

Seaborne

Ein Seeabenteuer-Rollenspiel

© Robert C. Prätzler 2000

Inhaltsverzeichnis

1. EINFÜHRUNG UND GRUNDSÄTZLICHE MECHANISMEN	7
1.1 WAS IST EIN ROLLENSPIEL?	7
1.2 DER SPIELLEITER	7
1.3 DER WÜRFEL	7
1.4 WICHTIGE BEGRIFFE	8
1.5 HISTORISCHES ODER HEROISCHES ROLLENSPIEL	8
2.1 CHARAKTERE	9
2.2 DIE BASISEIGENSCHAFTEN	9
2.3 DIE CHARAKTERKLASSEN	10
2.4 DIE ABGELEITETEN EIGENSCHAFTEN	11
2.5 ANGEBORENE FÄHIGKEITEN	13
2.6 BERUFE	14
2.7 FERTIGKEITEN	14
2.8 MENTALE BEGABUNGEN	15
2.9 STARTAUSRÜSTUNG	15
2.10 SONDERREGELN FÜR KÄMPFENDE MÖNCHE	15
2.11 NAMENGEbung	15
2.12 BESTIMMUNG DES ALTERS	16
2.13 ERSCHAFFUNG VON BESATZUNGSMITGLIEDERN	16
TABELLE DER ABGELEITETEN MODIFIKATOREN	17
BERUFSLERNTABELLE	17
FERTIGKEITENLERNTABELLE	18
WAFFENFERTIGKEITEN	20
3. FERTIGKEITEN UND ANDERE KENNTNISSE DER CHARAKTERE	21
3.1 EINFÜHRUNG	21
3.2 REGELMECHANISMEN	21
3.3 BERUFSFERTIGKEITEN	21
3.3.1 GRUNDLAGEN	21
3.3.2 ERLÄUTERUNG DER BERUFE	22
3.4 ALLGEMEINE FERTIGKEITEN	27
3.4.1 GRUNDLAGEN	27
3.4.2 ERLÄUTERUNG DER FERTIGKEITEN	28
3.5 ANGEBORENE FÄHIGKEITEN	39
3.6 MENTALE BEGABUNGEN (OPTIONAL)	40
3.6.1 DAS KONZEPT DER MENTALEN FERTIGKEITEN	40
3.6.2 EINSATZ MENTALER FERTIGKEITEN	41
3.6.2.1 Der Kritische Fehler	41
3.6.2.2 Besonderheiten beim Einsatz Mentaler Fertigkeiten	41
3.6.2.3 Konzentration	41
3.6.3 BESCHREIBUNG DER MENTALEN FERTIGKEITEN	42
TABELLE : FERTIGKEITSBASISWERTE	44
TABELLE : BERUFSBASISWERTE	46
TABELLE : MENTALE FERTIGKEITEN	47
4. KAMPFREGLN	48
4.1 EINFÜHRUNG	48

Inhaltsverzeichnis

4.1.1 ALLGEMEINES	48
4.1.2 GRUNDLAGEN	48
4.2 INITIATIVE	48
4.3 DER KAMPF	48
4.3.1 ANGRIFFSVERFAHREN	48
4.3.2 VERTEIDIGUNGSWURF	49
4.3.3 TREFFERAUSWIRKUNGEN UND VERLETZUNGEN	49
4.3.3.1 Einzelne Auswirkungen der Angriffs-Verteidigungs-Differenz	50
4.3.3.2 Rüstungen	50
4.3.3.3 Schwere Verletzungen und Kritische Treffer:	51
4.4 FERNKAMPFANGRIFFE	53
4.4.1 ANGRIFFSMODIFIKATION DURCH ZIELGRÖßE	53
4.4.2 MODIFIKATIONEN DURCH ENTFERNUNG	53
4.4.3 SCHARFSCHÜTZENAKTIONEN (OPTIONAL)	54
4.4.4 NACHLADEN	55
4.4.5 SCHADENS-WM IM FERNKAMPF	55
4.4.6 SORGFÄLTIGES ZIELEN (OPTIONAL)	55
4.4.7 FERNKÄMPFER IM NAHKAMPF	55
4.5 DER ULTRANAHKAMPF (UNK) (OPTIONAL)	55
4.5.1 EINLEITEN DES ULTRANAHKAMPFES	55
4.5.2 ANGRIFFE IM ULTRANAHKAMPF	55
4.5.3 BEENDEN DES ULTRANAHKAMPFES	55
4.5.4 WEITERE HANDLUNGEN IM ULTRANAHKAMPF	56
4.6 GEZIELTE ANGRIFFE (OPTIONAL)	56
4.6.1 GEZIELTE ANGRIFFE GEGEN CHARAKTERE	56
4.6.1.1 Nahkampf	56
4.6.1.2 Fernkampf	57
4.6.2 GEZIELTE ANGRIFFE AUF WAFFEN	57
4.7 SCHILDE IM GEFECHT	58
4.8 MODIFIKATION WAFFE GEGEN WAFFE (OPTIONAL)	58
4.9 ALLGEMEINE SITUATIONS-WM	58
4.9.1 POSITION DES KÄMPFERS	58
4.9.2 SICHTBEDINGUNGEN	58
4.9.3 ÜBERRASCHUNG UND HINTERHALT	58
4.10 DER BEIDHÄNDIGE KAMPF	59
4.10.1 NAHKAMPF	59
4.10.2 FERNKAMPF	59
4.11 BESONDERE FECHTREGELN (OPTIONAL)	59
4.11.1 DEGENFÄNGER UND KLINGENBRECHER	59
4.11.2 MANÖVER MIT FECHTSCHULE	59
4.12 AKTIONEN IM GEFECHT	60
4.12.1 BEWEGUNG	60
4.12.2 ZURÜCKDRÄNGEN (OPTIONAL)	60
4.12.3 VOM GEGNER LÖSEN (OPTIONAL)	60
4.12.4 PANISCHE FLUCHT	61
4.12.5 WAFFE WECHSELN U.Ä.	61
4.12.6 DIE FINTE (OPTIONAL)	61
4.12.7 RUNDUMANGRIFF (OPTIONAL)	61
4.13 KOMPLEXES BEWEGUNGSSYSTEM (OPTIONAL)	61
4.14 IMPROVISIERTE WAFFEN (OPTIONAL)	62
4.15 KRITISCHE FEHLER UND ERFOLGE (OPTIONAL)	62
4.15.1 DER KRITISCHE ERFOLG	62
4.15.2 DER KRITISCHE FEHLER	63
4.16 DER KAMPF IM WASSER (OPTIONAL)	63

Inhaltsverzeichnis

4.16.1 NAHKÄMPFE IM WASSER	63
4.16.1.1 Allgemeines	63
4.16.1.2 Die Fertigkeit Kampf im Wasser	64
4.16.2 KÄMPFE UNTER WASSER / SCHWIMMEND	64
4.17 DER REITERKAMPF (OPTIONAL)	64
4.17.1 DIE FERTIGKEIT REITERKAMPF	64
4.17.2 DER KAMPF REITER GEGEN REITER	64
4.17.3 DER KAMPF REITER GEGEN FUßVOLK	65
4.17.4 FERNKAMPF ZU PFERD	65
4.18 WAFFENEINSATZ GEGEN OBJEKTE	65
4.19 BESONDERE REGELN	66
4.19.1 SPEZIELLE WAFFEN	66
4.19.2 UNBEWAFFNETER UND WAFFENLOSER KAMPF	67
WAFFENTABELLE	69
TABELLE: WAFFE GEGEN WAFFE	70
TABELLE : AUSWEICHMODIFIKATION DURCH WAFFE	70
TABELLE : ANGRIFFSWAFFE GEGEN RÜSTUNG	71
<u>5. SCHIFFE UND SEEFAHRT</u>	<u>72</u>
5.1 SCHIFFE BEI SPIELBEGINN	72
5.1.1 ERMITTLUNG DES SCHIFFSTYPS	72
5.1.2 STARTBESATZUNG	72
5.1.3 STARTBEWAFFNUNG	72
5.1.4 STARTKAPITAL IN DER BORDKASSE	73
5.2 REPARATUR VON SCHIFFEN	73
5.2.1 WERFTAUFEHNTHALT	73
5.2.2 REPARATUR IN EIGENREGIE	73
5.3 ARMIEREN VON SCHIFFEN	74
5.4 SICHTWEITE VON SCHIFFEN	74
5.5 BESONDERE PROBLEME BEI LÄNGEREN REISEN	74
5.5.1 VORRÄTE	74
5.5.2 BEDROHUNGEN DES SCHIFFES	75
5.6 NAVIGATION	75
5.7 STÜRME	75
5.8 BESATZUNGEN	76
5.8.1 HEUER	76
5.8.2 LOYALITÄT	76
5.9 SCHIFFSBESCHREIBUNGEN	77
<u>6.) SEEGEFECHTE</u>	<u>78</u>
6.1 GRUNDLAGEN	78
6.1.1 RUMPFUNKTE (RP)	78
6.1.2 TAKELAGEPUNKTE (TP)	78
6.1.3 WASSERLINIENPUNKTE (WLP)	78
6.1.4 DIE WENDIGKEIT (W)	78
6.1.5 SCHIFFSBEWEGUNGSPUNKTE (SBP)	78
6.1.6 ZEIT - UND DISTANZMESSUNG	78
6.1.7 INITIATIVE	78
6.2 DER KAMPF	78
6.2.1 ANGRIFFSVERFAHREN	78

Inhaltsverzeichnis

6.2.2 AUSWEICHWURF	79
6.2.3 SALVEN UND BREITSEITEN	79
6.2.4 SCHADENSBESTIMMUNG	80
6.2.5 KRITISCHE TREFFER UND FEHLER	80
6.2.5.1 Schwere und kritische Treffer	80
6.2.5.2 Erläuterung der Treffer	80
6.2.5.3 Kritische Fehler	81
6.2.6 SPEZIELLE MUNITION	81
6.3 NEBENWIRKUNGEN VON TREFFERN	81
6.3.1 SPLITTER UND DIREKTTREFFER (OPTIONAL)	81
6.3.2 TAKELAGESCHÄDEN	82
6.3.3 NEBENEFFEKTE VON TAKELAGETREFFERN (OPTIONAL)	82
6.3.4 LOSGERISSENE GESCHÜTZE (OPTIONAL)	83
6.3.5 FEUER AN BORD (OPTIONAL)	84
6.4 NACHLADEN UND GEFECHTSBEREITSCHAFT	84
6.4.1 AUSRENNEN / NACHLADEN	84
6.4.2 GEFECHTSBEREITSCHAFT (OPTIONAL)	84
6.5 EINFACHES MANÖVERSYSTEM	84
6.5.1 BEWEGUNG	85
6.5.2 KURSÄNDERUNGEN	85
6.5.3 HECK / BUG KREUZEN	85
6.5.4 ÄNDERN DER ENTFERNUNG	85
6.5.5 LÄNGSSEITSGEHEN	85
6.5.6 RAMMEN / KOLLISION	85
6.6 KOMPLEXES MANÖVERSYSTEM (OPTIONAL)	86
6.6.1 VERFAHREN	86
6.6.2 EINFLUß DER WINDRICHTUNG	86
6.7 REPARATUREN	87
6.7.1 TP-REPARATUR	87
6.7.2 RP-REPARATUR / WLP-REPARATUR	87
6.7.3 ABDICHTEN VON LECKS	87
6.7.4 NOTRUDER EINRICHTEN	87
6.7.5 NOTMASTEN / NOTTAKELUNG	88
6.8 SITUATIONSBEDINGTE WM	88
6.9 GEZIELTES FEUER	88
6.9.1 GEÄNDERTE AUSRICHTUNG	88
6.9.2 ECHTES GEZIELTES FEUER (OPTIONAL)	88
6.10 EINSATZ VON ANDEREN WAFFEN	89
6.10.1 FERNKAMPFANGRIFFE	89
6.10.2 NAHKAMPFWAFFEN	89
6.11 WEITERE TREFFERAUSWIRKUNGEN	89
6.12 RUDERSCHIFFE (OPTIONAL)	89
6.12.1 MANÖVER UNTER RUDERANTRIEB	90
6.12.2 GEFECHTSSCHÄDEN	90
6.12.3 ERHÖHTE GESCHWINDIGKEIT	90
6.12.4 ANGRIFF AUF DIE RUDER	90
6.12.5 BESONDERE VERWUNDBARKEITEN	90
6.13 ENTERKAMPF	90
6.14 ALLGEMEINE AKTIONEN	91
6.14.1 SEGELSETZEN	91
6.14.2 SEGELBERGEN	92
6.14.3 SEGELBEDIENUNG	92
6.14.4 ANKERHIEVEN	92
TABELLE 1: ENTFERNUNGS-WM FÜR GESCHÜTZE	93

Inhaltsverzeichnis

TABELLE 2: GESCHÜTZE UND SCHÄDEN SOWIE SCHUßWEITENANGABEN	93
TABELLE 3: NACHLADEN UND AUSRENNEN	93
TABELLE 4: BREITSEITENTABELLE	94
TABELLEN FÜR KRITISCHE UND SCHWERE TREFFER	94
SCHIFFSTABELLE I: SPÄTES 16.JAHRHUNDERT	94
SCHIFFSTABELLE II: 17.JAHRHUNDERT (AB CA. 1640)	95
<u>7. ERFAHRUNG UND LERNVERFAHREN</u>	<u>96</u>
7.1 ERFAHRUNGSPUNKTE (EP)	96
7.2 LERNEN DURCH ERFAHRUNG	96
7.3 LERNEN DURCH AUSBILDUNG	97
7.4 VERBESSERN VON EIGENSCHAFTEN	97
7.5 STEIGERN DES AUSWEICHWERTES	98
7.6 FERTIGKEITENMAXIMALWERTE (ZUSATZREGEL)	98
7.7) STATISTISCHE MESSUNG DER ERFAHRUNG	98
<u>8. AUSRÜSTUNG</u>	<u>99</u>
8.1 ALLGEMEINES	99
8.2 WÄHRUNG	99
8.3 VERKÄUFE	99
8.4 QUALITÄT VON WAFFEN	99
AUSRÜSTUNGSTABELLE: WAFFEN	100
TABELLE: RÜSTUNGEN	101
TABELLE: TRAGKRAFT =	101
TABELLE: AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE	101
TABELLE: NAHRUNGSMITTEL U.Ä.	103
TABELLE: PULVERBEDARF / BLEIBEDARF JE SCHUß	103
TABELLE: GESCHÜTZE	103
TABELLE: SCHIFFSBESTANDTEILE	104
<u>9. ALLGEMEINE REGELN</u>	<u>105</u>
9.1 EIGENSCHAFTSPROBEN (WERTEPROBEN)	105
9.2 WAHRNEHMUNGSWÜRFEL	105
9.3 BELEUCHTUNG	105
9.4 KRANKHEITEN	105
9.5 GIFT	106
9.6 LANGFRISTIGE HEILUNG:	107
9.7 ÜBERLANDREISEN	107
9.7.1 VERSORGUNG MIT NAHRUNG / WASSER	107
9.7.2 ZURÜCKGELEGTE STRECKEN USW.	107
9.8 WIEDERGEWINNEN VON AK	108
<u>10. LITERATUREMPFEHLUNGEN:</u>	<u>109</u>

1. Einführung und grundsätzliche Mechanismen

1. Einführung und grundsätzliche Mechanismen

Zu Anfang dieses Regelwerkes möchten wir auf einige grundsätzliche Dinge eingehen. Vieles davon wird denen unter Ihnen, die bereits Rollenspielerfahrung besitzen, sicher bekannt sein, aber es mag auch Leute geben, für die **Seaborne** das erste Rollenspiel darstellt.

1.1 Was ist ein Rollenspiel?

Dieses Spiel, **Seaborne**, bezeichnen wir auch als ein Seeabenteuer-Rollenspiel. Darunter ist zu verstehen, daß die einzelnen Spieler im Spiel die Rollen fiktiver Personen, der **Charaktere**, übernehmen, wobei die Handlung sich in den großen Zeiten der Piraterie, also dem 16. Bis 18. Jahrhundert, abspielt. Das ganze ist entfernt mit einem Theaterstück oder Fernsehfilm vergleichbar, nur gibt es keine Bühnen, Kostüme oder Requisiten. Alles findet in der Phantasie der Beteiligten statt.

Die Charaktere sind hierbei sozusagen das "zweite Ich" der Spieler. Diese haben, ganz wie richtige Menschen, besondere Begabungen und Vorzüge, aber auch begrenzte Kenntnisse und Schwächen. Es liegt an den Spielern, was sie aus ihrem Charakter machen.

1.2 Der Spielleiter

Eine sehr wichtige Figur bei jedem Rollenspiel ist der **Spielleiter** (SL). Dieser Posten wird meist von einem erfahrenen Spieler eingenommen. Der Spielleiter sollte in jedem Fall gut mit den Regeln vertraut sein, denn seine Aufgabe ist nicht nur die eines Regisseurs, sondern auch die des Schiedsrichters. Der Spielleiter übernimmt zunächst einmal die Rollen aller jener Personen, denen die Spieler im Laufe eines Abenteuers (so werden Spielsitzungen auch genannt) begegnen, gleich ob es sich dabei nun um einen Waffenhändler, einen neutralen Passanten oder einen gefährlichen Gegner handelt. Der Spielleiter entscheidet anhand seines "gesunden Menschenverstandes" und anhand der ihm zugänglichen Informationen, was passiert. Er beschreibt den Spielern die Wahrnehmungen ihrer Charaktere und was deren Aktionen hervorrufen, er legt Erfolgsaussichten ihrer Pläne fest u.v.m.

Zudem bereitet der Spielleiter vor jeder Spielsitzung ein Abenteuer vor. Dabei kann es sich sowohl um ein vorgefertigtes Heft als auch um ein selbstentwickeltes Szenario handeln. Das Abenteuerheft dient praktisch als Drehbuch. In ihm sind Schauplätze, Nichtspieler-Charaktere, Ereignisse und vieles andere verzeichnet.

1.3 Der Würfel

Bei einem Rollenspiel kommt es immer wieder vor, daß die Charaktere Aktionen versuchen, deren Ausgang ungewiß ist. Dabei könnte es sich um einen Angriff mit einer Waffe, die Suche nach einer Falle oder auch ein Gespräch mit einem potentiellen Informanten handeln. In all diesen Fällen wäre es ungünstig, dem Spielleiter die Last der Entscheidung aufzubürden, da dieser als Mensch immer ein wenig subjektiv wäre und zudem oftmals in eine ziemliche Bredouille geriete. Daher

greifen wir auf einen Zufallszahlengenerator zurück. Der gebräuchlichste ist der Würfel!

