

# IRONBALL

2. Edition

Eine Erweiterung für

Freebooster's Fate<sup>®</sup>  
#2

# Impressum

Eine Erweiterung für Freebooter's Fate von Werner Klocke

Mit *taktischer Assistenz* von  
Jochen Heidersdorf, Franz Sander, Hendrik Mell und Fabian Schneider

... sowie  
Fenja und Michael Hanisch, Trina Mell, Dorothe Poll, Nik Runkel, den  
„Tablepottern“ Fabian Schneider, Sebastian Lindner und Julian Graf;  
den Mitgliedern von „Asgard Aschaffenburg“ um Coach Florian Väh,  
Tassa und Birk Wollenhaupt,  
sowie dem ganzen Team von Freebooter Miniatures!

Wir freuen uns auf euren Besuch bei  
**[www.freebooterminiatures.de](http://www.freebooterminiatures.de)**

Freebooter Miniatures, Werner Klocke, Steinbrinkstr. 155, 46145 Oberhausen  
Tel: +49 (0) 208 / 69 65 246  
Anfragen bitte an: [shop@freebooterminiatures.de](mailto:shop@freebooterminiatures.de)  
Händleranfragen bitte an: [order@freebooterminiatures.de](mailto:order@freebooterminiatures.de)

Ähnlichkeiten der in dieser Publikation und/oder aller dazugehörigen Komponenten verwendeten Namen und/oder Beschreibungen für Charaktere, Personen, Orte und/oder Institutionen zu solchen die existieren und/oder existierten sind rein zufällig. Alle Namen und/oder Beschreibungen sind rein fiktiv und frei erfunden.

Kein Teil dieser Publikation und/oder aller dazugehörigen Komponenten darf ohne die vorherige ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Freebooter Miniatures, Werner Klocke reproduziert, elektronisch gespeichert oder in irgendeiner Form elektronisch, mechanisch oder anderweitig vervielfältigt und/oder verbreitet werden.

Die abgebildeten Figuren von Freebooter Miniatures sind Modellbausätze für Spieler/innen und Sammler. Die Figuren werden unbemalt und nicht zusammengebaut geliefert. Sie können Blei enthalten. Für Kinder unter 14 Jahren nicht geeignet. Sie sind kein Spielzeug.

Szenerie, Klebstoffe und Farben sind nicht enthalten.

Alle Regeln, Konzepte, Figuren, Grafiken, Illustrationen und Fotos in allen Freebooter's Fate Produkten wurden entweder hausintern angefertigt oder sind Auftragsarbeiten. Das ausschließliche Urheberrecht an den Regeln, Konzepten, Figuren, Grafiken, Illustrationen und Fotos befindet sich im alleinigen Besitz von Werner Klocke.

Artikelnummer: **SPE 003-A Ironball 2. Edition**

Freebooter's Fate ist © und ® Werner Klocke 2010 - 2020.  
Freebooter Miniatures ist © Werner Klocke 2002 - 2020.  
Alle Rechte vorbehalten.

Erste Auflage August 2020. Gedruckt in Deutschland.

# IRONBALL

## 2. Edition

### Eine Erweiterung für Freebooter's Fate

Es ist kein Spiel, es ist kein Sport, es ist ein Lebensstil.  
Es macht aus Jünglingen Männer, aus Mädchen Frauen und aus  
Dingsbumsen härtere Dingsbumse. Es beendet Fehden und  
läßt neue entstehen.

Es begann als Versuch der Armada, schwachbrüstige Rekruten  
aufzupäppeln. Das schlug fehl. Irgendwas wegen „zu viele  
Quetschwunden“ oder so. Die Stadt Floresa nahm die Idee auf,  
veranstaltete ein Turnier und machte es zum jährlichen Volksfest.  
Das ging ein paar Jahre gut, wurde dann aber wieder verworfen.  
Schön, ganze Straßenzüge wurden verwüstet, riesige Summen  
Bestechungsgelder flossen und dutzende Menschen starben.  
Das Imperium verbot das Spiel, aber man kann auch kleinlich sein.  
Das Spiel ging in den Untergrund, seine Anhänger wurden in alle  
Himmelsrichtungen vertrieben. Kleinlich, sagen wir.

Ein einsamer Wanderer in der Wüste... schön, ein zum Söldner  
gewordener imperialer Deserteur erschien Jahrzehnte später aus dem  
Nichts in Longfall und schlug vor, eine Partie zu spielen. Ja, es war  
in einer Kneipe. Ja, es war schon spät. Ja, alle Beteiligten waren  
sturzbetrunken. Wieso, ist das relevant?

Und jetzt nach vielen langen Nächten und viel Rum hat das Spiel ein  
kodifiziertes Regelwerk, ein hehres Buch. Okay, ein hehres Heft.

