eines Admirals, dadurch erhöht sich der Moralwert des Schiffs auf sechs und die Probe ist bestanden.

Wetter

Am Ende des Spielzugs wird überprüft, ob sich das Wetter verändert.

Siehe auch Wetter (Vor der Schlacht).

Auf veränderte Schlachtbedingungen achten!

Wettermodifikation	Auswirkung
1	Wetter verschlechtert sich um -1
2-5	Keine Veränderung
6	Wetter verbessert sich um +1

Uhrzeit

Die Uhrzeit spielt in Line of Battle eine wichtige Rolle. Es kann durchaus das Ziel

eines Kommandanten sein, das eigene Schiff in die sichere Dunkelheit zu retten.

Die Uhrzeit wird pro Spielzug um 30 Minuten vorgestellt.

Auf veränderte Schlachtbedingungen achten!

Windrichtung

Am Ende des Spielzugs wird überprüft, ob sich die Windrichtung verändert.

Windrichtung	Auswirkung
1	Windrichtung ändert sich um einen Faden im Uhrzeigersinn.
2-5	Keine Veränderung.
6	Windrichtung ändert sich um einen Faden entgegen dem Uhrzeigersinn.



Nach der Schlacht

Siegpunkte ermitteln

	Siegpunkte
Gegnerisches Flaggschiff versenkt oder erobert	10
Gegnerisches Schiff versenkt oder erobert	5
Gegnerisches Schiff geflohen	5
Spielfeld unter Kontrolle	5 für jedes Viertel

Schlachtergebnis ermitteln

Das Schlachtergebnis ist Abhängig von der Anzahl der Siegpunkte. Nachdem jeder Spieler seine Siegpunkte ermittelt hat, wird die Differenz der Siegpunkte zwischen Sieger und Verlierer ermittelt. Je größer die Differenz ist, desto klarer sind Sieg oder Niederlage.

Differenz	Sieger	Verlierer
71 – 100	Gewaltiger Sieg	Gewaltige Niederlage
51 – 70	Großer Sieg	Große Niederlage
36 – 50	Kleiner Sieg	Kleine Niederlage
21 – 35	Normaler Sieg	Normaler Niederlage
11 – 20	Knapper Sieg	Knappe Niederlage
0 – 10	Unentschieden	Unentschieden

Erweiterte Regeln (*)

Die erweiterten Regeln sind für Spieler geeignet, die in einer festen Gruppe regelmäßig spielen möchten. Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines jungen Kommandanten einer Nation und durchlebt mit ihm seine Schlachten und Karriere.



Der Spielstil jedes Spielers wirkt sich direkt auf die Eigenschaften des jungen Kommandanten aus. Diese Eigenschaften können von Schlacht zu Schlacht ausgebaut werden und so entsteht mit der Zeit ein individuelles Charakterprofil.

Durch die Eigenschaften eines Kommandanten ist es möglich, auch in einer scheinbar verlorenen Schlacht das Ruder herumzureißen und den Sieg davon zu tragen. Außerdem lernt ein Kommandant auch aus Niederlagen und so ist ein weiterer Anreiz geschaffen, jedes Gefecht bis zum Ende auszuspielen.

Welche Taktiken wendet ihr an, welche außergewöhnlichen Siege haben ihr errungen? Tauscht euch auf der www.line-of-battle.de über eure Erfolge mit anderen Spielern aus.

Nationen

Mit folgenden Regeln versuchen wir den Charakter der Nationen abzubilden. Natürlich sind die folgenden Werte überspitzt, aber für die Entwicklung von unterschiedlichen Taktiken notwendig.

England: Moral und Disziplin an Bord der englischen Schiffe sind unerreichbar. Auf

diesem Grund erhalten englische Schiffe einen Bonus auf die Moral und Spezialmanöver.

Frankreich: Vor wenigen Jahrzehnten war die französische Flotte mehr als ein ernstzunehmender Gegner für die Royal Navy. Aus vielen Schlachten des 17. Jahrhunderts gingen französische Schiffe als Sieger hervor, französische Schiffsentwürfe dienten als Vorlage für viele britische Schiffe. Die französische Revolution nahm zwar der Marine viele erfahrene Offiziere, dennoch waren die Schiffe dem Gegner ebenbürtig und die Besatzungen kämpften für die Revolution und ihren Kaiser bis zum Äußersten. Daher der Bewegungs- und Moralbonus.

Spanien: Die größten und mächtigsten Schiffe wurden von den Spaniern gebaut. Ihre Feuerkraft war enorm, daher erhalten alle spanischen Schiffe einen Feuerkraftbonus.