Verschiedene Würfeltypen sind in **Seaborne** gebräuchlich; sie sollten in jedem Fall beschafft werden (z.B. im Spielwarenhandel), falls nicht schon einige vorhanden sind. Die einzelnen Würfel werden im Text durch spezielle Kürzel beschrieben, um den Schreibaufwand zu verringern. Üblich ist hierbei ein "W" gefolgt von der Anzahl der Seiten. Im einzelnen gilt:

W6: Ein sechsseitiger Würfel, wie er jedem bekannt sein dürfte, z.B. vom Kniffel.

W10: Ein zehnsseitiger Würfel, mit den Zahlen 0 bis 9 bedruckt. Üblicherweise wird die 0 als 10 gelesen, falls nicht ausdrücklich etwas gegenteiliges angegeben wird.

W20: Ein zwanzigseitiger Würfel, der Werte von 1 bis 20 liefert. Mittels eines solchen Würfels kann ein Zehnerseiter ersetzt werden, indem man einfach einen W20 wirft und nur die Einerstelle liest.

W100: Dies ist ein Sonderfall. Zwar gibt es hundertseitige Würfel, aber in Anbetracht des exorbitanten Preises raten wir davon ab und empfehlen die folgende Methode: Es werden zwei verschiedenfarbige W10 geworfen und vorher festgelegt, welcher die Zehner- und welcher die Einerstelle bilden soll. Eine 0 wird als 0 gelesen; zeigen beide Würfel die 0, so gilt das Ergebnis als 100. Übrigens können W100 gut verwendet werden, wenn prozentuale Chancen festgelegt wurden.

Beispiel: grüner und weißer W10, grün als Zehnerstelle. Geworfen werden 4 (grün) und 1 (weiß). Ergebnis: 41.

W200: Ähnlich dem W100, allerdings werden ein W20 für die Zehnerstelle (und meist auch Hunderterstelle) und ein W10 für die Einerstelle geworfen. Die "20" ist als 0 zu lesen, es sei denn, man wirft gleichzeitig eine 0 auf dem W10. In diesem Fall ist das Ergebnis 200.

Beispiel: Geworfen 12 (W20) und 8 (W10); Ergebnis: 128. Geworfen: 20 (W20), 6 (W10); Ergebnis: 06.

W3: Ein weiterer Sonderfall. Dies ist nicht etwa ein dreiseitiger Würfel (wie sollte so etwas auch aussehen), sondern es wird ein W6 geworfen. Würfe von 1 und 2 werden als 1, 3 und 4 als 2 und 5 und 6 als 3 gelesen. Übrigens gibt es auch spezielle W6, die nur mit den Zahlen 1 bis 3 bedruckt sind.

Beispiel: Geworfen: 5. Ergebnis: 3.

Sollen mehrere Würfel geworfen werden, wird dies durch eine Zahl vor dem "W" angezeigt. Ergebnisse sind zu addieren, falls nicht ausdrücklich etwas anderes gesagt wird.

Beispiel: 3W6 heißt soviel wie "Wirf drei Sechseiter".

Wurfmodifikatoren (WM): Häufig sind zum Ergebnis eines Wurfes noch Zahlen zu addieren oder zu subtrahieren. Diese werden als WM bezeichnet und üblicherweise hinter dem Würfelnamen angegeben oder aber im

1. Einführung und grundsätzliche Mechanismen

Regeltext verzeichnet. Es gilt: Wurfsergebnis + WM = Endergebnis.

Beispiel: 1W6 + 2 heißt "Wirf einen Sechseiter und addiere 2". 3W6; WM - 3: Wirf drei Sechseiter und addiere - 3 (d.h. subtrahiere 3).

1.4 Wichtige Begriffe

Verschiedene Formulierungen werden Ihnen in diesem Regelwerk immer wieder begegnen; sie haben feste Bedeutungen. Diese grundlegenden Mechanismen werden im folgenden kurz dargestellt.

Der Prüfwurf: Ein Prüfwurf ist eine Überprüfung eines bestimmten Wertes, einer Chance o.ä. Bei einem Prüfwurf (PW) wird immer angegeben, was zu überprüfen ist und welche Würfel verwendet werden. Üblich sind 1W100 (bei Prozentprüfwürfen). Der Prüfwurf gilt als gelungen, wenn das Ergebnis nicht größer ist als die zu überprüfende Eigenschaft oder sonstige Angabe.

Beispiel: 60 % Chance, daß ein Ereignis eintritt. Es ist 1W100 zu werfen. Bei Ergebnissen von 1 bis 60 ist der PW gelungen, andernfalls gescheitert.

Die Erfolgsprobe: Eine Erfolgsprobe wird vor allem bei Fertigkeiten, Waffenangriffen usw. eingesetzt. Es wird immer angegeben, welcher Würfel zu verwenden ist und was bei der Probe eine Rolle spielt. Die Erfolgsprobe gilt als gelungen, wenn Würfelsergebnis + Erfolgsbonus mindestens einen bestimmten Wert erreicht; dieser Wert entspricht üblicherweise dem Maximalergebnis des unmodifizierten Würfels (z.B. 20 bei einem W20 oder 6 bei einem W6).

Beispiel: Erfolgsprobe Angriff; Angriff +12. Es ist 1W20 zu werfen. Bei einem Wurf von 8 oder mehr ist die Probe gelungen (da $8 + 12 = 20$).

Die Eigenschaftsprobe: Eine Eigenschaftsprobe ist eine besondere Erfolgsprobe. Sie wird auf einen Eigenschaftswert eines Charakters gewürfelt, und zwar wirft man 1W200 und addiert den Eigenschaftswert. Ab einem Ergebnis von 200 ist die Probe gelungen.

Beispiel: Bei einer Stärkeprobe eines Charakters mit Stärke 121 wird 1W200 geworfen. Ab einem Wurf von 79 gilt die Probe als erfolgreich unternommen.

Das Duell: Ein Duell ist ein Vergleich zweier oder noch mehr Beteiligten. Es gibt zwei Unterformen: Ein Duell von Prüfwürfen und ein Duell von Erfolgsproben. Die Beteiligten würfeln wie üblich; dann vergleichen sie ihre Ergebnisse. Bei einem Duell von Erfolgsproben siegt der mit dem höheren Gesamtergebnis; bei einem Duell von Prüfwürfen siegt derjenige, dessen Wurf die überprüfte Eigenschaft am deutlichsten unterbot.

Ein Unentschieden bedeutet meist keine Entscheidung, falls nichts anderes ausgesagt wird. Mißlingt einem Teilnehmer sein PW / seine EP, so siegt in jedem Fall der andere, es sei denn, auch er wäre gescheitert.

Beispiel: Duell Erfolgsprobe: Angriff gegen Erfolgsprobe: Abwehr; Angriff +12 gegen Abwehr +14;

Ergebnisse auf W20: 13 und 14. Sieger: Charakter 2 ($13+12 = 25 < 14+14 = 28$).

1.5 Historisches oder heroisches Rollenspiel

Eine wichtige Frage ist, inwieweit es sich bei Seaborne um ein historisches Rollenspiel handelt. Hierauf läßt sich eine recht klare Antwort in Form einer Absage erteilen: Die dargestellten Seeabenteuer orientieren sich nur sehr weitläufig an der historischen Realität, statt dessen vielmehr an der heroischen Welt der Piratenfilme und Seeabenteuerromane, ähnlich wie ein Fantasy-Rollenspiel nicht die reale Welt des Mittelalters, sondern die phantastische Welt der Heldensagen zum Vorbild nimmt. Hierfür gibt es verschiedene Gründe.

Zunächst einmal war das Leben der Seefahrer und Piraten des 16.-18. Jahrhunderts meist alles andere als heldenhaft. Sicher, es war aufregend und bot viele Möglichkeiten, aber es war auch ziemlich gefährlich. Wo liegt das Problem, fragen Sie? Nun, die meisten Verluste hatte z.B. die Royal Navy des 18. Jahrhunderts nicht etwa durch Feindeinwirkungen oder Schiffbruch, sondern durch Krankheiten und individuelle Unfälle: über 80 % der Gesamtausfälle! Wenn solche Quoten bei der Marine üblich waren, wagt man sich kaum auszumalen, wie es hundert Jahre früher bei einer Piratenhorde ausgesehen haben mag... Skorbut, Seuchen, Wundbrand und vieles mehr spielen zwar auch bei Seaborne eine gewisse Rolle, aber zugunsten eines interessanten Spiels habe ich sie weit in den Hintergrund geschoben. Oder ist dort jemand, der einen lange gespielten Charakter an Wundbrand verlieren will, nur weil er einen LP durch einen kleinen Splitter verloren hat?

Ähnlich sieht es mit der Frage aus, wie realistisch die Gefechtsregeln sind. Unsere Seegefechtsregeln sollen hierbei nicht der Maxime "so und nicht anders war es wirklich" genügen, sondern sie sollen interessante, spannende Gefechte ermöglichen, ohne alles zu sehr zu komplizieren. Variablen wie Wind, Strömung und unterschiedliche Segel spielen eine Rolle, aber jedem erfahrenen Seefahrer werden sich wohl die Haare sträuben, wenn er die **Seaborne-Regeln** mit einem echten Segeltörn vergleicht. Nur, wer möchte schon tausend Seiten Sonder-, Zusatz- und Spezialregeln? Schließlich ist dies ein Spiel, dient also der Unterhaltung und nicht einem Seminar in Führung einer Galeone.

Ein anderer Aspekt liegt bei den Besatzungen der Schiffe. Bewußt verfahren wir möglichst großzügig, um das Spiel zu erleichtern. "Echte" Piratenschiffe hatten oft mehrere hundert Mann Besatzung, doch führte das wohl zu weit und wäre vor allem nicht mehr ohne riesigen Arbeitsaufwand zu simulieren.

Und, nicht zu vergessen, die Charaktere. Die einzelnen Charakterklassen sind natürlich ebenfalls rein fiktiv. Sicher orientieren die meisten sich an der Realität, aber auch hier haben wir den Grundsatz Spielfreude vor Geschichtstreue vorangestellt, einmal ganz vom Thema der Mentalen Begabungen (dazu später mehr) abgesehen.

2. Die Charaktere

2.1 Charaktere

Im folgenden Kapitel wollen wir uns den Protagonisten dieses Rollenspiels zuwenden, den **Charakteren**. Wie an anderer Stelle bereits erwähnt, werden alle im Rahmen eines Rollenspielabenteuers auftretenden Personen als Charaktere bezeichnet, gleich ob sie vom Spielleiter oder von Spielern geführt werden und gleich, ob sie eine wichtige Rolle spielen oder nicht.

Von Spielern geführte Charaktere heißen auch **Spielercharaktere (SC)**, während vom Spielleiter zu führende Charaktere normalerweise als **Nichtspieler-Charaktere (NSC)** bezeichnet werden.

Wie kommt nun ein Charakter zustande? Im wesentlichen spielen zwei Faktoren eine Rolle: Der Zufall in Form verschiedener Würfelwürfe und die Entscheidungen des Spielers und / oder des Spielleiters.

Beginnen wir daher mit der Charaktererschaffung, sozusagen der Geburt eines Charakters. Zur besseren Veranschaulichung werden wir hierbei einen Beispielcharakter erschaffen. Im übrigen simuliert die Charaktererschaffung nicht nur die Geburt, sondern auch in gewisser Form die ersten Lebensjahre eines Charakters und zeigt, was er gelernt hat, bevor seine Abenteuerlaufbahn beginnt.

Vielleicht aber zunächst noch ein paar Worte zum Thema Geschlecht. Zuerst die gute Nachricht: Im Rollenspiel herrscht absolute Gleichberechtigung. Wenn es auch in der Realität der Seefahrt, von einigen Ausnahmen wie Mary Read und Anne Bonny abgesehen, kaum weibliche Seefahrer und Piraten gab, so ist das noch lange kein Argument gegen weibliche Charaktere. Entscheidend ist, daß es keine spieltechnischen Unterschiede zwischen männlichen weiblichen Charakteren gibt. Es sind weder Männer besonders kräftig noch Frauen besonders hübsch! Sicher, in verschiedenen Situationen wird das Geschlecht vor- oder nachteilig sein, aber das gilt für Männer als auch für Frauen. Erwähnenswert ist wohl lediglich, daß in diesem Regelwerk der Einfachheit halber immer vom "dem" Charakter, "dem" Spielleiter usw. gesprochen wird, ohne damit diskriminieren zu wollen. Es ist eben kürzer und einfacher als dauernd mit Schrägstrichen oder den künstlichen Ausdrücken mit großem "I" zu arbeiten.

2.2 Die Basiseigenschaften

Der erste Schritt bei der Charaktererschaffung ist die Bestimmung der sogenannten Basiseigenschaften. Diese werden, wie fast alles im Rollenspiel, Zahlenwerten gemessen, wobei ein größerer Wert besser ist. Wichtig ist, daß die Zahlenskala keine Verhältnisse angibt. Ein Charakter mit Intelligenz 200 ist nicht (!) zehnmal so intelligent wie einer mit Intelligenz 20, denn derart große Unterschiede zwischen Menschen wären nur durch Mißbildungen zu erklären. Vielmehr liegt zwar der Durchschnitt der Basiseigenschaften im Bereich 80 bis 120 und das übliche Maximum bei 200; als Faustregel für Vergleiche mag allenfalls gelten, daß (um beim Beispiel Intelligenz zu bleiben) ein Unterschied von 30 Punkten etwa 10 IQ-Punkten entspricht. Diese Angabe ist aber unter Vorbehalt gemacht.

Die einzelnen Basiseigenschaften lauten:

STÄRKE (ST): Ein Maß für die Muskelkraft eines Charakters. Wichtig für Tragkraft, Kraftleistungen, Nahkampfschäden und manche Ausdauerleistungen.

GESCHICKLICHKEIT (GE): Manuelle Geschicklichkeit und Fingerfertigkeit, aber auch Gewandtheit und allgemeine Koordination werden hiermit gemessen. Wichtig für viele Bewegungsfertigkeiten, gut geführte Angriffe, schnelle Bewegung und vieles mehr.

KÖRPERBAU (KB): Dieses Attribut mißt die Widerstandskraft eines Charakters gegen Verletzungen, Anstrengungen, Krankheiten usw.

INTELLIGENZ (IN): Praktisch selbsterklärend, vergleichbar mit dem IQ. Die Intelligenz mißt logisches Denkvermögen, Konzentration u.ä. Wichtig für geistige Talente.

ERSCHEINUNGSBILD (ES): Gibt an, wie gut oder weniger gut ein Charakter aussieht. Entscheidend bei Kontakten mit Leuten, die Wert auf Äußeres legen, wichtig auch für potentielle Verführer(innen).

MUT (MU): Diese Eigenschaft zeigt an, wie tapfer oder feige jemand ist. Hilfreich in kritischen Situationen aller Art.

MANAWERT (MN): Die "Seele" eines Charakters, wie manche vielleicht sagen würden. Ein Maß für Intuition, geistige Widerstandskraft usw. Spielt eine Rolle, falls Mentale Begabungen zugelassen werden.

Alle diese Eigenschaften werden bestimmt, indem mit 2W100 geworfen wird. Hierbei sind normalerweise je Eigenschaft 2 Versuche zulässig, da die Spielercharaktere außergewöhnliche Personen sein sollen. Ähnlich sollte dann auch bei wichtigen NSC verfahren werden. Der Spielleiter entscheidet, ob die Würfe in der Reihenfolge der Eigenschaften auszuführen sind oder ob der Spieler erst sieben Würfe ausführt und die Werte dann zuordnet (hilfreich, wenn jemand unbedingt einen starken Kämpfer oder einen klugen Akademiker wünscht, aber nicht bei allen Rollenspielern beliebt).

Beispiel: Wir wollen einen Beispielcharakter erschaffen, um die einzelnen Schritte der Charaktererschaffung zu verdeutlichen. Hierbei verwenden wir die Methode, bei der in der Reihenfolge der Basiseigenschaften gewürfelt wird. Unser Charakter soll den Namen Antoine Ribault erhalten.

Wir beginnen mit der Stärke: Erster Wurf $84+76 = 160$; zweiter Wurf $70+76=146$. Antoine hat also Stärke 160. Die Geschicklichkeit beträgt 190 (erster Wurf $98+92=190$; zweiter Wurf $92+92=184$) und sein Körperbau 76 (erster Wurf $13+63=76$; zweiter Wurf $02+07=09$). So ein Pech aber auch, wenn man sieht, was für ein schöner Wurf bei der Geschicklichkeit unbenutzt bleiben mußte! Es folgen eine Intelligenz von 161 (geworfen $65+96=161$ sowie $63+60=120$) und ein Erscheinungsbild von 126 (Ergebnisse $52+53=105$ bzw. $61+65=126$). Abgeschlossen werden die Basiseigenschaften mit Mut 109 (geworfen $58+19=77$ bzw. $29+80=109$) und

2. Die Charaktere

einem Manawert von 85(50 +33=83 sowie 09+76=85). Antoine ist relativ kräftig, aber nicht besonders widerstandsfähig(geringer Körperbau). Seine Geschicklichkeit ist geradezu extrem, und auch die Intelligenz liegt im überdurchschnittlichen Bereich, während die anderen Werte jeweils nur durchschnittlich zu nennen sind.

Unter verschiedenen Bedingungen ist es zulässig, einem Spieler eine zweite Chance zu gewähren. Hierzu ist zu sagen, daß man üblicherweise nur einmal einen Charakter erschaffen und diesen dann spielen sollte. Auch schlechte Werte sind kein Grund, der einen Charakter gleich zum Versager abstempelt. Basiseigenschaften beeinflussen vieles, aber es ist vor allem das Geschick des Spielers, das über Erfolg oder Mißerfolg entscheidet. Auch ein Charakter mit sechs Werten von "200" kann erschossen werden, sogar von einem mit vier Werten von "25"... Wenn jeder solange würfelt, bis er den totalen Herkules erschaffen hat, haben wir die Legion der Superklone - viel Spaß beim Rollenspielen! Auch ein Charakter mit einem sehr schlechten Eigenschaftswert kann reizvoll sein, oft viel mehr als ein neuer Mr. Universum.

Dennoch, es gibt Ausnahmen. Liegen mindestens fünf Werte unter 81 (dem Durchschnittsminimum), oder mindestens drei Werte unter 41, oder beträgt die Summe der Basiseigenschaften nicht mehr als 700, so ist ein neuer Versuch gestattet, falls der Spieler sich nicht bereit erklärt, den Charakter zu übernehmen. Wir können aber nur wiederholen: Versuchen sollte man es ruhig einmal. Ist jedoch ein Spieler mit seinem ausgewürfelten Charakter partout nicht zufrieden, lassen Sie ihn einen neuen auswürfeln - nichts ist schlimmer, als ein Spieler, der dauernd klagt, wie ungerecht er behandelt wurde. Schließlich wollen wir doch Spaß am Spiel haben, oder?