Okay, ein hehres bekritzelttes Rumglasputztuch. Es hat Fans,  
nein: Anhänger, nein: Akolyten. Es ist organisiert. Es ist eigentlich  
noch immer verboten. Es geht schnell und ist lustig.

Es hat einen Namen.

Meine Damen und Herren und Dingsbumse: der Mythos,  
die Legende, das Spiel!

Wir präsentieren: Ironball!



## Spielbeschreibung

Ziel des Spiels ist es, die komplette gegnerische Mannschaft durch die **Wechsel** zurück in die **Kajüte** zu treiben und deren Anführer, als letzten Mann oder Frau an **Deck**, dreimal mit der **Kanonenkugel abzuwerfen** und damit aus dem Spiel ausscheiden zu lassen.

## Die Auswahl der Mannschaften

Ironball sollte mit einer Heuersumme von 350 bis 500 Dublonen für jede Mannschaft gespielt werden. Zwei Mannschaften können teilnehmen, die den normalen Regeln entsprechend angeheuert werden. Allerdings gelten dabei folgende Ausnahmen:

- Damit bestimmte, verwirrende Spielsituationen nicht eintreten, dürfen die Charaktere die Sonderaktion **Tarnen nicht** nutzen. Das beinhaltet auch Loas, Ausrüstung und Ähnliches, die diese Sonderaktion verleihen.
- Alle Charaktere mit einer übergroßen Basis, also Charaktere mit der *Eigenschaft Kavalleriebasis* oder *Groß*, sind **nicht** zugelassen.
- **Tiere** und Charaktere mit einer solchen Eigenschaft haben die Regeln leider nicht vollständig begriffen und müssen daher draußen bleiben.
- Bei Ironball werden dann alle Spezialisten, Söldner und auch das Gefolge als **Matrosen** bezeichnet und der Anführer ist... nun ja, der **Käpt'n**.
- Es gelten **keine** der Sonderregeln der Mannschaften für Gelände, wie z.B. das zusätzliche Gebäude der Bruderschaft.

„Und was bitte ist das da?“  
„Na ja, Schiri, ein Haus halt.“  
„Keine Häuser auf dem Spielfeld!“  
„Wenn die Amazonen einen Wald pflanzen dürfen,  
dürfen wir ja wohl ein Haus bauen!“  
„Die Amazonen tun was?!!!“  
Beide Kapitäne auf der Stelle zu mir! und grab  
jemand sofort diese Bäume wieder aus!“



## Das Spielfeld

Das Spiel findet meist auf Dorf- und Marktplätzen statt. Dafür werden mit dicken, alten Tauen zwei **Decks**, eins für jeweils eine Mannschaft, abgegrenzt. Außen um das gesamte Deck herum befinden sich die zwei U-förmigen **Kajüten**.



Die Größe des Decks richtet sich nach der Größe des zur Verfügung stehenden Platzes, doch meist haben beide Hälften zusammen eine Größe von 30 x 45 cm. Die beiden Kajüten umschließen die Decks und haben eine Breite von etwa 2,5 cm.

Beide Mannschaften können abwechselnd 2 - 6 kleine Geländestücke, die **nicht** größer als Gedöns sein dürfen, auf den beiden Decks verteilen.

## Die Aufstellung

Die Mannschaft, die die Initiative hat, sucht sich ein **Deck** aus und darf entscheiden, welche Mannschaft den ersten Charakter aufstellt.

Zuerst werden, abwechselnd zwischen den Mannschaften, alle **Matrosen** auf das jeweilige Deck gestellt. Sie müssen dabei einen Abstand von mindestens 1 cm zu den Rändern des jeweiligen Decks haben.

Nachdem alle Matrosen beider Mannschaften an Deck platziert worden sind, werden die beiden

**Käpt'ns** in die ihnen gehörenden Kajüten, mittig an der mit **X** markierten Stelle, aufgestellt.

Sie müssen jeweils in Basenkontakt zum Deck der gegnerischen Mannschaft gestellt werden und jeder erhält eine **Kanonenkugel**.

Alle Charakter **müssen** zu Beginn des Spieles auf dem Spielfeld aufgestellt werden und dürfen keine Eigenschaft nutzen, die es ihnen

*Mit Blut geschrieben!*  
*Augen auf: Die eigene Kajüte umschließt immer U-förmig das Deck der gegnerischen Mannschaft!*  
*Klar soweit?*

erlaubt eine Bewegungsaktion **vor** dem Spiel auszuführen oder erst **später** auf dem Spiel zu erscheinen. Also Charaktere mit den Eigenschaften Fliegende Kanonenkugel, Herrin der tausend Masken, Späher, Versteckte Aufstellung und Ähnliche, dürfen diese nicht anwenden und müssen den Ironball Regeln entsprechend zu Beginn aufgestellt werden.