USA: Die amerikanischen Schiffe wurden von fähigen Architekten entworfen und zeichneten sich durch sehr gute Segeleigenschaften aus. Daher erhalten alle amerikanischen Schiffe einen Bewegungsbonus.

Nation	Sonderregel
England	Moralbonus von +2 auf jeden Moralwurf und Würfelbonus von +1 auf Spezialmanöver.
Frankreich	Bewegungsbonus +1 für alle Schiffe und Moralbonus +1 auf jeden Moralwurf
Spanien	Feuerkraftbonus von +1 für alle Schiffe
USA	Bewegungsbonus von +2 für alle Schiffe

Karriere

Als frischgebackener Offiziere wird man Dir kaum eine gewaltige Armada mit vielen Linienschiffen übergeben. Man muss sich erst das Vertrauen der Vorgesetzten verdienen! Als Kommandant eines Schiffes trägst Du die Verantwortung für Schiff und Besatzung. Als Kommodore hast Du wahrscheinlich schon ein kleines Geschwader unter Dir und musst

strategisch in ganz anderen Dimensionen denken.

Dieses Spiel macht vor allem dann Spaß, wenn Du versuchst „Deinem“ Helden eine Geschichte zu geben und Erfolge und Misserfolge auch Auswirkungen auf ihn und nachfolgende Schlachten haben.

Für jeden „Helden“ wird ein Personalblatt angelegt. In diesem Personalblatt werden sämtliche Schlachten eingetragen. Auf diesem Personalblatt werden die Siegpunkte und wichtige Ereignisse im Leben des Helden gesammelt.

Karrierpunkte

Mit jeder gewonnen Schlacht oder erfüllten Mission erhältst Du Karrierepunkte. Anhand der Karrierepunkte erklimmst Du hoffentlich recht schnell die Karriereleiter. Die Karrierepunkte ergeben sich aus der Summe aller erhaltenen Sieg- und Missionspunkte.

Siegpunkte

Die ermittelten Siegpunkte werden zu den vorhandenen Siegpunkten addiert, bzw. subtrahiert. Wichtig hierbei ist, dass Du einen aufgrund der Siegpunkte erhaltenen Dienstgrad nicht mehr verlieren kannst! Wenn Du zum Beispiel nach einer gewaltigen Niederlage unter die für einen Rang erforderliche Punktzahl geraten solltest, so behältst Du dennoch den einmal erreichten Rang. Es dauert dann eben entsprechend länger, bis Du den nächsten Dienstgrad erreichen kannst.

Missionspunkte

Zusätzlich zu den Siegpunkten kannst Du nach einer Schlacht Missionspunkte erhalten. Dies ist immer dann der Fall, wenn Du von der Admiralität detaillierte Aufgaben (Szenarien) vor einer Schlacht erhalten hast.

Die in einer Schlacht maximal erreichbaren Missionspunkte werden vor dem Kampf bereits festgelegt.

Die Missionspunkte werden auf die Siegpunkte addiert.

Dienstgrad

Punkte	Dienstgrad		
	England	Frankreich	Spanien
500	Commander	Capitaine de Corvette	Capitán de Fragata
2500	Captain	Capitaine de Fregate	Capitán de Navio
5000	Commodore	Capitaine de vaisseau	Brigadier
10000	Rear-Admiral	Contre Amiral	Jefe de Escuadra
20000	Vice- Admiral	Vice Amiral	Teniente
50000	Admiral	Amiral	Almirante
90000	Admiral of the Fleet		Capitan general de la Armada

Eigenschaften

Die persönlichen Eigenschaften eines Kommandanten entscheiden nicht selten über den Ausgang einer Schlacht. Durch die Eigenschaften bekommt jede Schlacht einen individuellen Charakter.

Wenn Du zum Beispiel stets darauf aus bist gegnerische Schiffe zu versenken, so wirst Du die Fähigkeit „Enterkampf“ nicht weiterentwickeln können. Dafür wird der Gegenspieler vielleicht gerade auf den Nahkampf aus sein und die Entscheidung Mann gegen Mann suchen.

Erhalten von Eigenschaftspunkten

Jede „Handlung“ muss jeweils zehnmal in einem Spiel erfolgreich durchgeführt werden, um auch nach dem Kampf noch Bestand zu haben. Jede erfolgreiche Handlung wird im Logbuch verzeichnet.

Für zehn erfolgreiche Handlungen kann ein Bonuspunkt auf dem Charakterbogen eingetragen werden.