2.3 Die Charakterklassen

Nachdem die Basiseigenschaften des Charakters feststehen, kommen wir zur Wahl der Charakterklasse. Hierzu sollte vielleicht einiges gesagt werden: Die Klasse ist eine Art generelles Bild oder Leitmotiv eines Charakters. Wir haben die Erfahrung gemacht, daß sich so interessantere Charaktere entwickeln und nicht jeder nach dem Min/Max-Prinzip nur nach dem Optimalcharakter schießt. Wichtig ist jedoch, daß die Klassen nicht so sehr einschränken wie bei vielen Fantasy-Rollenspielen: Prinzipiell kann jeder Charakter praktisch alles lernen, nur fällt den einzelnen Klassen bestimmtes besonders leicht oder schwer.

Bei der Zusammenstellung der Klassen haben wir uns von der Geschichte inspirieren lassen, aber auch durch Piratenfilme und die Phantasie. Vor allem die letzten Klassen zeigen dies recht deutlich; wobei im Zweifel die Beschreibungen nur als Anregungen zu verstehen sind. Es folgt eine kurze Vorstellung der einzelnen Klassen:

Korsaren (Kr) sind sozusagen das personifizierte Bild vom "edlen Seefahrer" aus einschlägigen Erzählungen und Filmen. Meist ist es ihnen wichtiger, Ruhm zu erwerben und ihrem Land zu dienen, als zu großem

Reichtum zu kommen, obgleich es auch Korsaren gibt die es eher auf Beute abgesehen haben. Korsaren betreiben "legitime Piraterie", da sie üblicherweise über einen Kaperbrief ihres Herrschers verfügen. Sie sind jedoch verpflichtet, gewisse Beuteanteile (meist um die 10 bis 25 %) an die Krone abzuführen und keine Schiffe ihrer Heimat anzugreifen. Korsaren verhalten sich ihren Gegnern gegenüber meist ritterlich und ehrenhaft. Allerdings gibt es auch Fälle, z.B. bei Kriegsende (= Entwertung des Kaperbriefes) oder schlechter Behandlung, in denen Korsaren sich von ihrem Land lossagen und auf eigene Faust ihr Glück versuchen.

Schnapphähne (Sh) stellen das krasse Gegenteil dar. Übrigens fanden wir diese Bezeichnung erstmals in der inzwischen leider eingestellten "Seewölfe"-Serie des Pabel-Moewig-Verlages. Da sie den Kern der Sache am besten trifft, haben wir an ihr festgehalten. Für Schnapphähne existiert das Wort "Ehre" eigentlich nicht, und Ruhm ist für sie nur dann etwas, wenn er sich auszahlt, und zwar in Gold. Sie bevorzugen Rum... Schnapphähne scheuen kein Mittel, um Beute zu machen, und sie sind oft äußerst grausam zu ihren Opfern, wobei ihre Besatzungen, Gesellen, denen man nachts lieber nicht begegnen sollte, sie tatkräftig unterstützen. Nicht zuletzt durch sie ist die Piraterie so sehr in Verruf geraten.

Freibeuter (Fb) sind zwischen diesen beiden extremen Typen anzusiedeln. Neben der Sucht nach Gold oder Ruhm spielt bei ihnen oft auch noch das andere Geschlecht eine Rolle. Sie sind unabhängige Seefahrer, die sich ab und an auch einmal einem Land als Korsaren verdingen, es aber dann mit der Beuteabgabe nicht so ganz genau nehmen. Freibeuter bevorzugen es im übrigen, ihre Ziele eher durch List und Tricks anstatt durch rohe Gewalt zu erreichen.

Matrosen (Ma) sind auf Schiffen unentbehrlich. Sie stehen hier für alle einfachen Seefahrer, die Segel und Geschütze bedienen und meist wahre Meister ihres Fachs sind. Solange sie ihren Anteil erhalten, bleiben sie ihren Kapitänen treu; mitunter schlagen sie jedoch über die Stränge oder reagieren unbeherrscht. Als Spielercharaktere sind Matrosen eine Art Sammelklasse für alle, die eher allgemein orientiert bleiben wollen.

Offiziere (Of) sind ebenfalls eine Sammelklasse, in diesem Fall angesiedelt zwischen Matrosen und Kapitänen. Der Charakter vieler Offiziere ähnelt dem ihrer Kapitäne, aber es gibt immer wieder Ausnahmen. Offiziere sind unverzichtbare Männer, welche die Disziplin aufrechterhalten, und auf ihren Spezialgebieten oft den Kapitänen ebenbürtig oder überlegen. Auf realen Piratenschiffen waren übrigens die Quartermaster als "Vertrauensleute" der Besatzung in gewisser Weise mächtiger als die Kapitäne, die vom Wohlwollen der Besatzung abhängig waren und keinesfalls den "Master next God" verkörperten.

Entdecker (Ed) sind eine kleinere Seefahrergruppe, die es nicht so sehr auf Gold, sondern vielmehr auf Ruhm und Wissen durch neue Entdeckungen abgesehen haben. Sie brechen zu weiten Reisen auf und erforschen das Unbekannte der weißen Flecke auf den Seekarten, können sich oft aber auch gut ihrer Haut wehren. Häufig verfügen sie wie Korsaren über Kaperbriefe oder sind in

2. Die Charaktere

offiziell auftrag unterwegs. Ihre vielseitigen Kenntnisse sind oft sehr hilfreich.

Kauffahrer (Kf) sind wie viele Piraten sagen würden eher die Opfer. Dennoch gibt es immer wieder Händler, die zu weiten Reisen aufbrechen, um neue Güter zu erwerben und Handelswege zu erschließen. Hierbei sind sie meist nicht gerade wehrlos, sondern verfügen über stabile, seetüchtige und gut armierte Schiffe. Zudem soll es immer wieder vorkommen, daß Kauffahrer, wenn die Geschäfte überhaupt nicht laufen, selbst unter die Kaper gehen...

Bukaniere (Bk) muß man genauer betrachten, um sie zu verstehen. Eigentlich sind die historischen Bukaniere Pflanzler und Jäger auf einigen karibischen Inseln, die ihre Erzeugnisse an Seefahrer, darunter auch Piraten, verkaufen und so schnell in Konflikt mit den kolonialen Regierungen geraten. Jedoch lassen sie sich durchaus dazu hinreißen, mit ihren kleinen, wendigen Schiffen ein fettes Schiff zu kapern und von den Toppen bis zum Kielschwein auszuplündern - sei es zum Bauen von Häusern oder zum Verkauf. Wohlstand bedeutet Bukanieren nicht viel, gleiches gilt für Ruhm. Sie sind Einzelgänger, die gerne allein oder in kleinen Gruppen in der Natur leben und sich nur kurze Zeit in Ansiedlungen aufhalten. Ihr Charakter ist eher ritterlich; auch sie lieben die List und verabscheuen es, rohe Gewalt oder dicke, protzige Galeonen zu verwenden.

Orientalische Kämpfer (OK) sind sehr stolz auf ihre Fähigkeiten. Die Klasse mit ihrer etwas merkwürdigen, technischen Bezeichnung ist ein Sammelbecken für Charaktere, die man in der Realität kaum auf Piratenschiffen fand, die in einem heroischen Abenteuer aber eine wertvolle Bereicherung darstellen könnten, wie z.B. arabische Krieger oder auch japanische Samurai oder Ninja. Bei der Erschaffung sollte festgelegt werden, was der "orientalische Kämpfer" exakt darstellt, eine interessante Aufgabe für Spieler und Spielleiter. Die meisten dieser Charaktere wurden universell ausgebildet; sie beherrschen das Waffenhandwerk ebenso wie die Künste, einen Gegner etwas subtiler seinem Schicksal zuzuführen. Kräftige, unelegante Waffen setzen sie ungern ein, sind aber in der Regel die loyalsten denkbaren Kameraden, die ohne zu zögern für ihre Gefährten das eigen Leben einsetzen.

Barbaren (Ba) sind eine weitere der Sammelklassen, die nicht viel mit realen Piraten zu tun haben. Hier zusammengefaßt sind z.B. nordamerikanische Indianer, südamerikanische Indios und afrikanische Stammeskrieger. Der Spieler sollte in Absprache mit dem Spielleiter festlegen, was genau er verkörpern möchte, und entsprechende Fertigkeiten erwerben. Die Klasse wurde lediglich deswegen nicht näher unterteilt, da wir das Spiel nicht unnötig komplizieren wollten und dieser Charaktertyp eher selten bleiben dürfte, zumal ihm die Seefahrerei zumindest zu Anfang Probleme bereiten wird. In der Natur können alle Barbaren jedoch selbst die Bukaniere leicht übertreffen.

Kämpfende Mönche (KM) schließlich sind ein Sonderfall, die wohl fiktivste Klasse überhaupt. Vorbild sind kämpfende Mönche des Fernen Ostens, vor allem die chinesischen Shaolin und die japanischen Yamabushi

(Bergkrieger). Hier sollte der Spielleiter entscheiden, ob diese Klasse überhaupt für Spieler gestattet wird, da ihre Fähigkeiten nur in einer Kampagne mit Mentalen Begabungen richtig zur Geltung kommen werden, und diese sich stark von regulären Piratenabenteuern unterscheiden dürfte. Allerdings sind die Mönche auch ohne diesen Vorteil Charaktere, mit denen man rechnen muß. Vor allem ihre Ausbildung zu Meistern des waffenlosen Kampfes und ihre sonstigen Fähigkeiten machen sie zu einem wertvollen Joker.

Unter diesen Charakterklassen wird nun eine ausgewählt. Hierbei können und sollten Sie sich außer von den Beschreibungen auch von den Fertigkeitstabellen und Waffentabellen inspirieren lassen, um ein besseres Bild der Klassen zu bekommen und eine Wahl zu treffen. Bestimmte Mindestwerte sind nicht erforderlich, jedoch sind gewisse Werte in den Basiseigenschaften empfehlenswert, um eine Klasse voll auszunutzen zu können. Näheres hierzu findet sich ebenfalls in den Fertigkeitstabellen.

Beispiel: Wir entscheiden, Antoine zu einem Freibeuter zu machen, da seine hohe Geschicklichkeit und Intelligenz in dieser Charakterklasse gut zur Geltung kommen werden und ein Freibeuter zudem gut geeignet ist, um einen "typischen" Seaborne-Charakter vorzustellen.

2.4 Die abgeleiteten Eigenschaften

Zur besseren Erfassung eines Charakters sind noch diverse weitere Werte zu ermitteln. Diese sind abhängig von verschiedenen Basiseigenschaften und zum Teil auch von der gewählten Charakterklasse. Im einzelnen handelt es sich um:

WIRKUNG AUF ANDERE (WA): Diese Eigenschaft ist ein Maß für die "Persönlichkeit" eines Charakters. Sie ist wichtig bei Gesprächen, Verhandlungen u.ä. und stellt sozusagen sein Charisma dar, also Dinge, die nicht direkt mit dem Aussehen zusammenhängen.

WILLENSKRAFT (WK): Die Willensstärke und Selbstbeherrschung eines Charakters, ein Maß, wie leicht dieser Versuchungen nachgibt oder sich zu unkontrollierten, gefühlsbetonten Handlungen verleiten läßt.

REAKTION (RE): Die Reaktion gibt an, wie schnell ein Charakter auf unbekannte Situationen reagiert. sehr hilfreich, wenn schnell Entscheidungen zu treffen sind, und auch bei der Initiativebestimmung im Kampf.

Für diese Eigenschaften ist je einmal mit 2W100 zu würfeln und ein WM zu verrechnen, welcher der im folgenden abgedruckten Tabelle zu entnehmen ist. Werte unter 1 sind als 1 zu lesen, solche über 200 als 200.

2. Die Charaktere

Wertebereich	Modifikator
2 - 10	- 20
11 - 30	- 15
31 - 50	- 10
51 - 80	- 5
81 - 120	-
121 - 150	+ 5
151 - 170	+ 10
171 - 190	+ 15
191 - 199	+ 20
200	+ 25

Relevante Eigenschaften für die Modifikationen sind: ES für die WA; MN und IN (jeweils halbe WM) für die WK und schließlich IN und GE (ebenfalls halbe WM) für die RE. Weitere WM werden durch die Charakterklasse verursacht. Korsaren und Entdecker sind meist angesehene Personen, daher erhalten sie WM +20 auf die WA. Schnapphähne dagegen erhalten WM - 20 auf die WA wegen ihres eindeutig kriminellen Status. In ähnlicher Weise subtrahieren die eher unbeherrschten Barbaren, Schnapphähne und Freibeuter 1W20 Punkte von ihrer WK, während Orientalische Kämpfer 1W10 und Kämpfende Mönche sogar 1W10 + 10 Punkte zur WK addieren dürfen.

Beispiel: Wir bestimmen Antoinettes Wirkung auf Andere (WA). Wir werfen 2W100 und erhalten eine 139(geworfen 97+42). Das ganze wird modifiziert mit +5 durch sein Erscheinungsbild von 126 und wir erhalten als Endresultat 144. Gut, da dieser Wert für Freibeuter recht wichtig werden kann, wie wir noch sehen werden. Es folgt eine Willenskraft von 137 (geworfen 72+74=146; abzüglich (er wirft eine 14) 14 für Freibeuter gibt 132; modifiziert mit +5 durch Intelligenz (In 161 gibt +10 in Tabelle, halbiert gibt 5)ergibt 137.Der Manawert von 85 führt nicht zu einer Veränderung der WK.)Nicht übel. Zum Schluß ermitteln wir die Reaktion: Wir werfen 25+61=86(Pech aber auch),modifiziert durch Intelligenz(+5; s.o.) und durch die Geschicklichkeit (+8, da +15 aus Tabelle für Geschicklichkeit halbiert=+8) ergibt dies immerhin 99.Schade, wir hätten mehr erwartet - Antoine erscheint ein etwas zaudernder Typ zu sein.

LEBENSKRAFT (LK): Ein Maß für die Widerstandskraft eines Charakters gegen Verletzungen, Gifte usw. Durch Wunden und andere Schäden kann die LK im Laufe eines Abenteuers absinken. Liegt der Wert bei Null oder darunter, ist Ihr Charakter dem Tode nahe.

Formel: $2W6+2+(LK-Basis + LK-WM)$ (s. Tab.)

Beispiel: Antoine würfelt eine 6 und eine 2.Dies ergibt (6+2+2) eine 10, zuzüglich LK-Basis 9 aus Tabelle (ja ja, der niedrige Körperbau ist schon

unangenehm) und modifiziert mit +1 durch die Stärke bedeutet dies eine Lebenskraft von 20. Nicht überragend, aber noch okay.

AUSDAUERKRAFT (AK): Ähnlich der LK, jedoch ein Maß für die Widerstandskraft gegen Anstrengungen aller Art. Erschöpfung, z.B. durch Durchhalteleistungen oder Kampf, senkt die AK. Liegt diese bei Null, besteht die Gefahr der Bewußtlosigkeit.

Formel: $4W6+8+ AK-WM$ (s. Tab.)

Beispiel: Antoine hat eine Ausdauerkraft von 29 (er wirft 6+6+5+4=21, zuzüglich 8 gibt 29, modifiziert mit -1 durch den Körperbau (grr) und +1 durch die Stärke gibt dies wieder 29).Massel gehabt.

BEWEGUNGSWEITE (BW): Gibt an, wie schnell sich ein Charakter bewegt, d.h. wie weit er in einer bestimmten Zeit laufen kann.

Formel: $(Ge + KB)/ 20 + 2W3 + 15$ (mathematisch runden)

Beispiel: Antoine ermittelt seine Bewegungsweite: Ge 190+ KB 76 macht 266, durch 20 gibt dies 13,3 (abgerundet 13).Wir addieren 15 und 3 (er wirft 4 und 1, gelesen als 2 und 1)und erhalten eine BW von 31. Durchaus in Ordnung.

KÖRPERGRÖSSE: Die Körpergröße in Zentimetern, wichtig z.B. bei körperlichen Fertigkeiten oder in diversen Situationen.

Formel: $5W6 + St/ 10 + KB / 20 + 140$ cm

Beispiel: Antoine hat eine Körpergröße von 178 cm(Er würfelt 6+4+2+2+4 = 18, zuzüglich Stärke 161/10=+16, zuzüglich KB 76/20=+4, zuzüglich 140 = 178). Für seine Epoche gar nicht mal klein.

KÖRPERGEWICHT: Das Körpergewicht in kg, ebenfalls wichtig beim Einsatz verschiedener Fertigkeiten und in Abenteuersituationen aller Art.

Formel: $(Körpergröße - 100) \times \text{Modifikation}$

Modifikation: $x (7+1W6) / 10$

Liegt das Körpergewicht über dem Stärke-Wert eines Charakters, so leidet dieser an Übergewicht und hat diverse spieltechnische Nachteile: Seine Bewegungsweite (BW) ist mit dem Faktor Stärke/Gewicht zu multiplizieren (dieser Faktor kann nur Werte zwischen 0,5 und 1 annehmen) und auf alle körperlichen Fertigkeiten gilt bei Erfolgsproben ein WM von - (Gewicht / Stärke). Hierbei ist mathematisch zu runden. Körperliche Fertigkeiten sind z.B. Klettern, Springen (nicht Schwimmen, da das Gewicht hier nicht stört!) und Ausweichwürfe, nicht aber Waffenfertigkeiten. Es entscheidet im Zweifelsfall der Spielleiter.

Beispiel: Antoine rechnet: 178-100 =78; er würfelt dann eine 4, d.h. $x (11/10= 1,1)$ 1,1 = 86 kg. Er hat

2. Die Charaktere

mit Stärke 161 natürlich kein Übergewicht, das ihn behindern würde.

STAND: Der Stand eines Charakters mißt die gesellschaftliche Stellung, in der er sich in seiner Heimatkultur befindet. Es ist einmal mit 1W200 zu würfeln und ein WM zu verrechnen. Für diesen gilt:

Klasse	KM	Ed	Kr	Bk	Ma	Sh	Ba
WM	- 10	+ 10	+ 30	- 20	- 40	- 60	- 15

Anschließend kann aus der folgenden Tabelle der Stand des Charakters abgelesen werden. Im einzelnen handelt es sich um:

- *Unfreie* ist ein Begriff für entflozene Leibeigene, gesuchte Kriminelle und vergleichbare Personen. Sie haben meist ihre Heimat fluchtartig verlassen und müssen dort in jedem Fall mit Verfolgung oder schlechter Behandlung rechnen.