Zum Schluss wird von der Mannschaft, die **nicht** die **Initiative** hatte, ein Unpartei... ein **Schiedsrichter**, beliebig auf ein Deck gestellt. Dieser wird sorgsam darauf achten, dass auch alle Regeln befolgt werden!

### *Mit Blut geschrieben!*

*Denkt daran:*

- *Regel 1 für Ironball: keine Waffen!*
- *Regel 2 für Ironball: Nicht vom Schiri beim Waffengebrauch erwischen lassen!*
- *Regel 3 für Ironball: Wenn die andere Mannschaft Waffen benutzt, lautstark Regel 1 zitieren und sich beim Schiri beschweren!*

### **Spielablauf**

Ziel des Spiels ist es, mit Hilfe der **Kanonenkugeln** zuerst die Matrosen und dann den gegnerischen Käpt'n abzuwerfen und in die Kajüte zu treiben.

Alle Charaktere auf dem Spielfeld, sprich an Deck und in den Kajüten, können wie gewohnt ihre Handlungen ausführen. Es wird also mit ein paar kleinen Erweiterungen nach den üblichen Freebooter's Fate Regeln gespielt: die Initiative wird ermittelt und abwechselnd die Charaktere aktiviert. Sie können kämpfen und Sonderaktionen ausführen, sollten sich aber bei einigen Aktionen besser nicht vom Schiedsrichter erwischen lassen.

### **Die Kanonenkugeln**

Zu Beginn des Spiels haben nur die beiden Käpt'ns jeweils eine Kanonenkugel. Im weiteren Verlauf können auch Matrosen in den Besitz



einer Kanonenkugel kommen.

Es befinden sich immer **mindestens zwei** Kanonenkugeln im Spiel. Sollte sich durch irgendwelche Umstände nur noch eine Kanonenkugel im Spiel befinden, so wird am Ende der aktuellen Handlung einem beliebigen Charakter der Mannschaft, die keine Kanonenkugel in ihrem Besitz oder in einem zu ihr gehörenden Spielfeldbereich hat, eine zusätzliche Kanonenkugel gegeben. Der Charakter kann diese auch sofort verwenden.

Eine Kanonenkugel wird **zweihändig** wie eine **Fernkampf- waffe** benutzt. Ein Charakter kann nur **eine** Attacke mit ihr ausführen, da er sie ja von sich wirft. Erst wenn er die Kanonenkugel wieder aufnimmt, kann er sie erneut werfen.

Eine Kanonenkugel kann **nicht** als Nahkampf- waffe oder im Nahkampf benutzt werden.

Die Kanonenkugel kann, **ohne** eine Aktion Gegenstand benutzen, zu einem beliebigen Zeitpunkt **während** der Aktion des Charakters, aufgehoben, fallengelassen oder weitergereicht werden.

Der Besitz einer Kanonenkugel wird auf dem Spielfeld dargestellt, indem eine der beiliegenden Kanonenkugeln auf die Basis des entsprechenden Charakters gelegt wird. Ist dort kein Platz, dann kann sie auch in Basenkontakt mit dem Charakter oder auf dessen Charakter- karte gelegt werden.

Ein Charakter kann immer **nur eine** Kanonen- kugel tragen.

Mit Kanonenkugeln kann **nur** auf Charaktere geworfen werden, die sich an **Deck** befinden.

Ein Angriff mit einer Kanonenkugel wird mit den auf ihrer Ausrüstungskarte angege- benen Werten durchgeführt. Diese ersetzen dann eventuell vorhandene Fernkampf- waffen des Charakters. Boni/Mali durch Loas, Ereigniskarten, Eigenschaften, Ausrüstung etc. werden auf den Angriff angewandt, nicht jedoch Boni/Mali, die aus zu speziellen Waffen gehörenden Ausrüstungsgegenständen resultieren.

**Mitgebrachte Kanonenkugel**

Kanonenkugel\*, Ungenau, FERN  
Zweihändig **7/5 ~ 20**

\*Benutzt der Charakter die Kanonenkugel als Fern- kampf- waffe in einer Partie Freebooter's Fate, so verbraucht sie sich nach dem Wurf. Sie kann also nur **einmal** im Fernkampf benutzt werden.

Solange der Charakter noch mindestens eine Kanonen- kugel hat, erhält er damit im Nahkampf einen Bonus von +0 / +4 auf seine ST.

Eine Attacke mit einer Kanonenkugel ersetzt eine eventuell vorhandene Fern- oder Nahkampf- waffe.

**Ironball:**  
In einer Partie Ironball wird die Kanonenkugel den Regel entsprechend benutzt und „verbraucht“ sich nicht. Allerdings zählt als es als Foul, wenn die mitgebrachte Kanonenkugel das erste Mal benutzt wird. Wird dieses Foul erkannt und geahndet, dann wird dieses Kugel sofort aus dem Spiel genommen.