Handlung	Eigenschaft
Enterkampf	Enterkampf
Moraltest	Auftreten
Spezial-Manöver	Navigation
Volltreffer	Fernkampf

Beispiel

Du hast in letzten Kampf insgesamt zwölf erfolgreiche Enterkämpfe durchgeführt. Dies bedeutet, Du hast im Logbuch der letzten Schlacht neben

der Handlung „Enterkampf“ auch zwölf Striche stehen.

Für jeweils zehn Striche kannst Du einen Punkt auf dem Charakterblatt bei der Eigenschaft „Nahkampf“ addieren. Du erhältst also in diesem Beispiel einen Punkt für die Eigenschaft „Enterkampf“, zwei Striche verfallen und haben keinerlei Bedeutung mehr.

Einsetzen von Eigenschaftspunkten

Im Laufe einer Kampagne haben sich auf dem Charakterbogen einige Eigenschaftspunkte gesammelt. Diese Eigenschaftspunkte können in der Schlacht genutzt werden. Die Punkte sind in der Vergangenheit durch besondere Handlungen erworben worden, jetzt kann die gewonnene Erfahrung genutzt werden um diese Handlungen zu unterstützen.

Die Eigenschaftspunkte können genutzt werden, um Würfelproben zum eigenen Vorteil zu verändern. Das Kontingent der Eigenschaftspunkte wird innerhalb einer Schlacht verbraucht, steht aber bei der nächsten Schlacht wieder zur Verfügung.

Eigenschaft	Auswirkung
Nahkampf	+1 bei Enterkampf
Auftreten	+1 bei Moraltest
Navigation	+1 bei Spezial-Manöver
Fernkampf	+ 1 bei

Beispiel

Du besitzt bei der Eigenschaft Nahkampf einen Punkt. In einer Schlacht kannst Du zu einem beliebigen Zeitpunkt diesen Punkt

Tipp
Markiert auf dem Charakterbogen mit dem Markierstift die Anzahl der Punkte die Euer Charakter erworben hat. Streicht diese nach dem Verbrauch einfach mit dem Stift durch.

einsetzen. Wenn Du einen wichtigen

Enterkampf schlagen musst, kannst Du diesen Punkt einmalig (+1) auf Dein Wurf Ergebnis addieren.

Du besitzt bei der Eigenschaft Auftreten zwei Punkte. In einer Schlacht kannst Du zu einem beliebigen Zeitpunkt diese Punkt einsetzen. Wenn Du bei einer wichtigen Moralprobe unter dem Wert Fünf bleiben musst und eine Sechs würfelst, kannst Du beide Punkte nutzen, um das Ergebnis zu Deinen Gunsten zu verändern.

Notizen

Index

Abenddämmerung.....	7, 10	Moral.....	25
Ankern.....	16	Moralwurfmodifikation.....	25
Aufstellung.....	12	Morgendämmerung.....	7, 10
Befehlsphase.....	15	Nacht.....	7, 10
Bewegung.....	16	Nahkampf.....	24
Bewegungsphase.....	16	Nonintercourseact.....	5
England.....	4	Referenzblätter.....	7
Feuerkraft.....	21	Reichweite.....	21
Flottenlisten.....	12	Rudieranlage.....	22
Frankreich.....	4	Sammelphase.....	25
Gegenschlag.....	23	Schaden.....	23
Geschosse.....	16	Schlachtergebnis.....	27
Grundbewegung.....	16	Schusswinkel.....	21
Halse.....	19	Sichtverhältnisse.....	10
Hauptmast.....	22	Siegpunkte.....	27
Initiative.....	15	Spanien.....	5
Initiativmodifikation.....	16	Spezial-Manöver.....	19
Kampagnen.....	13	Spielzug.....	15
Kampfphase.....	21	Streukugeln.....	16
Kettenkugeln.....	16	Szenarien.....	13
Kommandostruktur.....	12	Tag.....	7, 10
Kommunikation.....	15	Tiefgang.....	17
kreuzen.....	19	Trefferwurf.....	21
Kritischer Treffer.....	22	Trefferwurfmodifikation.....	22
Landeoperationen.....	19	Uhrzeit.....	10, 26
Landepunkt.....	20	Vereinigte Staaten von Amerika.....	5
Line of Battle.....	19	Wende.....	19
Logbuch.....	9	Wetter.....	10, 26
Manöver.....	17	Windrichtung.....	10, 26
Manövrierfähigkeit.....	17	Würfel.....	8
Massivkugeln.....	16	Ziel ansagen.....	21
Missionsobjekt.....	20	Zollstöcke.....	8