- Zum *Volk* gehören Charaktere, die normale Durchschnittseinwohner eines Landes darstellen. Sie bilden das Rückgrat jeder Bevölkerung ihrer Epoche und sind meist in einfachen Tätigkeiten wie z.B. Landwirtschaft oder Handwerk beschäftigt. Angehörige des Volkes haben keine besonderen Vor- oder Nachteile.

- Das *Bürgertum* ist der Vorläufer des sogenannten Mittelstandes. Es handelt sich meist um zu etwas Vermögen und Ansehen gelangte ehemalige Angehörige der Unterschicht, beispielsweise wohlhabende Kaufleute, Offiziere oder Landbesitzer.

- *Adel* umfaßt die Führungsschicht der Monarchien. Adlige gehören einer meist traditionsreichen Familie an, die in ihrer Heimat Einfluß besitzt oder wenigstens besaß. Spielercharaktere werden meist entweder für ihre Verdienste geadelt worden sein oder einer Familie angehören, die Geld und Einfluß verloren hat - müßten sie sich sonst als Seefahrer engagieren?

- Ähnliches gilt für *Hochadlige*, die ihren genauen Titel (die Beispieltabelle orientiert sich an England) noch auswürfeln müssen. Gerade hier wird es sich meist um in der Erbfolge benachteiligte Charaktere handeln, obgleich sie natürlich über gesellschaftliches Ansehen verfügen.

Tabelle für den Stand eines Charakters

Wurf	bis 9	10 - 69	70 - 159	160 - 195	ab 196
Stand	Unfreie	Volk	Bürgertum	Adel	Hochadel

Hochadlige werfen 1W20 und benutzen die folgende Tabelle:

Wurf	1 - 8	9 - 12	13 - 16	17 - 18	19 - 20
Titel	Viscount	Lord	Earl	Marquess	Duke

Wie bereits gesagt können Spieler und Spielleiter eigene Listen für andere Kulturen ausarbeiten. Gerade bei der Festlegung des Standes ist Kreativität verlangt, insbesondere wenn es um nichteuropäische Kulturkreise geht. Entsprechende Literatur könnte empfehlenswert sein.

Beispiel: Antoine würfelt 44+70=114. Also entstammt er dem Bürgertum in Frankreich.

2.5 Angeborene Fähigkeiten

Verschiedene Charaktere haben das Glück, von Geburt an über Vorteile zu verfügen, die andere Personen nie erlangen konnten und auch nie erlangen werden. Diese praktisch nachträglich nicht erlernbaren Fähigkeiten und Vorteile heißen angeborene Fähigkeiten. Sie werden im entsprechenden Kapitel näher erläutert.

Es ist einmal mit 1W100 zu würfeln und die folgende Tabelle zu konsultieren:

Würfelresultat	Anzahl der angeborenen Fähigkeiten
01 - 75	keine
76 - 90	1
91 - 95	2
96 - 99	3
100	4 und noch ein Wurf

Charaktere mit angeborenen Fähigkeiten werfen entsprechend der Anzahl ihrer Fähigkeiten mit dem W100 und entnehmen der Tabelle ihre angeborenen Vorteile. Wird ein solcher doppelt geworfen, verfällt der entsprechende Wurf ersatzlos.

Würfelergebnis	Angeborene Fähigkeit
1-10	Nat. Schutz +1
11-20	Berserker
21-30	Tiefentauchen
31-40	Falkenaugen
41-50	Nachtsicht
51-60	Wachgabe
61-70	Extremes Gehör
71-80	Extremer Geruchssinn
81-90	Intuition
91-100	Beidhänder

Beispiel: Antoine würfelt eine 79, also besitzt er eine angeborene Fähigkeit. Zur Ermittlung derselben würfelt er mit 1W100 eine 87: Antoine verfügt über eine stark ausgeprägte Intuition.

2. Die Charaktere

2.6 Berufe

Nachdem Ihr Charakter in seinen Grundeigenschaften feststeht, befassen wir uns als nächstes mit der Frage, was er in seinem bisherigen Leben erlernen konnte, ehe Sie seine Rolle aktiv übernehmen. Erstes Element sind hierbei Berufe, in denen er möglicherweise tätig gewesen ist. Sie können völlig frei entscheiden, welchen Beruf Sie wählen, vorausgesetzt Sie erfüllen die Mindestbedingungen. Diese sind für jeden Beruf im Kapitel über Fertigkeiten angegeben, und zwar in Form von Eigenschaftswerten, über die Ihr Charakter mindestens verfügen muß. Eventuell sind zusätzlich bestimmte Fertigkeiten verpflichtend.

Als guter Rollenspieler sollten Sie sich bemühen, Berufe zu wählen, die zur Herkunft und sozialen Stellung des Charakters passen. Einen britischen Lord könnte man sich zwar als Jäger vorstellen, aber der Beruf Profos wirkt auf uns in etwa so trefflich gewählt wie Alchimist bei einem südamerikanischen Eingeborenen. Absprache mit dem Spielleiter ist angeraten; dieser darf auch bestimmte Berufe verbieten, falls er dies für nötig hält. Die verschiedenen Berufe und die sich aus ihrer Wahl ergebenden Vorteile und Einsatzmöglichkeiten werden in einem folgenden Kapitel dargestellt.

Wie erlernt man nun Berufe? Ganz einfach. Es sind im ersten Schritt die zur Verfügung stehenden Lernpunkte zu ermitteln. Dies geschieht mittels der Formel

$$\text{Lernpunkte} = 2W6 + \text{IN} / 30 + \text{GE} / 40.$$

Der Berufslerntabelle sind für jeden Beruf die Lernpunktekosten zu entnehmen. Bei Auswahl eines Berufes ist die entsprechende Anzahl Lernpunkte aufzuwenden. Hierbei ist auch das Erlernen mehrerer Berufe gestattet, falls die Lernpunkte ausreichen. Nicht verwendete Lernpunkte verfallen ersatzlos.

Dem Kapitel Berufe ist zu entnehmen, ob der gewählte Beruf nach Stufen unterteilt wird. In diesem Fall ist die erlernte Stufe zu bestimmen, indem 1W6 geworfen wird. Mehrmaliges Erlernen eines Berufes ist nicht gestattet. Aufgeschrieben wird in der Art "Beruf" + (Stufe).

Beispiel: Antoine würfelt 61+=7, +In 161/30= +5,3 (abgerundet+5), +Ge190/40=+4,75(aufgerundet+5). Antoine hat also 17 Berufslernpunkte zur Verfügung. Er entscheidet sich für den Beruf des Arztes (wegen seiner guten Ge und In, schöne Grüße von Captain Blood). Dies kostet 12 Punkte, die restlichen 5 verfallen. Arzt ist ein nach Stufen unterteilter Beruf, daher wirft Antoine mit 1W6 und erhält eine Stufe von 4. Demzufolge ist Antoine Arzt+4.

2.7 Fertigkeiten

Entscheidendes Kapital eines Charakters sind nicht seine Grundeigenschaften, sondern was er daraus macht. Zu diesem Zweck erlernt er diverse Fertigkeiten. Diese stellen sozusagen Tätigkeitsfelder dar, die er mehr oder weniger gut beherrscht, ob es sich nun um Kampf mit dem Säbel, Reiten oder Giftmischen handelt. Die einzelnen Fertigkeiten werden in einem der folgenden Kapitel ausführlich vorgestellt und auch ihre Einsatzmöglichkeiten besprochen.

Ähnlich wie im Fall der Berufe gibt es auch für Fertigkeiten Mindestvoraussetzungen, die der Lerntabelle zu entnehmen sind. Sollte dort eine andere Fertigkeit aufgeführt sein, heißt dies, daß der Charakter jene Fertigkeit ebenfalls mit mindestens derselben Stufe beherrschen muß, will er die andere Fertigkeit erwerben. Ratsam ist zudem die Lektüre der Berufsbeschreibungen, da viele Berufe Fertigungsboni vermitteln, so daß es in der Regel geschickt ist, bei Erlernen eines bestimmten Berufs auch die entsprechenden Fertigkeiten zu erwerben.

Die Fertigkeitenlernpunkte werden nach

$$4W6 + \text{IN} / 20 + \text{GE} / 15 + \text{ST} / 50$$

bestimmt. Aus der Lerntabelle sind die Kosten für den Erwerb von Fertigkeiten zu bestimmen; diese sind von der Charakterklasse abhängig:

Fertigkeiten, die als Grundfertigkeiten einer Klasse gelten, können zu 50% der Kosten erworben werden.

Ausnahmefertigkeiten einer Klasse kosten das Doppelte.

Ist eine Charakterklasse weder in der Grund- noch in der Ausnahmefertigkeitenspalte aufgeführt, so zählt die Fertigkeit zu den Standardfertigkeiten und kostet exakt die aufgeführte Lernpunktemenge. Wie üblich werden für das Lernen Punkte verbraucht; nicht benutzte Lernpunkte verfallen ersatzlos. Die angegebenen Kosten reichen exakt für das Erlernen einer Stufe in der gewählten Fertigkeit. Will man seine Kenntnisse vertiefen, muß man entsprechend mehrmals Lernpunkte aufwenden und das ganze mit dem Stufenmodifikator verrechnen (s. Tabelle). Zu beachten ist auch die Stufenmaximumregel (vgl. Kapitel über Erfahrung und Lernen).

Stufe	Modifikator
1 bis 5	jeweils x 1
6 bis 10	jeweils x 2
11 bis 15	jeweils x 4
16 bis 20	jeweils x 8
21 bis 25	jeweils x 16
...	usw.

Beispiel: Antoine würfelt 4+2+4+4= 14, +In 161/20= +8, + Ge 190/15 = +12,66 (aufgerundet +13), + St 161/50 = +3,2 (abgerundet +3). Antoine hat also 38 Fertigkeitenlernpunkte zur Verfügung, was sehr gut ist. Er sieht die Lerntabellen durch und entscheidet sich für:

- *Fechtwaffe +4 (Lernpunktekosten 3 x Stufe 4 =12, Grundfertigkeit, also -50% = 6 Lernpunkte).*

- *Fechtschule Säbel +2 (Lernpunktekosten 5 x Stufe 2 =10, Grundfertigkeit, also -50% = 5 Lernpunkte).*

- *Verführung+2 (Lernpunktekosten 3 x Stufe 2=6, Grundfertigkeit, also -50% =3 Lernpunkte)*

2. Die Charaktere

- Pistolen +4 (Lernpunktekosten 2 x Stufe 4 = 8, Grundfertigkeit, also -50% = 4 Lernpunkte)
- Boxen +2 (Lernpunktekosten 2 x Stufe 2 = 4 Lernpunkte)
- Schwimmen +3 (Lernpunktekosten 2 x Stufe 3 = 6, Grundfertigkeit, also -50% = 3 Lernpunkte)
- Glücksspiel +2 (Lernpunktekosten 3 x Stufe 2 = 6, Grundfertigkeit, also -50% = 3 Lernpunkte)
- Klettern +3 (Lernpunktekosten 2 x Stufe 3 = 6, Grundfertigkeit, also -50% = 3 Lernpunkte)
- Lesen/Schreiben +2 (Lernpunktekosten 2 x Stufe 2 = 4 Lernpunkte)
- Taschenspielererei +2 (Lernpunktekosten 3 x Stufe 2 = 6, Grundfertigkeit, also -50% = 3 Lernpunkte).

Eine gute Startausbildung, nicht wahr?

2.8 Mentale Begabungen

Mentale Begabungen sind ein optionales Element dieses Rollenspiels. Sie stellen sozusagen die übernatürliche Komponente dar, die von manchen Spielern und Spielern gewünscht werden könnte; bei historischem Spiel jedoch besser außen vor bleiben sollte. Zur näheren Erläuterung dieses Komplexes ist in jedem Fall die Lektüre des entsprechenden Kapitels der Regeln empfehlenswert.

An dieser Stelle soll lediglich das Lernverfahren vorgestellt werden. Jeder Charakter, der in der Tabelle der abgeleiteten Modifikatoren (s. Tabellenteil) einen M-Basis-Wert (M für Mental) zugeordnet bekam, hat das Potential für Mentale Begabung. Ob er tatsächlich Mentale Fertigkeiten trainieren konnte, wird sich gleich zeigen.

Es ist mit 1W20 zu würfeln und M-Basis + M-WM zu addieren. Bei einem Ergebnis von wenigstens 30 verfügt der Charakter bereits bei Spielbeginn über Mentale Fertigkeiten. Kämpfende Mönche verfügen in jedem Fall über Mentale Fertigkeiten, wenn ihr Manawert ausreicht. Alle Mentalen Fertigkeiten gelten für sie als Grundfertigkeiten. Für andere Charakterklassen mit Ausnahme der Orientalischen Kämpfer gelten des weiteren Mentale Fertigkeiten als Ausnahmekenntnisse.

Mentale Fertigkeiten werden ähnlich normalen Fertigkeiten erlernt, indem Lernpunkte ermittelt und anhand der Tabelle für Mentale Fertigkeiten verbraucht werden. Es gilt:

$$\text{Lernpunkte} = 2W6 + M_n / 20 + I_n / 40$$

Kämpfende Mönche addieren 2W6 Lernpunkte.

Wie beim Lernen allgemeiner Fertigkeiten beziehen sich die angegebenen Kosten auf den Erwerb einer Fertigkeitsstufe; der Erwerb mehrerer Stufen ist wie dort beschrieben möglich, auch ist dieselbe Tabelle wie für allgemeine Fertigkeiten zu benutzen.

Beispiel: Antoine (Manawert 85) verfügt nicht über Mentale Begabungen, so daß nichts weiteres zu veranlassen ist.

2.9 Startausrüstung

Als nächstes müssen Sie nun bestimmen, über welche Ausrüstung Ihr Charakter zu Beginn seiner Spielkarriere verfügen kann. Hierbei wird relativ flexibel verfahren, in erster Linie beeinflussen der Stand eines Charakters und der Zufall seine Möglichkeiten.

Zunächst wird ermittelt, wieviel Kapital einem Charakter zur Anschaffung von Ausrüstung zur Verfügung steht. Es gilt:

$$\text{Basiskapital} = 1W6 \times 100 \text{ GD}$$

Der Stand beeinflusst dies wie folgt:

- Unfreie halbieren das Ergebnis
- Bürger multiplizieren mit 1,5
- Adlige multiplizieren mit 1W3+1
- Hochadlige multiplizieren mit 2W3+1

Das Kapital kann völlig frei zur Anschaffung von Ausrüstung verwendet werden, allerdings darf der Spielleiter Einschränkungen erlassen, falls er bestimmte Gegenstände nicht zu Spielbeginn in Spielerhand wissen möchte oder sie für den kulturellen Hintergrund eines Charakters widersprechend hält. Im übrigen sollten Sie bei der Ausstattung Ihres Charakters beachten, daß Sie möglichst Waffen wählen, mit deren Umgang er vertraut ist.

Soll Startkapital in Bargeld umgewandelt werden, ist dies nur unter 75% Verlust möglich.

Beispiel: Antoine wirft eine 3. Multipliziert mit 100 sowie dem Faktor 1,5 für seinen Bürgerstand ergibt dies 450 GD.

2.10 Sonderregeln für Kämpfende Mönche

Die Charakterklasse des Kämpfenden Mönches weicht stark von den üblichen Klassen ab. Daher gelten besondere Bestimmungen, um die Klasse nicht zu übermächtig werden zu lassen. Allerdings sind diese Regeln nur anzuwenden, falls mit Mentalen Begabungen gespielt wird.

Einschränkungen betreffen dabei in erster Linie Waffenfertigkeiten des Charakters. Kämpfenden Mönchen ist vor Spielbeginn ausschließlich das Erlernen folgender Waffenfertigkeiten gestattet: Judo, Karate, Boxen, Wurfaffen, Bögen, Kampfstab, Stichwaffen. Des weiteren stehen ihnen nur 50 % der üblichen Berufslernpunkte zur Verfügung; dies erklärt sich aus der anders gearteten Ausbildung dieser Charakterklasse.

2.11 Namengebung

Ein sehr wichtiger Schritt ist es noch, für Ihren Charakter einen Namen festzulegen. Orientieren Sie sich hierbei an seiner Heimatkultur und der im Laufe der Charaktererschaffung festgelegten sozialen Stellung.

2. Die Charaktere

Des weiteren sollten Sie sich Gedanken machen über folgende Dinge:

- Wie sieht der Charakter aus? Augenfarbe, Haarfarbe, Statur, usw.
- Wie verhält er sich bei Auseinandersetzungen, gegenüber Personen des anderen Geschlechts, gegenüber Personen anderer sozialer Schichten, gegenüber Zivilisten, usw.?
- Was sind seine Ziele? Eine Kiste Dublonen? Ein Adelstitel? Reinwaschung seiner Familienehre? Rache?
- Wie kleidet sich der Charakter?
- Wie steht er zum Töten von Menschen? Warum ist er unter die Piraten gegangen?

Beispiel: Antoines Familie stammt aus Brest in Frankreich. Er begann dort, von seinem Vater den Beruf des Arztes zu erlernen. Da die Familie jedoch zu der religiösen Minderheit der Hugenotten gehörte, verlor sie eines Tages durch staatliche Verfolgung alles was sie besaß, ja, man mußte fliehen, um das nackte Leben zu retten. Antoines Eltern wurden von einem wütenden Mob erschlagen, seine Schwester ist vermißt, seit das Schiff, auf dem sie segelten, im Sturm sank. Er selbst konnte an Land schwimmen und schloß sich bald darauf einer Gruppe von Freibeutern an. Er haßt das katholische Frankreich ebenso wie Spanien und hat sich vorgenommen, eines Tages in seine Heimat zurückzukehren und sich an jenen Leuten zu rächen, die bis zu jener schrecklichen Nacht gute Nachbarn gewesen waren.

2.12 Bestimmung des Alters

Zum Abschluß ist zu ermitteln, wie alt Ihr Charakter bei Spielbeginn ist. Addieren Sie einfach die verwendeten Lernpunkte und dividieren Sie das Ergebnis durch 20. Der abgerundete Wert addiert zur Zahl 16 ergibt das Alter Ihres Charakters.

Beispiel: Antoine verwendete 12 Berufs- und 38 Fertigkeitlernpunkte. Dies bedeutet ein Alter von 18,5 Jahren ($12+38=50$; dividiert durch 20 = 2,5 + 16 = 18,5 Jahre.).