Entdeckt der Schiedsrichter dies nicht, dann verbleibt die Kanonenkugel mit den üblichen Regeln im Spiel.

Eins, Zwei, eins mehr... Da sind doch irgendwie zu viele Kanonenkugeln im Spiel, oder?



Freebooter's Fate © Freebooter Minibücher 2010-2018

7



Ein **Treffer** durch eine Kanonenkugel führt für den getroffenen Charakter zu einem **Wechsel** vom Deck zur Kajüte, auch wenn kein Schaden gemacht wurde. Sollte der Getroffene den Treffer überstehen, dann trägt er jetzt die Kanonenkugel und nimmt sie mit sich, wenn er nicht schon eine bei sich hat.

Scheidet das Ziel aus dem Spiel aus oder trägt es bereits eine Kanonenkugel bei sich, dann verbleibt die Kanonenkugel an der Stelle, wo der Charakter zuletzt an Deck gestanden hatte.

### Ausrollen

Trifft die Kanonenkugel ihr Ziel **nicht**, so rollt sie noch den Wert einer Schicksalskarte in cm in gerader Linie, beginnend vom verfehlten Ziel, weiter. Stößt sie dabei gegen ein Hindernis oder einen anderen Charakter, dann **stoppt** sie dort.

Steht das verfehlte Ziel direkt in Basenkontakt mit einer Mauer, dann rollt sie von **hinter** der Mauer aus.

Eine ausrollende Kanonenkugel wird nicht von Spielfeld- oder Spielfeldbereichsgrenzen aufgehalten.

Bleibt eine Kanonenkugel dabei in einer Kajüte liegen, dann rollt sie auf ihrem Pfad zurück in Basenkontakt mit dem Rand des Decks, da die Kajüte eine leichte Schräge hat.

Stößt die ausrollende Kanonenkugel gegen einen Charakter, dann erleidet dieser einen **automatischen** Treffer in den **Beinen**. Die Schadensermittlung wird mit FERN 5 gegen den W des Charakters durchgeführt.

### *Mit Blut geschrieben!*

*„Wir haben das ultimative Spielfeld hier in der Neustadt. Unsere Kajüten sind schräg, damit das Wasser und andere Flüssigkeiten besser ablaufen können. Dies wird unterstützt durch ein ausgeklügeltes Kanalisationssystem direkt unter dem...“*

*„Lang-wei-lig! Lang-wei-lig!“ „Kugeln raus!“ <klatsch klatsch> „Kugeln raus!“ <klatsch klatsch>*

## Einroller

*In einigen Fällen kann es passieren, dass die Kanonenkugel über den Rand der Kajüte vom Spielfeld rollt. Sie wird dann sofort vom enthusiastischen Publikum wieder rein gerollt. Angeber versuchen natürlich die Kugel einzuwerfen. Sie landen dann meist bei El Curandero auf dem Tisch.*

Eine Kanonenkugel, die das Spielfeld verlassen hat, rollt an der Stelle, an der sie das Spielfeld verlassen hat, senkrecht zur überquerten Spielfeldgrenze in gerader Linie den Wert einer Schicksalskarte in cm weit ins Spielfeld rein. Oder soweit, bis sie entweder gegen ein Hindernis oder einen Charakter stößt. Sie kann dabei alle Grenzen der Spielfeldbereiche Kajüte und Deck überqueren.

Stößt die eingerollte Kanonenkugel dabei gegen einen Charakter, dann erleidet dieser einen **automatischen** Treffer in den **Beinen**. Die Schadensermittlung wird mit FERN 5 gegen den W des Charakters durchgeführt.

## Ballverlust

Eine Mannschaft verliert **automatisch** eine Kanonenkugel, wenn sich **weniger** Spieler als Kanonenkugeln auf ihrem Deck befinden. Eine der überzähligen Kanonenkugeln wird sofort dem Gegner gegeben, der sie einem beliebigen Spieler gibt.





## Spielfeld und Wechsel zwischen Deck und Kajüte

Die Charaktere können sich prinzipiell frei auf dem Spielfeld bewegen. Sie dürfen aber den Spielfeldbereich in dem sie sich befinden, sprich das Deck oder die Kajüte, **nicht** mit einer Bewegung verlassen, auch nicht mit einer **Pflichtbewegung**, wie z.B. einer Flucht- oder zufälligen Bewegung. Diese Bewegungen werden soweit wie möglich ausgeführt, enden jedoch immer spätestens am Rand des jeweiligen Spielfeldbereichs.

Charaktere können **nur** aufgrund eines **Treffers** mit einer **Kanonenkugel** vom Deck in die Kajüte wechseln und umgekehrt.