2.13 Erschaffung von Besatzungsmitgliedern

Werden unbedeutendere NSCs erschaffen, z.B. als Besatzung eines Spielerschiffes, so sollte je Basiseigenschaft nur einmal gewürfelt werden. Charakterklasse und Fertigkeiten legt der Spielleiter fest, wobei in jedem Fall nur die Hälfte der üblichen Lernpunktezahlen zur Verfügung steht.

Bedeutende NSCs, z.B. Gegner oder angeheuerte wichtige Besatzungsmitglieder, werden wie Spielercharaktere erschaffen. Der Spielleiter kann aber auch einfach bestimmte Werte und Fähigkeiten festlegen, falls er bereits eine Vorstellung von einer Figur hat.

2. Die Charaktere

Tabelle der abgeleiteten Modifikatoren

Wertebereich	Stärke	Gesch.	Körperbau	Intelligenz	Reaktion	Manawert
2	Sch-WM - 4; LK-WM - 3; AK-WM - 3	An-WM - 4; Ab-WM - 4; Sch-WM - 2	LK-Basis 4; AK-WM - 4	M-WM - 5	Aus-WM - 3	-----
3 - 5	Sch-WM - 3; LK-WM - 2; AK-WM - 3	An-WM - 3; Ab-WM - 3; Sch-WM - 2	LK-Basis 5; AK-WM - 3	M-WM - 4	Aus-WM - 2	-----
6 - 10	Sch-WM - 2; LK-WM - 2; AK-WM - 2	An-WM - 2; Ab-WM - 2; Sch-WM - 1	LK-Basis 6; AK-WM - 3	M-WM - 3	Aus-WM - 2	-----
11 - 20	Sch-WM - 2; LK-WM - 1; AK-WM - 1	An-WM - 1; Ab-WM - 2; Sch-WM - 1	LK-Basis 7; AK-WM - 2	M-WM - 2	Aus-WM - 2	-----
21 - 40	Sch-WM - 2	An-WM - 1; Ab-WM - 1	LK-Basis 8; AK-WM - 2	M-WM - 1	Aus-WM - 1	-----
41 - 80	Sch-WM - 1	Ab-WM - 1	LK-Basis 9; AK-WM - 1	M-WM - 1	Aus-WM - 1	-----
81 - 120	-----	-----	LK-Basis 10	-----	-----	-----
121 - 140	Sch-WM + 1	Ab-WM + 1	LK-Basis 11	-----	-----	-----
141 - 160	Sch-WM + 1; LK-WM + 1	An-WM + 1; Ab-WM + 1	LK-Basis 12; AK-WM + 1	M-WM + 1	Aus-WM + 1	-----
161 - 180	Sch-WM + 2; LK-WM + 1; AK-WM + 1	An-WM + 2; Ab-WM + 2; Sch-WM + 1	LK-Basis 14; AK-WM + 2	M-WM + 1	Aus-WM + 1	-----
181 - 190	Sch-WM + 2; LK-WM + 2; AK-WM + 1	An-WM + 2; Ab-WM + 3; Sch-WM + 1	LK-Basis 15; AK-WM + 2	M-WM + 2	Aus-WM + 2	M-Basis 10
191 - 195	Sch-WM + 3; LK-WM + 3; AK-WM + 2	An-WM + 3; Ab-WM + 3; Sch-WM + 2	LK-Basis 16; AK-WM + 3	M-WM + 2	Aus-WM + 2	M-Basis 10
196 - 198	Sch-WM + 4; LK-WM + 4; AK-WM + 2	An-WM + 3; Ab-WM + 4; Sch-WM + 2	LK-Basis 18; AK-WM + 3	M-WM + 3	Aus-WM + 3	M-Basis 11
199	Sch-WM + 5; LK-WM + 5; AK-WM + 3	An-WM + 4; Ab-WM + 5; Sch-WM + 3	LK-Basis 20; AK-WM + 4	M-WM + 4	Aus-WM + 4	M-Basis 11
200	Sch-WM + 6; LK-WM + 6; AK-WM + 4	An-WM + 5; Ab-WM + 6; Sch-WM + 3	LK-Basis 22; AK-WM + 5	M -WM + 4	Aus-WM + 4	M-Basis 12

Berufslerntabelle

Beruf :	Lernpunktekosten	Mindestvoraussetzungen
Alchimist	12	In 170
Arzt	12	In 160, Ge 100
Bauer	7	keine
Baumeister	11	In 140
Bogen- und Pfeilmacher	8	Ge 80
Böttcher	6	Ge 80, St 80
Büchsenmacher	8	Ge 120, St 80
Chirurg	10	In 150, Ge 120
Falkner	10	In 60
Feldscher	9	In 130
Fischer	7	Ge 60
Gaukler	10	Ge 150
Gelehrter	12	In 180
Geschützgießer	7	Ge 85, In 80
Goldschmied	7	Ge 100, In 80

2. Die Charaktere

Beruf:	Lernpunktekosten	Mindestvoraussetzungen
Grobschmied	6	Ge 80, St 120
Händler	10	In 100
Hundeführer	10	In 50
Jäger	8	Ge 60, In 60
Kanonier	10	Ge 80
Kartenzeichner	8	In 140
Koch	6	keine
Musikant	8	Ge 60
Navigator	11	In 160
Optiker	10	In 150
Perlentaucher	9	Ge 90, KB 85
Priester	9	WA 100, In 110
Profos	9	St 110
Reepschläger	8	Ge 80
Schiffbauer	10	Ge 100, St 100
Schneider	6	Ge 60
Schreiber	9	In 100
Seemann	8	keine
Segelmacher	10	Ge 100
Sklavenhändler	8	In 100
Soldat	11	keine
Steinmetz	8	St 100, Ge 70
Stückmeister	12	In 150, Ge 100
Takelmeister	10	Ge 100, In 80
Waffenschmied	10	St 100, Ge 120
Wirt	6	keine
Zahlmeister	9	In 110
Zimmermann	8	Ge 100
Zureiter	11	Ge 120

Fertigkeitenlerntabelle

Fertigkeit	Lernpunktekosten	Mindestvoraussetzungen	Grundfertigkeit für	Ausnahmefertigkeit für
Alchimie GK	3	In 160, Ge 60	-----	Sh, Fb, Ba
Alchimie EK	4	In 160, Ge 80, Alchimie GK	-----	Sh, Fb, Ba, Bk
Angeln	2	Ge 25	Ba, Bk	Kf
Astronomie	4	In 150	Ed, Kr, Of	Sh, Ba
Beidhändiger Kampf	4	Ge 130, St 130	Sh, Ba, OK, Fb, Kr	Kf, Ed
Beschatten	2	Ge 90	Bk, OK, KM	Sh, Ma
Betäuben	2	Ge 100	Bk, OK, KM	-----
Enterhaken werfen	2	Ge 30, St 60	Bk, Fb, Ma, Sh	Kf, Ed
Fallen erkennen	2	In 50	Bk, Fb, Ba, OK, KM	Sh
Fallen entschärfen	2	In 50, Ge 50	Bk, OK, KM	Kf
Fallen aufbauen	2	In 35, Ge 65	Bk, OK, Ba	Kf
Fechtschule Säbel	5	Ge 100, Säbel	Of, Fb, OK	-----
Fechtschule Degen	5	Ge 130, Degen	Kr, Fb	Sh, Ba, Ma
Feilschen	2	In 30, WM 50	Kf	Bk, Kr, OK, KM
Fieber senken	3	In 50	Of, Bk, KM	Sh
Gefahren spüren	3	Mn 135	KM, OK, Bk, Ba	-----
Gegengifte herstellen	3	In 110	KM	Sh
Geheimfächer finden	1	In 60	Fb	Kf, Sh
Geheimmech. öffnen	3	Ge 50, In 60	Kr, Fb, Bk, KM, OK	Sh, Ba
Geheimschriften	2	In 150	Ed, Kr	Sh, Ba
Geländelauf	2	Ge 20	Bk, Ba	Kf
Gift erkennen	3	Mn 130	Bk, OK, KM	-----
Giftmischen	2	In 120	Sh, OK	Bk, Kr

2. Die Charaktere

Fertigkeit	Lernpunktekosten	Mindestvoraussetzungen	Grundfertigkeit für	Ausnahmefertigkeit für
Glücksspiel	3	In 100, Ge 120	Fb	Ed, KM
Heilkräuterkunde	3	In 40	Bk, Ed, Of, KM	Sh
Holz bearbeiten	2	Ge 25	Sh, Bk	-----
Jolle führen	3	In 30, Ge 60	Of, Ma, Bk	-----
Kampf im Wasser	2	Ge 85	Bk, OK, KM, Ba	-----
Karten zeichnen	3	In 100	Ed, Kr	Sh, Ba
Kartenlegen	3	Ge 50, In 50	Fb	Bk, Ba, KM, OK
Katapult bedienen	3	Ge 65, In 40	Of	-----
Kaufmännische Ausbildung	9	In 85	Kf	Sh, Fb, OK, KM, Kr, Bk
Klettern	2	Ge 20	Bk, Kr, Fb, Sh, Ma, Ba, OK, KM	Kf
Krafttraining	2	KB 60, St 60	Sh, Ba	Kf
Lassowerfen	2	Ge 110, St 55	Bk, Ba	Kf
Laufen	3	Ge 45, KB 50	Bk, Ba	-----
Lauschen	2	In 25	Bk, OK	Ed, Kf
Lesen / Schreiben	2	In 50	KM, Of, Ed, Kf, Kr	Sh, Ba
Mechanik GK	2	Ge 90, In 60	Kr, Fb, OK	-----
Mentales Training	2	In 40, Mn 40	KM	Of, Ba, Ma
Messerwurf (oder andere Wurfwaffe)	3	Ge 75	Bk, OK, KM	Kf, Ed
Meucheln	5	Ge 120, St 100	Bk, OK, Sh	Kf
Nähen	2	Ge 20	-----	Sh, Kr
Navigation	4	In 160, Astronomie, Orientierung	Kr, Ed, Of	Sh, Ba
Orientierung	4	Mn 50	Bk, Fb, Ed, Ba, Of	-----
Pflanzenkunde	3	In 40	KM, Of, Bk, Ed, Ba	-----
Redekunst	3	WA 130, In 60	Kf, Ed, KM	Sh
Reiten	2	Ge 20	Ba, Ed, Bk, Kr	-----
Reiterkampf	2	Ge 60, Reiten	Ba, OK	-----
Rudern	2	Ge 20, St 35	Ma, Bk, Of	-----
Scharfschütze Pistole	5	Ge 110, Pistole	Fb, Kr, OK	-----
Scharfschütze Bogen	5	Ge 120, Bogen	KM, Bk, Of	-----
Scharfschütze Muskete	5	Ge 100, Muskete	Of, OK	-----
Schätzen	2	In 50	Kf	Bk, Sh, KM
Schiff steuern	4	In 60, Ge 60	Kr, Fb, Of, Ed	KM, OK, Ba
Schleichen	2	Ge 110	Bk, OK, KM	Sh
Schußwaffe zu Pferd	2	Ge 65, Reiten	Kr, OK, Ba	-----
Schwimmen	2	Ge 20	Of, BK, Ed, Fb	-----
Seilkunst	2	Ge 40	Fb, BK, Ma, KM, OK	-----
Sprachkunde	3	In 120	Ed, Kf, KM	Sh, BK
Springen	2	St 20, Ge 20	Bk, Fb, Ba, KM	-----
Spurenlesen	2	In 100	Bk, Ba	-----
Taschenspiellerei	3	Ge 130	Fb	Bk
Tauchen	2	Ge 25, Schwimmen	Bk, Ma, KM	-----
Tierkunde	3	In 40	Ed, Bk, KM, Ba	Sh
Überleben	2	In 25	Ba, KM, Bk	-----
Verführung	3	Es 120, WA 120	Fb, Kr	KM, OK
Verhandeln	3	WA 35, In 50	KM, Kr, Ed, Kf	Sh
Verkleidung	3	Ge 40, In 50	Fb, OK	Bk
Waffenkunst	6	keine	Kr, Of, OK	Kf
Wahrnehmung	3	Mn 130	KM, OK, Bk, Ba	-----
Werfen	3	St 85, Ge 65	Sh, Bk, Ba	-----
Wundheilung	4	In 40, Ge 40	Bk, KM, Kf, Ed, Of	-----
Schlösser öffnen	3	Ge 60, In 60	Fb	Ba, Sh, Kf, Bk
Menschen einordnen	3	In 85, Mn 60	KM, Kr, Ed, Kf	Sh
Waffe ziehen	2	Ge 80, Waffe	OK, KM, Of, Fb, Kr	Kf, Ed
Verstecken	3	Ge 70	OK, Bk, Ba	Kf, Ed

2. Die Charaktere

Waffenfertigkeiten

Waffenfertigkeit	Lernpunktekosten	Mindestvoraussetzungen (St / Ge)	Grundfertigkeit	Ausnahmefertigkeit
Stichwaffen	2	01 / 01	OK, Bk	-----
Wurfwaffen	2	01 / 01	OK, Bk, KM, Fb	Kf
Pistolen	2	25 / 60	Fb, Sh, Kr	Kf, KM, Ba
Musketen	2	60 / 40	Sh, Bk	KM, Ba
Geschütz	3	75 / 80	Of, Ma	Bk, KM
Armbrüste	2	80 / 90	-----	Bk, Fb, Kf
Bögen	4	80 / 90	Ba, Bk	Sh, Fb
Schilde	2	20 / 20	-----	-----
Schleudern	3	20 / 40	Ba	-----
Main-Gauche	3	01 / 10	Kr, Fb, Of	Sh, KM, Ba, Ma
Fechtwaffe	3	30 / 30	Kr, Fb, Of	Sh, KM, Ba, Ma
Schwerter	3	40 / 30	OK, Sh, Ba	Kf, KM, Bk
Zweihandschwerter	3	130 / 60	OK, Sh	Kf, Ed, KM, Bk, Ma, Kr
Spießwaffen	2	60 / 60	Ba	Kf, Ed
Peitschen	3	01 / 80	Sh, Of, Ma	Kf, Ed
Kampfstab	4	40 / 60	KM	Sh, Ba, Ma, Bk
Hellebarden	2	80 / 40	Sh	Bk, Kf, Ed, KM, Ba
Blasrohr	2	10 / 90	Ba, Bk, OK	Sh, Ma
Morgensterne	3	120 / 60	Sh	Bk, KM, Kf, Ed, Kr
Äxte / Keulen	2	10 / 01	Ba, OK	KM, Kf
Zweihd. Äxte / Keulen	3	120 / 60	Ba, OK, Sh	KM, Bk, Kf
Wurfäxte	2	20 / 20	OK, Ba, Bk	KM
Wurfspieße	2	30 / 40	Ba, Bk	-----
Boxen	2	60 / 60	Sh, Ma, Of, Ba	Kf
Karate	4	50 / 80	KM	Sh, Ma, Bk, Ba, Kf
Judo	4	30 / 80	KM	Sh, Ma, Bk, Ba, Kf

3. Fertigkeiten und andere Kenntnisse der Charaktere

3. Fertigkeiten und andere Kenntnisse der Charaktere

3.1 Einführung

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit den besonderen Begabungen der einzelnen Charaktere, seien es nun erlernte Fähigkeiten wie z.B. Berufsfertigkeiten oder auch angeborene Talente. Auch auf den Einsatz der Fertigkeiten im Spiel und die besonderen Bedingungen im Einzelfall wird eingegangen werden. Mentalen Fertigkeiten dagegen ist an anderer Stelle ein eigenes Kapitel gewidmet.

3.2 Regelmechanismen

Fertigkeiten sind ein Maß für die Ausbildung eines Charakters. Sie sind sozusagen das Fleisch, mit dem das Skelett der Grundwerte ausgekleidet wird. Üblicherweise ist der Erfolg beim Einsatz von Fertigkeiten nie garantiert, sondern es ist eine Erfolgsprobe auszuführen (s.u.). Nur in sehr seltenen Fällen sind Fertigkeiten immer erfolgreich, oder sie dienen lediglich dazu, negative WM auf Proben ganz oder teilweise zu kompensieren oder positive zu vermitteln.

Fertigkeiten werden durch ihre **Stufe** näher klassifiziert. Die Stufe ist ein Zeichen dafür, inwieweit jemand sich mit dem Erlernen einer Fertigkeit befaßt hat. Anfänger beginnen mit Stufe 1; nach oben hin ist im Regelfall der Zuwachs offen, allerdings ist dies für manche Fertigkeiten anders geregelt (s. Beschreibungen). Jedoch lassen sich zwei Personen mit Fertigkeitsstufe 1 nur bedingt als gleichrangig betrachten, da normalerweise auch eine Grundeigenschaft (z.B. Geschicklichkeit oder Intelligenz) die Erfolgsaussichten beim Fertigkeiteneinsatz beeinflusst.

Der Zeitaufwand beim Fertigkeiteneinsatz ist sehr unterschiedlich. Im Regelfall sollte der Spielleiter anhand des gesunden Menschenverstandes entscheiden; allerdings wurde für verschiedene Fertigkeiten, vor allem solche, die in Kampfsituationen wichtig werden könnten, eine Zeitangabe der Beschreibung beigelegt.

Mehrfachaktionen oder wiederholte Aktionen sind der aufeinanderfolgende Versuch, eine Fertigungsprobe erfolgreich abzulegen. Sie sind möglich, sofern eine Aktion nicht eindeutig nicht wiederholbar ist (wird gewürfelt, ob jemand ein Schiff heil durch die Riffe bringt, hat er - jedenfalls mit diesem Schiff - nur eine Chance). Um den Spielfluß zu beschleunigen und Würfelorgien zu verhindern, sowie um die Ermüdung bei repetitiven Versuchen zu simulieren, sollte jedoch bei aufeinanderfolgenden Würfeln ohne eine Pause, die entweder der Zeit für einen Versuch oder eine Minute, was immer mehr sein sollte, beträgt, ein kumulativer WM von -1 auf die Aktion angerechnet werden.

3.3 Berufsfertigkeiten

3.3.1 Grundlagen

Die meisten Berufe verfügen über einen **Erfolgswert**, der bei Erfolgsproben zu benutzen ist. Dieser Wert

errechnet sich aus dem der Grundtabelle zu entnehmenden Grundwert zuzüglich einem WM in Höhe der Erfahrungsstufe des Charakters in der Berufsfertigkeit. Hierbei sollte erwähnt werden, daß die Spielercharaktere als Abenteurer nicht unbedingt mit Professionellen im Berufsfeld konkurrieren können. Ihre Kenntnisse sind wesentlich weiter gefächert, jedoch mit dem Nachteil, daß sie viele Tätigkeiten nur eingeschränkt ausüben können, nicht zuletzt da sie ihre Berufe oft lange nicht einsetzen werden.