Ein **Matrose** muss sofort das Deck **verlassen** sobald er von einer Kanonenkugel getroffen worden ist. Er wird an einer beliebigen Stelle in die Kajüte seiner Mannschaft gestellt. Dabei **muss** er aber in Basenkontakt mit dem Rand des **gegnerischen** Decks gestellt werden.

Ein **Matrose** darf an Deck **zurückkehren**, wenn er selbst oder der eigene Käpt'n einen Gegner mit der Kanonenkugel trifft. Er kann mit beliebiger Ausrichtung überall auf das Deck seiner Mannschaft, aber nicht näher als 1 cm zum Rand, aufgestellt werden.

Hat der Käpt'n getroffen, darf er einen seiner Matrosen aus der Kajüte aussuchen. Ist kein Matrose der eigenen Mannschaft in der Kajüte, wechselt nur der getroffene Gegner, der mögliche Wechsel für die eigene Mannschaft verfällt ergebnislos.



Für jeden Wechsel gilt:

- Alle Wechsel finden sofort und außerhalb einer Handlung statt, nachdem der Treffer, Schaden und alle weiteren Tests, vollständig abgehandelt worden sind.
- Es wird immer **zuerst** der abgeworfene Charakter in die Kajüte gestellt und dann wechselt eventuell der Werfer oder der Käpt'n von der Kajüte an Deck.
- Der getroffene Charakter nimmt die Kanonenkugel **mit**.
- Der getroffene Charakter nimmt die Kanonenkugel **nicht mit**, wenn er sich in **Panik** befindet, durch den Treffer aus dem Spiel **ausscheidet**, er bereits eine Kanonenkugel trägt oder er keine tragen kann. Die Kanonenkugel verbleibt der Stelle, an der sie diesen Charakter getroffen hatte.
- Alle Zustände, sowie alle Ausrüstungen werden in den neuen Spielfeldbereich mit übernommen. Dazu zählen z.B. Verwundungen, Ausrüstung, der Charakter hat noch nicht gehandelt oder befindet sich auf Abwarten. Ausnahme: in der Kajüte **endet** eine **Panik** sofort beim Betreten.

Wurde der **letzte Matrose** einer Mannschaft vom Deck geputzt, dann **muss** sich deren **Käpt'n** sofort aufs Deck begeben. Er kann mit beliebiger Ausrichtung überall auf das Deck seiner Mannschaft, aber nicht näher als 1 cm zu dessen Rand, aufgestellt werden.

Kehrt ein Matrose an Deck zurück, so geht der Käpt'n sofort wieder in seine Kajüte. Er wird an einer beliebigen Stelle in die Kajüte seiner Mannschaft gestellt. Dabei **muss** er aber in Basenkontakt mit dem **gegnerischen** Deck gestellt werden.

### *Mit Blut geschrieben!*

*Sollten Spieler kampfunfähig aus dem Spiel ausscheiden, werden sie aus dem Spiel genommen und nicht in die Kajüte oder zurück an Deck gestellt. Klaro, oder?*

## *Sonderregeln*

### **Nahkampf**

Da es sich ja nur um sportliche Rängeleien handelt, werden Charaktere in Ironball nach jedem Nahkampf **automatisch** wieder **getrennt**, indem der Charakter an **Deck** oder derjenige, der zuletzt gehandelt hatte, um 1 cm vom Gegner weg geschoben. Dies ist **kein** Rückzug und daher gibt es auch **keinen** „Nachschlag“.

Dies gilt auch für eine Ahndung im Nahkampf durch den Schiedsrichter und beim **Kanonenkugel entreißen**.

Entsprechend haben die Eigenschaften Anhänglich und Code Duello und andere Eigenschaften die jemanden zwingen in Basekontakt zu verbleiben, bei Ironball **keinen** Effekt.

### **Panik an Deck und in der Kajüte**

Gerät ein Charakter in Panik, muss er den Regeln entsprechend eine Fluchtbewegung ausführen.

Allerdings wird diese durch die engen Platzverhältnisse an Deck und in der Kajüte erschwert.

- Eine Fluchtbewegung an Deck endet **immer** am **Rand** des eigenen Decks. Allerdings endet dadurch die Panik **nicht**.
- Eine Fluchtbewegung wird nicht ausgeführt, wenn ein Charakter das Deck verlässt und in die Kajüte wechselt. In der Kajüte endet eine Panik sofort.
- In der Kajüte gerät ein Charakter nie in Panik. Dafür sorgt das Publikum, denn es würde jedes rum-memmende Weichei sofort ihn in der Luft zerreißen.

### **Einarmiger Käpt'n**

Sollte der Käpt'n als **letzter** Spieler einer Mannschaft bereits einen Kritischen Treffer an mindestens einem seiner Arme haben, so beißt er die Zähne zusammen und kann die Kanonenkugel trotzdem aufnehmen und werfen. Mit beispielhaftem Einsatz, letzter Kraft, den Zähnen und Beinen hält er sie.