Ein zusätzlicher Vorteil der Berufe liegt darin, daß diese in der Regel positive WM auf bestimmte Fertigkeiten, die mit den Berufskennnissen in Zusammenhang stehen, vermitteln. Diese WM werden in den Beschreibungen der Berufe mit aufgeführt. Manche Berufe bewirken auch andere Vorteile, wie zum Beispiel das Erlernen von Spezialwaffen.

Eine Erfolgsprobe: Beruf wird immer dann ausgeführt, wenn der Charakter eine berufstypische Aktion unternimmt, deren Erfolg nicht hundertprozentig sicher ist. Dies dürfte bei allen außer den einfachsten Routinetätigkeiten der Fall sein. Bei der Erfolgsprobe wird wie üblich 1W20 geworfen und der Erfolgswert + WM addiert; ein Ergebnis von mindestens 20 bedeutet einen Erfolg. Eine geworfene 20 ist ein sogenannter kritischer Erfolg, und ein Wurf von 1 ein kritischer Fehler sofern nicht bei einem zweiten Wurf ein Gesamtergebnis von mindestens 30 erreicht wird (in diesem Fall nur normaler Fehlschlag).

Eine geheime Erfolgsprobe wird durch den Spielleiter ohne Mitteilung an den Spieler durchgeführt. Nur bei einem Erfolg (oder eventuell einem kritischen Fehler) wird dem Spieler eine Information gegeben.

Beispiel: Jack Flanagan ist Zimmermann+15. Er will eine Hütte errichten. Der Wurf mit W20 ergibt eine 1, ein potentieller kritischer Fehler. Jack würfelt sofort noch einmal, und erhält eine 16. Dies führt zu einem Ergebnis von 31 und läßt ihn gerade noch mit einem normalen Fehler davonkommen. Die Hütte ist zwar Murks, aber wenigstens kann er das Material noch einmal verwenden und niemand kam zu Schaden.

Kritische Fehler bedeuten einen besonders üblen Fehlschlag, d.h. z.B. bei einem Reparaturversuch wurde zusätzlicher Schaden verursacht oder ein Dietrich brach im Schloß ab.

Kritische Fehler bedeuten einen besonderen Erfolg. Reparaturen brachten besonders viel (eine Verdoppelung der Wirkung dürfte immer angemessen sein), bei handwerklichen Aktionen wurde ein besonders robuster oder schöner Gegenstand hergestellt usw.

Beispiel: Erinnern Sie sich noch an Antoine Ribault? Dieser war bekanntlich Arzt mit Erfahrungsstufe 4. Wir wollen nun einmal seinen Erfolgswert in diesem Beruf bestimmen: Der Tabelle ist zu entnehmen, daß die Intelligenz den Berufsbasiswert festlegt. Dieser beträgt für einen Arzt mit Intelligenz 161 demzufolge 2. Verrechnet mit der Erfahrungsstufe +4 ergibt sich ein Erfolgswert von +6, d.h. Antoine

3. Fertigkeiten und andere Kenntnisse der Charaktere

muß wenigstens eine 14 mit einem W20 würfeln, um erfolgreich behandeln zu können.

3.3.2 Erläuterung der Berufe

Auf den folgenden Seiten werden die einzelnen Berufe kurz vorgestellt. Hierbei werden auch die Mindestvoraussetzungen (in der Regel ein oder mehrere Eigenschaftswerte, unter Umständen auch bestimmte Fertigkeiten) für das Erlernen des Berufs sowie zusätzliche Vorteile, z.B. WM, aus dem Beruf aufgeführt.

1) Alchimist

In 170

WM +1 auf Alchimie GK, Alchimie EK, Giftmischen

Alchimisten befassen sich mit dem Aufbau der Materie. Es handelt sich um eine Art primitiverer Chemiker entsprechend der Epoche des Spiels. Sie sind dazu in der Lage, unbekannte Stoffe zu analysieren und Tränke, Arzneien, Schießpulver u.ä. herzustellen. Hierzu benötigen sie ein Labor (Kosten wenigstens 2.000 GD, Raumbedarf mindestens 10 Quadratmeter). Die Herstellung gänzlich neuer, in der Epoche nicht bekannter Stoffe (Stahl, Plastik) ist nicht gestattet.

Im Regelfall sind Erfolgsproben: Alchimist auszuführen. Ein transportables Labor (ab 500 GD, 10 kg) gestattet einfache Aktionen (z.B. grobe Identifikation), meist mit negativen WM von -1 bis -5. Es entscheidet der Spielleiter.

Beispiel: Der Entdecker Juan de Nabisco ist Alchimist+6 und er hat ein Labor zur Verfügung. Um die unbekannte Substanz, die er von einem Chinesen erhalten hat, identifizieren zu können, muß er wenigstens eine 15 mit 1W20 werfen, da der Spielleiter WM-1 erklärt. Er schafft den Wurf und erkennt, daß die Substanz brennbar und ist und ein grünes Licht erzeugt.

2) Arzt

In 160, Ge 100

WM +3 auf Fieber senken, Wundheilung, Heilkräuterkunde

Der Arzt beherrscht die Fähigkeiten eines Chirurgen bzw. Feldschers mit besseren Erfolgsaussichten. Er kann Wunden heilen (Erfolgsprobe; heilt W6+2 LK/AK; bei kritischem Fehler -W3+1 LK/AK; maximal eine erfolgreiche Behandlung je Verletzung, d.h. je 10 LK Verlust), Krankheiten zum Stillstand bringen (Erfolgsprobe), Glieder amputieren, Fieber senken und Medikamente richtig einsetzen.

Beispiel: Der Bukanier Fred wurde in einem Kampf verwundet; er verlor 7 Punkte LK. Nach dem Gefecht verarztet ihn Dr. Splicer (Arzt, Erfolgswert + 12). Der Arzt wirft eine 13 und heilt damit erfolgreich, und zwar (1W6+2, er würfelt eine 4) 6 Punkte LK. Der verbleibende eine Punkt LK-Verlust kann nicht auf diese Weise geheilt werden; er erfordert langfristiges Ausheilen (s. Kapitel 11). Als Fred et-

was später - er kann es nicht lassen - in einem Kampf 4 LK verliert, ist erneut eine Behandlung erlaubt - diese kann aber maximal diese 4 LK heilen.

Hätte Fred im ersten Kampf 16 LK verloren (über 10 LK) wären zwei Behandlungswürfe erlaubt gewesen. Der erste hätte sich mit den ersten 10 LK Verlust befaßt (und bis zu 8 LK geheilt); die zweite Behandlung hätte die nächsten 6 fehlenden LK betroffen. Wichtig: Eine Aufteilung in z.B. zwei Verletzungen zu je 8 Punkten ist nicht zulässig.

3) Bauer

keine

WM +2 auf Pflanzenkunde, Tierkunde; WM +1 auf Heilkräuterkunde

Bauern haben Kenntnisse auf dem Gebiet der Landwirtschaft. Dies wird in der Regel nur in Ausnahmefällen im Spiel nützlich sein; sie können aber z.B. Felder richtig bestellen, Ernten durchführen usw.

4) Baumeister

In 140

WM+1 auf Mechanik

Ein Baumeister kann beim Errichten von Stützpunkten aller Art weiterhelfen (Erfolgsprobe) und architektonische Fallen (z.B. Fallgruben und Gleitwände, nicht aber Selbstschußeinrichtungen) in Gebäuden erkennen (Erfolgsprobe; ev. WM). Gleiches gilt für Schwachstellen von Gebäuden und Festungen; Baumeister beherrschen die statischen Kenntnisse ihrer Epoche und Kultur.

5) Bogen- und Pfeilmacher

Ge 80

Spezialwaffe: Bögen

Bogen- und Pfeilmacher können mit geeignetem Material in 1W6 Minuten Brand-, Pulver- und normale Pfeile herstellen und Bögen reparieren oder produzieren (W6 Stunden und mehr nach Spielleiterentscheidung, jeweils Erfolgsprobe). Da sie mit Bögen vertraut sind, gelten diese als ihre Spezialwaffen (WM +2 auf Angriff, WM+1 auf Schaden, Lernpunktekosten - 50%). Des weiteren können sie die Qualität von Bögen und Pfeilen bestimmen. Die Herstellung oder Reparatur von Armbrüsten ist nicht Teil dieser Berufsfertigkeit.

6) Böttcher

Ge 80, St 80

WM+2 auf Holz bearbeiten

Böttcher können mit geeignetem Werkzeug und Material in W6x 20 Minuten (Variation durch Größe) Fässer

3. Fertigkeiten und andere Kenntnisse der Charaktere

herstellen bzw. reparieren (Zeit bis /10 je nach Art der Beschädigung). Sie erkennen doppelte Böden und ähnliches in Fässern mit einer geheimen Erfolgsprobe.

7) Büchsenmacher

Ge 120, St 80

Spezialwaffe: Musketen

Büchsenmacher sind fähig, in 1W6 Stunden Musketen, Pistolen oder Arkebusen zu reparieren bzw. in 1W6 Tagen herzustellen, jeweils Material und Werkzeug vorausgesetzt. Sie beherrschen Musketen als Spezialwaffen (WM +2 auf Angriff, WM +1 auf Schaden) und können zudem mit einer Erfolgsprobe die Qualität derartiger Waffen bestimmen.

8) Chirurg

In 150, Ge 120

WM +3 auf Wundheilung, Fieber senken

Ein Charakter, der Chirurg ist, kann wie ein Arzt Wunden heilen (+W6 LK/AK bzw. -1W3), Krankheiten zum Stillstand bringen, Fieber senken, Glieder amputieren und Medikamente dosieren.

9) Falkner

In 60

WM +2 auf Tierkunde (nur bei Vögeln)

Falkner sind in der Lage, Greifvögel abzurichten. Hierzu müssen sie sich einen geeigneten Jungvogel verschaffen und diesen abrichten, was wenigstens 1 Jahr in Anspruch nimmt. Ein Jagdfalke gehorcht seinem Herrn und kann z.B. bei der Jagd verwendet werden.

10) Feldscher

In 130

WM +2 auf Wundheilung, Fieber senken, Heilkräuterkunde

Die Kenntnisse des Feldschers ähneln denen des Arztes, jedoch ist seine Ausbildung nicht so akademisch ausgerichtet. Feldscher können nur 1W6-1 LK heilen (- 1W3-1 bei kritischem Fehler), haben aber sonst dieselben Möglichkeiten wie Ärzte.

11) Fischer

Ge 60

WM +1 auf Angeln, Überleben (Meer), Tierkunde (nur Meerestiere)

Der Fischer kann mit geeignetem Gerät, d.h. Netzen, Angeln usw., Fische fangen und Meerestiere bestimmen, vor allem hinsichtlich der Frage, ob sie essbar sind. Je

nach Spielleiterentscheidung und Ausrüstung erbringt eine gelungene Erfolgsprobe Nahrung für bis zu 4W6 Rationen. Ein Fischer kann mit gelungenen Erfolgsproben auch Aussagen über das Verhalten von Fischen und anderen Meeresbewohnern machen.

12) Gaukler:

Ge 150;

WM +4 auf Klettern; WM+3 auf Springen; außerdem einer der folgenden +2-WM: Taschenspiellerei, Kartenlegen, Verkleidung

Gaukler sind Experten in der Kunst, das Volk zu unterhalten. Hierzu benutzen sie vor allem akrobatische Darbietungen, die jeweils durch Erfolgsproben simuliert werden (Überschläge, Salto,...). Dies kann dazu benutzt werden, Menschenmengen abzulenken. Außerdem können Gaukler bei einer gelungenen Erfolgsprobe alle Sturzschäden um 25% verringern, da sie gelernt haben, sich abzurollen.

13) Gelehrter

In 180, Lesen/Schreiben

WM +2 auf Geheimschrift; zwei perfekt beherrschte Sprachen nach Wahl

Gelehrte sind Charaktere, die sich mit den Wissensgebieten ihrer Zeit besonders auseinandergesetzt haben. Vorbild sind die großen Gestalten der Renaissance und Aufklärung wie da Vinci und Newton. Auf einem festgelegten Spezialgebiet (ein Volk, ein Land oder eine Wissenschaft) können sie Fragen aller Art mit einer Erfolgsprobe -2 beantworten, auf anderen Gebieten mit WM -6 und mehr. Der Zugang zu einer Bibliothek bringt positive WM je nach deren Ausstattung.

14) Geschützgießer

Ge 85, In 80

WM+1 auf Angriff mit Geschützen

Ein Geschützgießer kann die Qualität von Geschützen erkennen und Geschütze reparieren (wenigstens W6 x 2 Stunden; erfordert Material und Hilfsmittel). Da er mit Geschützen aller Art vertraut ist, erhält er den obigen Bonus. Auch kann er seine Kenntnisse benutzen, wenn z.B. erhöhte Pulverladungen benutzt werden sollen. Die Herstellung von Geschützen erfordert umfangreiche Hilfsmittel und wird daher zumindest Spielercharakteren in der Regel nicht möglich sein.

15) Goldschmied

Ge 100, In 80

Goldschmiede können mit Erfolgsproben den Wert von Schmuck und verarbeiteten Edelmetallen aller Art erkennen und unter Umständen mit entsprechendem Zeit- und Materialaufwand sowie geeignetem Werkzeug Schmuckgegenstände selbst herstellen. Zudem sind sie

3. Fertigkeiten und andere Kenntnisse der Charaktere

in der Lage, mittels geheimer Erfolgsproben Geheimfächer in Schmuckobjekten zu entdecken, wenn sie diese untersuchen.

16) Grobschmied

St 120, Ge 80

Stufe +1 bei Krafttraining

Ein Grobschmied ist fähig, Metallgegenstände (z.B. Nägel, Hufeisen, Beschläge aller Art) zu reparieren oder herstellen, wenn er wenigstens über einen Amboß, Schmiedehammer und andere Hilfsmittel verfügt. Er kann keine Waffen reparieren oder herstellen.

17) Händler

In 100

WM+1 auf Feilschen, WM+3 auf Schätzen

Händler sind erfahrene Kaufleute. Sie können mittels geheimer Erfolgsproben den Wert von Gegenständen, mit denen sie vertraut sind, erkennen und merken, wenn sie übervorteilt werden sollen. Ihre Berufsfertigkeit kann benutzt werden, um Feilschen oder Schätzen zu ersetzen (beherrscht der Charakter beides, gilt das bessere Ergebnis beim Würfeln) oder auch Karawanen oder andere größere Unternehmen zu organisieren.

18) Hundeführer

In 50

WM+2 auf Tierkunde;

Hundeführer können Hunde abrichten, wenn sie diese aufziehen und wenigstens ein halbes Jahr, besser aber eine noch längere Zeitspanne, ausbilden. Ein solcher Kampfhund gehorcht seinem Herrn aufs Wort und kann im Kampf, zur Verfolgung o.ä. eingesetzt werden. Auch das Abrichten von Spürhunden aller Art ist denkbar.

19) Jäger

Ge 60, In 60

WM+8 auf Überleben in einer Region; sonst WM +1, WM +1 auf Wahrnehmung, Tierkunde, WM+3 auf Spurenlesen

Jäger können ähnlich Fischern ihre Fähigkeiten einsetzen, um Nahrung für sich und andere zu beschaffen, zu bestimmen ob ein Tier essbar ist usw. Die Menge der Nahrung hängt von der Umgebung ab und ist Sache des Spielleiters. Ein großes Tier kann ohne weiteres für die Ernährung einer größeren Gruppe ausreichen. Des weiteren vermögen Jäger Tiere zu verfolgen oder Aussagen über deren Verhalten zu treffen.

20) Kanonier

Ge 80

WM+2 auf Angriffe mit Geschützen

Kanoniere waren vor ihrer Abenteurerzeit meist auf Festungen, bei der Armee oder auf Kriegsschiffen eingesetzt. Sie können Kanonen bedienen, gezielte oder Weitschüsse ausführen, Pulverladungen erhöhen und vieles mehr. Näheres im Abschnitt Seegefechte.

21) Kartenzeichner

In 140

WM+3 auf Karten zeichnen, Orientierung (nur bei Verwendung von Karten)

Der Kartenzeichner kann sich mit Hilfe von Land- oder Seekarten orientieren (geheime Erfolgsproben) und selbst Karten erstellen oder vorhandene überprüfen. Allerdings ist hierbei zu beachten, daß die Seefahrer des 16.- 18. Jahrhunderts nur über ungenaue Karten verfügten und zudem die Kontrolle selbsterstellter Karten nur möglich ist, wenn ein Vergleichsexemplar oder die Wirklichkeit zur Verfügung steht und man seine Kenntnisse seit der Kartenerstellung gesteigert hat. Andernfalls ist der Charakter für seine eigenen Fehler blind!

22) Koch

keine

WM+1 auf Gift erkennen (nur in Nahrung)

Ein Koch kann Nahrung zubereiten, dies schließt auch das fachgerechte Zerlegen von Jagdbeute oder Meerestieren ein. Des weiteren kann er die Qualität von Nahrung beurteilen und ist in der Lage, Nahrungsmittel in Notsituationen zu improvisieren.

23) Musikant

Ge 60

WM+5 auf Verführung

Ähnlich einem Gaukler ist auch ein Musikant in der Lage, Menschenmengen oder einzelne Personen zu unterhalten und/oder abzulenken. Seine Kenntnisse umfassen das Spielen mit drei Instrumenten seiner Wahl und den Gesang. Entsprechend kann dieser Beruf immer wieder nützlich sein, wenn man sich ein wenig Geld verdienen möchte. Kritische Fehler bei einer Erfolgsprobe führen in der Regel zu einer Darbietung, die so schlecht ist, daß Zuhörer sehr negativ reagieren und z.B. Gegenstände werfen oder den Musikanten verprügeln.

24) Navigator

In 160

3. Fertigkeiten und andere Kenntnisse der Charaktere

WM +6 auf Orientierung; WM +3 auf Navigation, Karten zeichnen; WM+1 auf Astronomie

Der Navigator beherrscht die Kenntnisse eines Kartenzeichners (siehe dort) und kann außerdem die Navigation an Land oder auf See übernehmen. Navigatoren werden auf allen Schiffen benötigt, die längere Ozeanreisen unternehmen möchten und sich nicht nur auf das Glück des Kapitäns verlassen möchten. Für die Abwicklung der Navigation finden sich Regeln im Kapitel Seefahrt.

25) Optiker

In 150

Optiker können optische Geräte wie z.B. Fernrohre reparieren oder herstellen, wenn sie über ausreichend Material und Werkzeug verfügen. Außerdem haben sie die Kenntnisse ihrer Epoche im Zusammenhang mit Linsen, Spiegeln und ähnlichen Dingen.

26) Perlentaucher

Ge 90, KB 85

WM+10 auf Tauchen; WM+3 auf Wahrnehmung; +3 Stufen Kampf im Wasser; WM+3 auf Schwimmen

Der Perlentaucher stammt in der Regel aus einer außereuropäischen Kultur (z.B. Anwohner des Persischen Golfs). Er hat von Kindesbeinen an große Teile seines Lebens im Wasser zugebracht und ist daher mit dessen besonderen Bedingungen vertraut. Sein Training ermöglicht es ihm, wenigstens 50% länger unter Wasser zu bleiben als andere Charaktere und bis zu 80 Meter tief zu tauchen. Des weiteren können Perlentaucher den Wert von Perlen aller Art mittels einer geheimen Erfolgsprobe abschätzen.

27) Priester

In 110, WA 100

Lesen/Schreiben; WM+2 auf Redekunst; WM+1 auf Verhandeln; + 1 Stufe bei Mentalem Training

Priester sind Kleriker einer Religion ihres Kulturkreises. Sie sind verpflichtet, Glaubensvorschriften aller Art zu beachten; diese sollten Spieler und Spielleiter gemeinsam festlegen. Angehörige desselben Glaubens begegnen Priestern in der Regel respektvoll und mitunter sogar mit Unterordnung. Genaue Auswirkungen im Spiel sind kaum abzuschätzen, dies hängt stark von Religion und Kultur ab. In jedem Fall sind Priester mit den Regeln und Überlieferungen ihrer Religion vertraut.

28) Profos

St 110

Spezialwaffe: Peitschen; WM+3 auf Wahrnehmung

Ein Profos ist an Bord eines Schiffes für die Aufrechterhaltung von Disziplin und Manneszucht verantwortlich. Er übernimmt die Polizeigewalt, führt Bestrafungen wie z.B. Auspeitschungen durch und kümmert sich um den Drill der Besatzung. Schiffe ohne Profos haben Nachteile im Gefecht und die Gefahr einer Meuterei ist auf ihnen meist höher. Für Einzelheiten verweisen wir auf das entsprechende Kapitel.

29) Reepschläger

Ge 80

WM+5 auf Seilkunst; WM+1 auf Lassowurf

Reepschläger können Tawe herstellen oder instand setzen und ihre Qualität beurteilen. Steht ihnen eine geeignete Werkstatt zur Verfügung können sie alle Arten von Tauwerk produzieren.

30) Schiffbauer

Ge 100, St 100

WM+4 auf Holz bearbeiten ; WM+1 auf Mechanik

Schiffbauer können natürlich nicht ohne weiteres eine Galeone aus Treibholz bauen. Sie vermögen jedoch die Qualität eines Schiffes oder von Holzbauten allgemein zu beurteilen, die Seetüchtigkeit von Schiffen abzuschätzen, Reparaturen aller Art auszuführen usw. Steht ihnen eine Werft, Baupersonal und Material zur Verfügung, können sie Schiffe kleinerer Verdrängung (bis ca. 200 Tonnen) selbständig bauen und größere zumindest entwerfen, um sie in Auftrag zu geben. Des weiteren können Schiffbauer Geheimgänge und - Räume auf Schiffen mit einer geheimen Erfolgsprobe entdecken.

31) Schneider

Ge 60

WM+5 auf Nähen

Ein Schneider kann Kleidung reparieren oder herstellen und ihren Wert mittels einer geheimen Erfolgsprobe beurteilen. Er kann die Qualität von Stoffen abschätzen und kennt sich auch mit Pelzwerk aus; des weiteren vermag er bei gelungener geheimer Erfolgsprobe Verstecke in Kleidung wie z.B. eingenähte Dokumente zu finden.

32) Schreiber

In 100

Lesen/Schreiben; WM+4 auf Geheimschrift; Stufe +2 in einer Sprache

Schreiber sind meist für die Regierung eines Staates, einen lokalen Feudalherrn oder auch ein großes Handelshaus tätig gewesen. Sie haben Kenntnisse der Schrift ihrer Kultur, können auch besonders leserlich

3. Fertigkeiten und andere Kenntnisse der Charaktere

oder schön schreiben und wissen, wie man eine effiziente Verwaltung gestalten muß.

33) Seemann

keine

WM+4 auf Klettern, Schwimmen; WM+3 auf Rudern

Der Seemann ist ein erfahrener Seefahrer seiner Epoche, der den größten Teil seines Daseins auf Schiffen verbracht hat. Entsprechend hat er eine Widerstandsfähigkeit gegen Seekrankheit entwickelt und ist in der Lage, die wichtigsten seemännischen Tätigkeiten wie z.B. Segelsetzen fachmännisch auszuführen. Erfahrene Seeleute bilden das Rückgrat jeder Schiffsbesatzung.

34) Segelmacher

Ge 100

WM+3 auf Nähen

Segelmacher können Segel reparieren oder neue herstellen sowie die Qualität von Segeltuch erkennen. Des weiteren können sie aus diesem Material Schuhwerk oder Kleidung herstellen.

35) Sklavenhändler

In 100

WM+3 auf Feilschen, Wahrnehmung

Ein Sklavenhändler hat einen Blick für Arbeitskraft und Durchhaltevermögen von Menschen (jeweils geheime Erfolgsprobe). Er kann auch deren Proviant- und Wasserbedarf abschätzen und ist mit den verschiedenen Regularien des Sklavenhandels vertraut.

36) Soldat

keine

zwei Spezialwaffen nach Wahl; WM+1 auf Angriff mit allen anderen bei Spielbeginn beherrschten Waffen

Soldaten haben sich im Waffenhandwerk geübt. Sie sind Mitglieder einer der stehenden Armeen oder Söldnertruppen ihrer Epoche gewesen und haben daher diverse Vorteile im Kampf. So dürfen sie zwei Waffen als Spezialwaffen (WM+2 auf Angriff; WM+1 auf Schaden) wählen und können eher kleine Gruppen kommandieren oder z.B. mittels geheimer Erfolgsproben Hinterhalte erkennen.

37) Steinmetz

Ge 100, St 70

Der Steinmetz kann Stein bearbeiten und daraus Kunstgegenstände u.ä. herstellen. Er kann zudem Geheimgänge und Fallen in Gebäuden oder unter der Erde entdecken,

wenn es sich um architektonische Einrichtungen handelt. Hierzu werden geheime Erfolgsproben gewürfelt.

38) Stückmeister

In 150, Ge 100

WM+3 auf Angriff mit Geschützen

Stückmeister sind die Artillerieexperten ihrer Epoche und meist bei der Armee oder Marine tätig gewesen. Stückmeister können mittels einer Erfolgsprobe Bomben, Brand- und Pulverpfeile und ähnliche Dinge herstellen und die Qualität von Geschützen oder Pulver erkennen. Weitschüsse, gezielte Schüsse, erhöhte Pulverladungen oder auch das Ausrichten einer Breitseite sind ihr Leben. Kriegsschiffe ohne fähigen Stückmeister können ihre Kampfkraft meist nicht richtig zum Tragen bringen. Einzelheiten finden sich im Abschnitt Seegefechte.

39) Takelmeister

Ge 100, In 80

WM+2 auf Seilkunst, Mechanik

Der Takelmeister kann, mit entsprechendem Material- und Zeitaufwand versteht sich, Takelageschäden reparieren und sogar ein Schiff komplett riggen. Des weiteren vermag er die Qualität der Takelung eines Schiffes zu beurteilen.

40) Waffenschmied

Ge 120, St 100

eine Nahkampfwaffe als Spezialwaffe

Waffenschmiede können Metallwaffen aller Art reparieren oder sogar herstellen (keine Schußwaffen), wenn sie über Material und eine Werkstatt verfügen. Sie können die Qualität von Waffen beurteilen, versteckte Fehler entdecken (in beiden Fällen geheime Erfolgsproben) und dürfen eine beliebige Nahkampfwaffe als Spezialwaffe (WM+2 auf Angriff, WM+1 auf Schaden) wählen.

41) Wirt

keine

WM+3 auf Wahrnehmung

Ein Wirt kennt sich mit alkoholischen Getränken aller Art aus, kann deren Qualität und auch die von Nahrungsmitteln einschätzen und verträgt sie meist recht gut (Erfolgsproben). Er weiß, wie man eine Gastwirtschaft erfolgreich zu führen hat und ist in der Lage, aufgrund seiner Erfahrungen Menschen, denen er begegnet, einzuschätzen und ihre Absichten zu erraten (geheime Erfolgsprobe).

3. Fertigkeiten und andere Kenntnisse der Charaktere

42) Zahlmeister

In 110

Lesen/Schreiben; WM+2 auf Feilschen

Zahlmeister sind mit Zahlen und Rechenoperationen vertraut, wie sie in einem Handelshaus oder an anderer Stelle anfallen. Ihre Kenntnisse erlauben ihnen des weiteren die effiziente Organisation von Verwaltungsaufgaben.

43) Zimmermann

Ge 100

WM+5 auf Holz bearbeiten WM+2 auf Mechanik

Zimmerleute kennen sich mit Holz und dessen Einsatz aus. Sie können seine Qualität abschätzen oder Fallen in hölzernen Bauwerken aller Art entdecken (geheime Erfolgsproben), Reparaturen mit Holz ausführen und mit Ausnahme von Schiffen hölzerne Bauten errichten. Zimmerleute können zudem Probleme wie Holzwurmbefall oder Trocken-/ Naßfäule erkennen und fachgerecht dagegen vorgehen. Hierzu näheres im Kapitel Seefahrt.

44) Zureiter

Ge 120, Reiten

WM+8 auf Reiten; +2 Stufen in Reiterkampf, Schußwaffe zu Pferd

Zureiter sind erfahren darin, Pferde auszubilden. Sie können Pferde für den Kampf vorbereiten oder ihnen Tricks beibringen, sie an einen Herrn gewöhnen oder ihnen überhaupt erst einmal beibringen, einen Reiter zu tragen. Solche Ausbildungen dauern jeweils wenigstens ein halbes Jahr und erfordern natürlich Erfolgsproben.

3.4 Allgemeine Fertigkeiten

3.4.1 Grundlagen

Allgemeine Fertigkeiten lassen sich in verschiedene Gruppen einteilen. Zunächst ist zwischen **universellen** und **improvisierten** Fertigkeiten zu unterscheiden. Als universell bezeichnen wir bei Seaborne alle jene Fertigkeiten, die jeder Charakter grundsätzlich ausüben kann, auch wenn er sie nicht im Zuge seiner Ausbildung gelernt hat. Dies sind vor allem körperliche Talente wie Springen oder Klettern.

Universelle Fertigkeiten werden sowohl in den Beschreibungen kenntlich gemacht als auch in der Fertigkeitengrundwerttabelle durch Kursivdruck hervorgehoben.

Improvisierte Fertigkeiten dagegen sind etwas anders gelagert. Hierbei geht man von der Annahme aus, daß jeder einigermaßen geschickte, intelligente, ausdauernde (...) Charakter in der Lage sein müßte, zumindest zu versuchen, die meisten Fertigkeiten einzusetzen. Vielleicht hat er schon öfters ausgebildeten Freunden zugehört oder irgendwo anders Kenntnisse aufgeschnappt.

Wie dem auch sei, seine Chancen werden, außer im Falle wirklich herausragender Basiseigenschaften, nicht sehr hoch sein, aber immerhin darf er es versuchen... Allerdings können einige Fertigkeiten nicht improvisiert werden, da sie zu speziell sind. Diese sind in den Fertigkeitsbeschreibungen kenntlich gemacht und in der Tabelle unterstrichen.

Wie verwendet man nun allgemeine Fertigkeiten? Das Verfahren ähnelt im Standardfall dem beim Berufseinsatz: Es wird eine Erfolgsprobe: Fertigkeit, d.h. 1W20+ Fertigkeitwert, ausgeführt, bei der unter Umständen der Spielleiter positive oder negative WM vergibt. Bei einem Ergebnis von wenigstens 20 gilt der Einsatz als erfolgreich. Für kritische Fehler und kritische Erfolge gilt das im Abschnitt über Berufe gesagte entsprechend.

Ein **Fertigkeitsduell** ist der Einsatz der Fertigkeiten zweier oder mehrerer Charaktere gegeneinander. Jeder führt eine Probe durch. Es gewinnt der Charakter, dem die Probe gelingt. Sind mehrere Charaktere erfolgreich, gewinnt der mit dem höchsten Gesamtergebnis.

Beispiel: Zwei Charaktere setzen Glücksspiel gegeneinander ein. Fred (Glücksspiel + 10) wirft eine 12, damit Gesamtergebnis 22. Jake (Glücksspiel + 11) wirft eine 9 und erreicht somit insgesamt 20. Fred gewinnt.

Der Fertigkeitwert wird wie folgt ermittelt:

a) Erlernte Fertigkeiten

Grundwert aus Tabelle + Stufe

Beispiel: Kommen wir noch einmal zu unserem Freund Antoine Ribault und bestimmen seine Fertigkeitwerte.

- *Taschenspielererei +5 (Wert 3 aus Tabelle + Erfahrungsstufe 2)*

- *Verführung +4 (Wert 2 aus Tabelle + Erfahrungsstufe 2)*

- *Schwimmen + 9 (Wert 6 aus Tabelle + Erfahrungsstufe 3)*

- *Klettern +8 (Wert 5 aus Tabelle + Erfahrungsstufe 3)*

- *Glücksspiel +6 (Wert 4 aus Tabelle + Erfahrungsstufe 2)*

b) Universelle Fertigkeiten

Grundwert aus Tabelle -1

Beispiel: Antoine hat kein Schleichen gelernt (Erfahrungsstufe 0). Er hat eine Geschicklichkeit von 190 und beherrscht Schleichen universell mit Fertigkeitwert +3 (Wert 4 aus Tabelle - 1).

c) Improvisierte Fertigkeiten:

Grundwert aus Tabelle / 2 -1 (aufgerundet)

3. Fertigkeiten und andere Kenntnisse der Charaktere

Beispiel: Antoine hat Schlösser öffnen nicht gelernt (Erfahrungsstufe 0). er hat Geschicklichkeit 190 und demzufolge kann er die Fertigkeit mit Wert +1 improvisieren (Wert 4 aus Tabelle /2 = 2 - 1 = 1).

Eventuelle WM durch Berufskenntnisse sind dauerhaft mit dem Fertigkeitenswert zu verrechnen. Waffenkenntnisse gelten ebenfalls als Fertigkeiten, jedoch gelten für sie besondere Regeln, die im Kapitel über Kämpfe ausführlich dargestellt werden.

Beispiel: Als Arzt erhält Antoine unter allen Umständen WM+3 auf die Fertigkeiten Wundheilung, Fieber senken und Heilkräuterkunde.

Fertigkeiten, für die beim Einsatz spezielle Regeln gelten, sind entsprechend gekennzeichnet. Aus der jeweiligen Beschreibung ist zu ersehen, wie der Einsatz zu erfolgen hat und welche besonderen Gesichtspunkte zu beachten sind.

Der Hinweis "Konzentration" schließlich drückt aus, daß die Fertigkeit in Unterbereiche untergliedert wird. Beim Erlernen ist ein solcher Unterbereich auszuwählen, und nur für diesen gilt die entsprechende Fertigungsstufe. Andere Unterbereiche können allerdings mit halbem abgerundetem Wert abgedeckt werden, und es ist ausdrücklich gestattet, diese Stufe durch Erlernen zu verbessern.

3.4.2 Erläuterung der Fertigkeiten

Im folgenden werden die einzelnen Fertigkeiten kurz vorgestellt und Hinweise zu ihrem Gebrauch gegeben. Dabei sind auch die Voraussetzungen für das Lernen einer Fertigkeit angegeben und es wird darauf hingewiesen, ob eine Konzentration erforderlich ist.

1) Alchimie GK (Grundkenntnisse)

In 160, Ge 60; Standard

Diese Fertigkeit simuliert eine Ausbildung in den Grundlagen der Alchimie. Hierbei liegt das Schwergewicht auf Analysen aller Art, d.h. der Charakter kann, entsprechende Ausrüstung vorausgesetzt (vgl. Beruf Alchimist) im Rahmen des zu seiner Epoche üblichen Wissens mit Hilfe von in der Regel geheimen Erfolgsproben unbekannte Substanzen untersuchen und zu identifizieren versuchen. Die Herstellung von Tränken und Mixturen aller Art ist ausdrücklich ausgeschlossen.

2) Alchimie EK (Erweiterte Kenntnisse)

In 160, Ge 80, Alchimie GK; Standard; keine Improvisation

Die erweiterten alchimistischen Kenntnisse runden die Fähigkeiten des Charakters ab. Mittels dieser Fertigkeit ist es möglich, bekannte chemische Verbindungen und Gemische, so z.B. auch Schießpulver, herzustellen. Vor allem aber wird es, ein entsprechendes Labor vorausgesetzt, gestattet, eigene Experimente auszuführen und vielleicht die eine oder andere nützliche Substanz als Ergebnis einer Erfolgsprobe zu erhalten. Hierbei sollte der Spielleiter festlegen, was möglich ist, sowie welche

Grundsubstanzen und welcher Arbeitsaufwand verlangt werden.

3) Angeln

Ge 25; Standard

Ein geübter Angler ist mit den verschiedenen Verfahren der Fischerei in seiner Kultur vertraut. Die Fertigkeit schließt ausdrücklich auch das Netzfischen mit ein. Der Charakter ist in der Lage, mittels Erfolgsproben allgemeine Aussagen über das Verhalten von Fischen zu machen, kann sich in einigen Stunden aus geeignetem Material eine Ausrüstung zusammenstellen und an passenden Orten versuchen, für Nahrung in Form von Fischen zu sorgen. Eine erfolgreiche Probe simuliert im Regelfall eine halbe Stunde Aufwand und ausreichend Beute für eine Tagesration, bei Netzeinsatz 1W6 Rationen.

4) Astronomie

In 150; Standard

Astronomen verfügen über die entsprechenden für ihre Kultur und Epoche typischen Kenntnisse der verschiedenen Himmelskörper. Sie können mit Erfolgsproben Himmelsobjekte identifizieren und, wie es für die damalige Zeit üblich war, auch Horoskope erstellen, da Astrologie und Astronomie sich in den Spielepochen noch relativ stark überlappten. Im Spiel dürfte die Fertigkeit vor allem als Grundbedingung für das Erlernen der Navigation eine Rolle spielen.