*Mit Blut geschrieben!*

„Aber Schiri! Ich musste aufstehen und hierher gehen!“

„Am Boden an Deck, am Boden in der Kajüte! So ist die Regel. Und jetzt leg' Dich hin bevor ich nachhelfe!“

„Aber Schiri...“ „Na wird's bald!?“

## Sonderaktionen

### Hechtsprung

*Besondere Verteidigung, Ironball*

Ein Charakter kann versuchen, sich mit einem Hechtsprung aus der Flugbahn einer Kanonenkugel zu werfen.

Dazu muss er den Angreifer **sehen** können und darf, **statt** einer normalen Verteidigung oder Kanonenkugel Fangen, einen Hechtsprung ausführen. Er erhält durch den Hechtsprung + **1 V** auf die folgende Trefferermittlung. Der Charakter erhält allerdings **keine weiteren Boni**, wie z.B. durch Blitzreflexe, Deckung, Schilde oder ähnliches, auf einen Hechtsprung.

**Schafft** er eine erfolgreiche Verteidigung, muss er sich den halben Wert (aufgerundet) einer Schicksalskarte in cm weit aus der Flugbahn der Kanonenkugel bewegen. Ist die gezogene Schicksalskarte **Schwarz**, dann liegt er am Ende dieser Bewegung **Am Boden**.

Die Kanonenkugel rollt von der Stelle, an der sich der Charakter vor dem Hechtsprung befunden hatte, weiter aus. *Siehe Ausrollen Seite 8.* Wird er von der Kanonenkugel **getroffen**, dann liegt er zusätzlich zu einem eventuell erlittenen Schaden, **Am Boden**. Sollte er das Spielfeld wechseln, dann liegt er auch dort Am Boden.

### Kanonenkugel entreißen

*Sonderaktion, Ironball*

Ein Charakter kann versuchen, einem Gegner in Basenkontakt dessen Kanonenkugel zu entreißen. Dies kostet eine Einfache Aktion und wird wie eine Nahkampfattacke ausgeführt. Es wird jedoch **kein** Schaden ermittelt, stattdessen erhält der Angreifer die Kanonenkugel.

Beide Charaktere werden automatisch am Ende der Aktion getrennt, indem der Charakter an Deck um 1 cm vom Gegner weg geschoben wird.



## Kanonenkugel fangen

*Besondere Verteidigung, Ironball*

Ein **gegnerischer** Charakter kann versuchen eine auf ihn geworfene Kanonenkugel zu fangen. Dazu muss er eine **Sichtlinie** zum Angreifer haben, darf noch **keinen** Kritischen Treffer in den Armen haben, noch **keine** Kanonenkugel in den Händen halten und das Fangen **vor** der Trefferermittlung ansagen. Die Trefferermittlung erfolgt dann für ihn mit einer **V** von **2**.

Ist die Verteidigung ein voller Erfolg, sprich: gelingt dem Angreifer kein einziger Treffer, so hat der Verteidiger die Kanonenkugel gefangen und hält sie einsatzbereit in den Händen. Er erleidet **keinen** Schaden und zählt natürlich nicht als getroffen.

Gelingt es dem Charakter nicht, die Kanonenkugel zu fangen, wird er getroffen und erleidet eventuell den Regeln entsprechend Schaden, Kritischen Treffer, etc.

**Aus-** oder **einrollende** Kugeln können **nicht** gefangen werden.

Fangen kann **nicht** mit Boni einer Verteidigung verbessernden Eigenschaft, wie z.B. Blitzreflexe, Deckung und Schild kombiniert werden.



## Abfangen

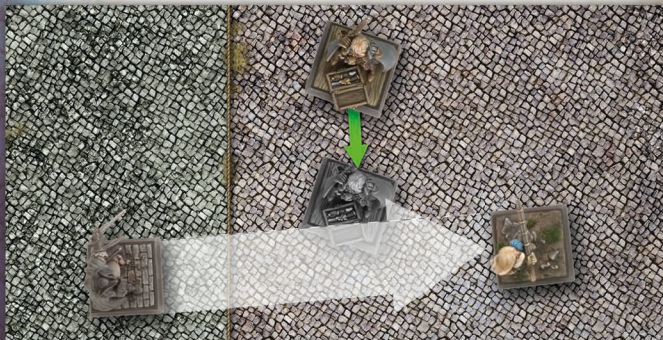
### Reaktion, Ironball

Ein Charakter kann, wenn er glaubt nah genug an der Flugbahn einer Kanonenkugel zu stehen, versuchen diese abzufangen. Dafür darf er sich um den halben Wert (aufgerundet) einer Schicksalskarte in cm weit bewegen und muss damit versuchen, in Basenkontakt mit der „Kante“ (s.u.) der Flugbahn des angesagten Wurfs zu gelangen. Die Flugbahn einer Kanonenkugel hat eine Breite, die der Basenbreite des Werfers entspricht.

Ist die Bewegung **nicht** ausreichend, so landet der Charakter, am Ende der Bewegung, **Am Boden**, ohne etwas zu bewirken.

Ist sie **ausreichend**, so wird die Attacke, statt gegen das ursprüngliche Ziel, gegen den abfangenden Charakter ausgeführt. Der Charakter versucht dabei die Kanonenkugel zu **fangen** und die Trefferermittlung wird mit allen dort beschriebenen Regeln durchgeführt. *Siehe Kanonenkugel fangen Seite 14.*

Für jeden Wurf mit einer Kanonenkugel kann nur **einmal** ein Abfangen versucht werden.



In diesem Beispiel ist es der Teniente möglich, die Kanonenkugel mit ihrem Körper abzufangen, da es ihr gelingt, in die Flugbahn zu springen. Jetzt muss sie es nur noch schaffen, die Kugel zu fangen, damit es nicht allzu weh tut.



## Passspiel

*Sonderaktion, **nur** beim Wurf einer Kanonenkugel, Ironball*

Alle Charaktere sind für Ironball speziell trainiert worden und können mit einer geworfenen Kanonenkugel, und zwar **nur** mit einer solchen, ein Passspiel ausführen, auch wenn sie diese Sonderaktion eigentlich nicht besitzen.

Damit ein Passspiel ausgeführt werden kann, müssen sich beide Charaktere in Waffenreichweite zueinander befinden, eine Kanonenkugel, zumindest theoretisch, werfen können und der gerade handelnde Charakter muss den angespielten Charakter sehen können. Der angespielte Charakter darf selbst keine Kanonenkugel in den Händen halten.

Der gerade **handelnde** Charakter wendet eine Einfache Aktion Attacke für einen Fernkampfangriff auf und wirft damit die Kanonenkugel zum **angespielten** Charakter. Dieser muss selbst keine Handlung oder Aktion aufwenden, da er „nur“ die Kanonenkugel aufs Ziel weiterleitet. Er zählt aber regeltechnisch als derjenige, der die Fernkampfattacke durchführt. D.h. die Reichweite, Sichtlinie, etc. werden von dem angespielten Charakter aus ermittelt und es wird dessen Attribut Angriff benutzt.

Es **wechselt** auch nur der angespielte Charakter von der Kajüte an Deck, wenn durch das Passspiel ein solcher Wechsel ausgelöst wird. Ein Passspiel kann **nicht** durch Zielen o.ä. Aktionen, sowie Eigenschaften wie z.B. Scharfschütze, aufgewertet werden, wohl aber durch Ereignis- und Ausrüstungskarten. Es kann immer nur zwischen **zwei** Charakteren stattfinden.

Sollten Charaktere diese Sonderaktion bereits beherrschen, wie z.B. Tetecuinoa und Cuamotla, dann bekommen sie auch mit einer Kanonenkugel den Bonus von Rüstungsbrechend, wenn sie **beide** am Passspiel teilnehmen.





### Beispiel:

Apagado ist im Besitz einer äußerst prächtigen und schweren Kanonenkugel und möchte diese auf die Teniente werfen. Leider kann er nicht direkt auf sie werfen. Also macht er ein Passspiel auf den Coscritti. Die Reichweite stimmt und dabei gibt es sogar noch zwei weitere Vorteile: der Coscritti kann der Teniente die Kanonenkugel in den Rücken werfen (har, har!) und sollte er treffen, darf er wieder zurück an Deck wechseln.



### Publikum anheizen

*Sonderaktion, Ironball*

Ein Charakter, der sich an Deck oder auch in der Kajüte befindet, kann mit einer Komplexen Aktion das Publikum anheizen. Seine Mannschaft darf sofort eine **neue** Ereigniskarte ziehen. Sie darf jedoch nicht mehr als 3 Ereigniskarten auf der Hand haben und muss eventuell überzählige sofort ungespielt ablegen.

### Pflasterstein werfen

*Sonderaktion, Ironball, nur in der Kajüte*

Ein Charakter kann, wenn er sich in der **Kajüte** befindet, **einmal** pro Runde mit einer Einfachen Aktion einen losen Pflasterstein werfen. Dies ist ein Fernkampfangriff mit FERN 4/3 und Reichweite 20 cm. Dies zählt als **Foul** - überraschenderweise. Jedoch entdeckt der Schiedsrichter es nur bei einem Symbol **Dublone**, nicht bei einer weißen Schicksalskarte. Der Pflasterstein kommt ja schließlich von irgendwo weiter weg.

## Fouls und Schiedsrichter

*Damit das Spiel auch einigermaßen geordnet abläuft, ist immer ein Schiedsrichter dabei. Absolut unparteiisch natürlich!*



### Der Schiedsrichter... in

Ein Schiedsrichter wird zwingend benötigt. Meist stellt sich die Richterin von Longfall, Señora Ya Va, gerne zur Verfügung, da sie sonst nichts zu tun hat.

Der Schiedsrichter hat zwei Aktionen und führt diese direkt nach Ermittlung der Initiative, vor der ersten Aktivierung eines Charakters aus. Zu diesem Zeitpunkt darf der Schiedsrichter **nur** die Aktion **Laufen** ausführen und wird von der Mannschaft mit der **niedrigeren Initiative** entsprechend bewegt.

Der Schiedsrichter bewegt sich **ausschließlich** an Deck, kann jedoch **beide** Decks betreten und die Mittellinie beliebig überschreiten.

Der Schiedsrichter darf seine Bewegung nicht in Basenkontakt mit einem Charakter beenden, sondern stoppt seine Bewegung immer 1 cm entfernt von ihm oder wird 1 cm zurückgeschoben, nachdem er ein Foul geahndet hat!

Der Schiedsrichter versperrt weder die Sichtlinie, noch behindert er die Bewegung eines Charakters. Er ist zwar Luft, aber ein Charakter kann nicht „auf“ dem Schiedsrichter stehen bleiben und ihn verschieben. Vielmehr beendet der Charakter seine Bewegung kurz vor dem Schiedsrichter mit einem Abstand von 1 cm.

### Foul!

Ein Charakter begeht ein Foul, wenn er eine der folgenden Aktionen ausführt:

- Eine Nahkampfattacke mit einer Waffe. Greift er stattdessen nur mit seiner Basisstärke oder mit Hilfe der Eigenschaft Waffenlos an, so zählt es als sportlicher Remppler und wird nicht geahndet.
- Eine Fernkampfattacke mit etwas anderem als einer Kanonenkugel
- Eine Anrufung eines Loas der direkten Schaden oder eine **Blutschuld** beim Opfer verursacht. Eine durch einen **zusätzlichen Effekt**



verursachte Blutschuld zählt allerdings nicht.

Nach jedem Foul wird sofort eine Schicksalskarte gezogen. Der Schiedsrichter **bemerkt** ein Foul nur bei einer **weißen** Schicksalskarte. Er **ahndet** ein Foul, das er bemerkt hat, sofort nach dessen Ausführung und bestraft den Verursacher des Fouls, den **Übeltäter**:

- **Zuerst** wird der Schiedsrichter versuchen, einen **Sturmangriff** auf den Übeltäter auszuführen.
- Ist dies nicht möglich, wird er versuchen den Übeltäter mit einem **Fernkampfangriff** zur Rechenschaft zu ziehen, ohne sich zu bewegen.
- Ist auch das nicht möglich, bewegt er sich ohne weitere Konsequenzen mit einer Einfachen Aktion **Laufen** auf den Übeltäter zu.

Der Schiedsrichter reagiert immer sofort und ohne Aktionen zu verbrauchen. Seine Waffe ist immer wieder einsatzbereit und er kann jedes Foul ahnden ohne Nachzuladen. Nach einem Sturmangriff wird der Schiedsrichter 1 cm vom Charakter weg bewegt. Ein Schiedsrichter hat zwar einen 360° Sichtradius, muss aber trotzdem eine Sichtlinie zum Übeltäter haben, um die ersten beiden Punkte der Bestrafung durchführen zu können.

### **Grobes Foul**

Grobe Fouls sind sehr schwere Verstöße bei denen sich alle einig sind, dass diese ehrlos und - selbst für Piraten! - absolut unentschuldig sind.

- Das Ausschalten eines Käpt'ns mit etwas anderem als der Kanonenkugel.
- Ein Wurf mit der Kanonenkugel in die Kajüte des Gegners.
- Das Angreifen oder Ausschalten des Schiedsrichters.

Deshalb werden sie immer vom Schiedsrichter erkannt und führen zum sofortigen **Verlust** des Spiels für die verursachende Mannschaft.

### **Ereigniskarten**

Bei Ironball können die Mannschaften bereits zu **Beginn** des Spiels jeweils **3 Ereigniskarten** auf die Hand nehmen und sie werden am Ende jeder Runde wieder auf **3 aufgefüllt**.

Aus dem Stapel der Ereigniskarten sollten vor einer Partie Ironball alle Karten aussortiert werden, die nicht gut geeignet sind - wie z.B. die für Boote und Mystik.



**IRONBALL**  
2. Edition

SPE 003-A Ironball 2. Edition  
[www.freebooterminiatures.de](http://www.freebooterminiatures.de)