5) Beidhändiger Kampf

Ge 130, St 130; Konzentration ; speziell

Üblicherweise darf ein Charakter je Kampfrunde nur mit einer Waffe attackieren. Diese Fertigkeit ändert die Situation. Nähere Regeln finden sich im Kampfkapitel. Hier sei nur bemerkt, daß die Fertigkeit Beidhändiger Kampf für jede Waffenfertigkeit eigens als Konzentration zu erlernen ist. Ihre Stufe darf maximal der Stufe in der Waffenfertigkeit entsprechen, wobei jede Stufe die Trefferaussichten verbessert.

6) Beschatten

Ge 90; Standard

Diese Fertigkeit simuliert die Möglichkeit, eine oder mehrere Personen fachgerecht zu verfolgen. Beschatten ist in erster Linie für den Einsatz in der Menschenmenge einer Stadt gedacht. Es ist je zwei Minuten Verfolgung oder bei jeder kritischen Situation (z.B. Verfolgter betritt allein eine menschenleere Gasse mit wenig Deckung) eine Probe auszuführen, wobei aufmerksame Verfolgte oder die allgemeinen Bedingungen verschiedene WM verursachen könnte. Ein Mißerfolg bedeutet, daß man den Verfolgten aus den Augen verloren hat; ein kritischer Fehler bedeutet die Entdeckung durch den

3. Fertigkeiten und andere Kenntnisse der Charaktere

Verfolgten, gleiches gilt, falls nach einem normalen Mißerfolg diesem eine Probe: Intelligenz gelingt.

7) Betäuben

Ge 100; Standard; universell

Das Betäuben eines Gegners kann sich für einen Abenteurer immer wieder als sehr nützlich erweisen, gleich ob bei einem Gefängnisausbruch oder vielleicht auch im Kampf. Betäuben erfordert meist eine geeignete Waffe (stumpfe Schlagwaffe, z.B. Keule oder auch ein großer Stein) oder Kenntnisse des waffenlosen Kampfes. Das Opfer sollte im Regelfall nicht von der Anwesenheit des Angreifers wissen, d.h. dieser hätte sich unerkannt zu nähern. Hierzu kann eine Schleichen-Probe erforderlich sein. Ein Angriffswurf mit üblichen WM (s. Kampf) ist gegen den Kopf des Opfers auszuführen; bei einem Treffer wird neben eventuellem Schaden (auf Wunsch nur AK) eine Erfolgsprobe: Betäuben fällig. Helme und ähnliche Kopfbedeckungen bringen negative WM. Bei Erfolg bricht das Opfer betäubt zusammen. Andere Einsatzmöglichkeiten, z.B. im Nahkampf, werden im Kapitel Kampf erläutert.

8) Enterhaken werfen

St 60, Ge 30; Standard; universell

Eine für Piraten extrem wichtige Fähigkeit ist das Werfen von Enterhaken. Eine Erfolgsprobe wird ausgeführt, um zu ermitteln, ob der Haken die Bordwand eines Schiffes (oder vielleicht auch eine Festungszinne) erreicht und sich sicher verankert hat. Ein kritischer Fehler bedeutet einen nur scheinbar festen Haken, der bei stärkerer Belastung den Halt verliert - vielleicht, wenn gerade jemand in 10 Meter Höhe daran baumelt... Näheres findet sich im Abschnitt Seegefechte.

9) Fallen erkennen

In 50; Standard; universell

Diese Fertigkeit wird normalerweise vom Spielleiter geheim überprüft. Im Idealfall sollte der Spieler nicht einmal wissen, daß gewürfelt wird. Immer, wenn der Charakter einen Ort betritt, an dem sich Fallen befinden, wirft der Spielleiter geheim eine Probe mit halbem (!) Erfolgswert. Bei Erfolg teilt er das Vorhandensein einer Falle, deren Lage und vermutlichen Typ mit. Eine zweite Einsatzmöglichkeit ist die aktive Fallensuche. Diese erfordert eine Ansage durch den Spieler und eine Suchzeit von einer Minute je drei Quadratmeter überprüfter Fläche. Es wird vom Spielleiter geheim mit vollem Erfolgswert gewürfelt. Kritische Fehler führen zum versehentlichen Auslösen einer Falle; kritische Erfolge geben extrem genaue Hinweise über dieselbe und damit WM+5 auf eventuelle Entschärfungsversuche.

10) Fallen entschärfen:

In 50, Ge 50; Standard

Eine Fertigkeit, die leicht das Rollenspiel gefährden kann, stellt das Entschärfen von Fallen dar. Dieses erfordert die Kenntnisse vom Vorhandensein einer Falle und ihrem ungefähren Typ (z.B. durch erfolgreiches Fallen erkennen, s.o.), des weiteren dürfen nur mechanische Fallen entschärft werden (keine architektonischen Fallen wie z.B. Fallgruben). Im Einzelfall entscheidet der Spielleiter, der im übrigen anhand von Komplexität und vorhandenem Werkzeug die WM festlegt. Entschärfungsversuche dauern wenigstens eine Minute, und ein kritischer Fehler bei der Erfolgsprobe führt zu einem Auslösen der Falle. Wenn der Spielleiter es wünscht, kann er bei der Erstellung eines Szenarios für eine Falle exakte Daten angeben und die Entschärfung dann nicht einzig von einem Würfelwurf, sondern auch vom kreativen Vorgehen des Spielers abhängig machen, indem er positive oder negative WM vergibt.

11) Fallen aufbauen

In 35, Ge 65; Standard

Diese Fertigkeit ist interessant, wenn man z.B. seine Verteidigungsbereitschaft verbessern möchte. Charaktere können, Werkzeuge und Hilfsmittel meist vorausgesetzt, mit Hilfe von geheimen Erfolgsproben verschiedene mechanische Fallen entwerfen und bauen (z.B. Armbrustfallen, Stolperdrähte, Fangschlingen). Das Ausheben von Fallgruben im Wald erfordert nicht diese Fähigkeit. Eine mißlungene Erfolgsprobe läßt die Falle wirkungslos sein, bei einem kritischen Fehler kommt es bereits beim Bau zum Auslösen der Falle.

Der Arbeitsaufwand bemißt sich nach Komplexität der Falle und des Auslösemechanismus. Improvisierte Fallen lassen sich in wenigen Minuten aufbauen, erfordern aber zwei Proben: eine beim Aufbau und eine beim Auslösen. Ein einziger Mißerfolg läßt die Falle versagen. Im übrigen erfordern normale Fallen nur eine Probe beim Aufbau wie oben geschildert. Spielleiter und Spieler sollten sich im Einzelfall absprechen.

12) Fechtschule Säbel

Ge 100, Säbel; speziell

Diese Fertigkeit wird in Stufen gelernt. Die maximale Fertigkeitsstufe entspricht der Waffenerfahrung des Charakters mit dem Säbel. Die Fertigkeit ermöglicht besondere Manöver und vergibt Kampfboni in Form von WM+1 auf Angriff und Abwehr je angefangenen fünf Erfahrungsstufen. Näheres im Kapitel Kampf.

13) Fechtschule Degen

Ge 130, Degen; speziell

Es gilt das unter Fechtschule Säbel bemerkte, in diesem Fall aber für das Degenfechten.

3. Fertigkeiten und andere Kenntnisse der Charaktere

14) Feilschen

WA 50, In 30; Standard

Eine Fertigkeit, die bei Einkäufen und Verkäufen aller Art zum Einsatz kommen kann. Allerdings ist, wie bei allen sozialen Fertigkeiten, kreatives Rollenspiel vorzuziehen und nur bei Zeitknappheit sollte auf Erfolgsproben zurückgegriffen werden (andernfalls sollten einfach WM vergeben werden je nach Verhalten des Spielers). Feilschen wird üblicherweise als Fertigungsduell ausgeführt; der Sieger spart um die 10% bzw. macht 10% Gewinn. Freiwillig in Kauf genommene WM von jeweils -2 können diese Werte um jeweils 5 % verschieben.

15) Fieber senken

In 50; Standard

Ein Charakter mit Erfahrung in dieser Fertigkeit kann verschiedene Formen von fieberigen Erkrankungen (vgl. entsprechendes Kapitel) sachgerecht behandeln. Üblicherweise geschieht dies mit den Mitteln der Epoche, d.h. z.B. Kräutern oder Aderlässen. Eine Behandlung erfordert, daß der Charakter wenigstens einmal je Stunde den Patienten untersucht, sofern die Erkrankung nicht sehr leicht ist. Eine dann auszuführende Erfolgsprobe mit WM je nach Behandlungsmitteln und Erkrankung gibt an, ob die schädlichen Auswirkungen des Fiebers in dieser Zeit gebannt werden konnten. Ein kritischer Erfolg oder sechs gelungene Proben in Folge (bei manchen Krankheiten gelten andere Werte) besiegt das Fieber endgültig; ein kritischer Fehler verursacht durch unsachgemäße Behandlung 1W6 LK-Verlust und verdoppelt die Krankheitswirkung für 1W6 Stunden.

16) Gefahren spüren

Mn 135; Standard; keine Improvisation

Dieses Talent simuliert eine Art Sechsten Sinn des Charakters. Wann immer dieser sich in einer potentiell gefährlichen Situation (Hinterhalt, Fallen,...) befindet, wirft der Spielleiter eine geheime Erfolgsprobe. Ein Erfolg bedeutet eine Warnung in Form eines "mulmigen Gefühls " o.ä. Ein kritischer Erfolg würde sogar nähere Hinweise bringen. Der Spielleiter entscheidet über genaue Auswirkungen.

17) Gegengifte herstellen

In 110; Standard

Diese Fertigkeit simuliert Kenntnisse in der Herstellung von Gegengiften auf pflanzlicher und chemischer Basis. Der Charakter kann durch geheime Erfolgsproben Gifte aller Art identifizieren, was meist ein Labor erfordern wird (Geschmacksproben sind so eine Sache, auch wenn sie in der Epoche durchaus vorkamen...) und auch anhand der Symptome eine Vergiftung diagnostizieren.

Grundstoffe und Hilfsmittel vorausgesetzt, kann er dann in angemessener Zeit an die Herstellung von Gegengiften gehen, falls nicht ausdrücklich angegeben wurde, daß solche nicht existieren (Spielleiter). Im übrigen beherrscht der Charakter Giftmischen automatisch mit halbem Erfolgswert.

18) Geheimfächer finden

In 60; Standard

Der Charakter ist darin geübt, Verstecke aller Art zu entdecken, gleich ob in Möbeln oder Behältnissen, in Gebäuden oder auch an Personen. Die Fertigkeit kann auch das Suchen nach versteckten Waffen usw. erleichtern. Im Regelfall dauert eine Suche wenigstens eine Minute je drei Quadratmeter oder je Objekt. WM werden je nach Größe des Versteckes, Zeitaufwand und Bedingungen vergeben. Die Probe ist geheim auszuführen; ein Erfolg führt zur Entdeckung eines Geheimversteckes. Sind mehrere Verstecke an einem Objekt, so sind mehrere Proben auszuführen. Auch ohne aktive Suche ist eine Entdeckung von Verstecken möglich (geheime Probe des Spielleiters; nur bei kritischem Erfolg). Im übrigen kann diese Fertigkeit auch benutzt werden, durch eine geheime Probe Dinge besonders gut zu verstecken. Geschah dies, ist bei einer Suche ein Fertigungsduell vonnöten.

19) Geheimmechanismen öffnen

In 60, Ge 50; Standard

Diese Fertigkeit befaßt sich mit dem Aufspüren und Verwenden von geheimen Mechanismen aller Art, seien es nun geheime Türen, Hebel oder was auch immer, allerdings nur im architektonischen Bereich (sonst: Geheimfächer finden). Eine passive Suche findet nur etwas bei kritischem Erfolg, während eine aktive Suche wie bei Fallen entdecken zu behandeln ist. Die Suche nach Fallen wird von dieser Fertigkeit nicht eingeschlossen, sondern ist durch die Fertigkeit Fallen entdecken abgedeckt.

20) Geheimschriften

In 150; Standard

Der Charakter hat Erfahrungen im Ver- und Entschlüsseln von Botschaften. Er kann Geheimcodes entwickeln und ist in der Lage, geheime Nachrichten mit oft sehr hohem Zeitaufwand zu entziffern. Hierbei legt der Spielleiter je nach Komplexität des Codes WM fest; er könnte aber auch eine eigene Botschaft den Spielern übergeben und ihre Denkfähigkeiten testen (in diesem Fall bräuchten erfolgreiche Proben dezente Hilfestellungen)! Im übrigen gilt, daß Fehler keine Entzifferung bedeuten und kritische Fehler zu falschen Interpretationen führen, daher sind Proben vom Spielleiter geheim auszuführen. Wurde eine Botschaft verschlüsselt, so bedeutet dies bei Entschlüsselungsversuchen ein Fertigungsduell.

3. Fertigkeiten und andere Kenntnisse der Charaktere

21) Gift erkennen

Mn 130; Standard

Der Charakter ist daran gewöhnt, Gifte aller Art zu erkennen. Wann immer er mit vergifteter Nahrung, Giftgasen oder vergifteten Waffen konfrontiert wird, führt der Spielleiter eine geheime Probe aus und teilt bei Erfolg das Vorhandensein von Gift mit. Verschiedene Gifte führen zu positiven oder negativen WM; auch mag das Erkennen bei manchen Giften zu spät kommen, als daß man noch etwas zum Schutz unternehmen könnte. Genaue Informationen über ein Gift gibt es in jedem Fall nur bei kritischem Erfolg.

22) Giftmischen

In 120; Standard

Dieses Spezialgebiet der Alchimie befaßt sich mit der Herstellung von Giften. Sinngemäß gilt das für Gegen- gite herstellen gesagte, allerdings liegt diesmal der Schwerpunkt auf der Herstellung von Giften. Giftmischen ist im Regelfall illegal; der Spielleiter sollte einen Mißbrauch vor allem durch vergiftete Waffen zu verhindern trachten (Giftmischer wurden meist ersäuft...). Der Charakter beherrscht automatisch Gegengifte herstellen mit halbem Erfolgswert.

23) Glücksspiel

Ge 120, In 100; Standard

Eine vor allem bei Freibeutern und anderen Glücksrit- tern, die sich nicht nur auf ihr eigenes Glück verlassen wollen, beliebte Fertigkeit. Der Charakter ist in der Lage, bei Spielen öfter zu gewinnen als üblich. Dies erfordert nicht immer Falschspiel, da er auch einfach bessere Augen für Details des Spiels hat. Eine Erfolgs- probe ist je Runde auszuführen; Erfolg bedeutet eine verbesserte Spielsituation. Erfolgreiches Falschspielen bedeutet sogar garantierten Gewinn; mehrere erfahrene Spieler messen sich mit einem Fertigkeitssduell. Jedoch ist Vorsicht geboten: Kritische Fehler beim Falschspie- len führen zur Entdeckung (sowie normale Fehler bei anschließendem Gelingen einer Intelligenzprobe eines Mitspielers) - und viele Menschen, vor allem kräftigere oder bewaffnete, reagieren hierauf sehr empfindlich...

24) Heilkräuterkunde

In 40; Standard

Die Kenntnisse von heilenden Kräutern werden in vielen Kulturen sehr hoch eingeschätzt. Ein Charakter mit dieser Fertigkeit ist in der Lage, heilkräftige Pflanzen aller Art zu identifizieren und richtig einzusetzen. Er weiß, wo sie üblicherweise zu finden sein werden, und kann daher mit einigen Stunden Suchaufwand in der richtigen Region mittels einer Erfolgsprobe seine Vorrä- te ergänzen. Was genau mit Heilpflanzen möglich ist, sollte der Spielleiter entscheiden. Heilende Wickel (bis zu 1W3 LK Heilung), aufmunternde Tränke (1W6 oder

mehr AK Gewinn) und ähnliches sollten aber auf jeden Fall gestattet sein; im Zweifelsfall kann durch Erschwe- ren des Findens der Pflanzen oder erforderliche Aufbe- reitungsmaßnahmen das Spielgleichgewicht gewahrt bleiben. Im übrigen kann der Charakter Pflanzenkunde mit halbem Wert einsetzen.

25) Holz bearbeiten

Ge 25; Standard

Ähnlich verschiedenen Berufsfertigkeiten simuliert diese Fertigkeit profunde Kenntnisse der handwerkli- chen Holzbearbeitung. Der Charakter kann mit entspre- chendem Werkzeug und Zeiteinsatz Gebrauchsgegens- tände aus Holz (nicht Schiffe oder Bauten) herstellen oder reparieren, die Qualität von Holz beurteilen, Schä- den erkennen usw.

26) Jolle führen

Ge 60, In 30; Standard

Diese Fertigkeit umfaßt eine Ausbildung im Steuern kleiner Boote aller Art, gleich ob mit Rudern oder mit Segeln angetrieben. Der Charakter weiß, wie man den Kurs richtig hält und kann es vermeiden, daß das Boot in der ersten kritischen Situation kentert. Auswirkungen im Seegefecht werden im entsprechenden Kapitel näher erläutert.

27) Kampf im Wasser

Ge 85; speziell

Diese Fertigkeit ist eine besondere Ausbildung im Nah- kampf unter schwierigen Bedingungen, nämlich im oder gar unter Wasser. Dem Kapitel Kampf sind nähere Einzelheiten zu entnehmen; in jedem Fall dienen erwor- bene Fertigkeitsstufen der Senkung eventueller negati- ver WM. Damit ist es nicht empfehlenswert, diese Fer- tigkeit auf einer höheren Stufe zu erlernen, als für WM +0 erforderlich wäre (dies wäre Stufe 12).

28) Kanone richten

Ge 75, In 80; wie Waffen

Eine Ausbildung an Geschützen, wie sie auf Schiffen und an Land im Einsatz sind, ist unbedingt notwendig, wenn diese Waffen sinnvoll eingesetzt werden sollen. Die Möglichkeiten ähneln stark denen der Berufsfertig- keit Kanonier, wobei aber keine WM vergeben werden, sondern die Fertigkeit den Angriffswurf wie eine Waf- fenfertigkeit beeinflusst. Näheres dazu im Kapitel Seege- fechte.

29) Karten zeichnen

In 100; Standard

3. Fertigkeiten und andere Kenntnisse der Charaktere

Das fachgerechte Erstellen von Karten ist eine vor allem für Entdecker essentielle Fertigkeit. Charaktere mit dieser Ausbildung können ähnlich dem Beruf Kartenzeichner arbeiten, d.h. Karten zeichnen oder Fehler in Karten entdecken sowie natürlich solche lesen.

30) Kartenlegen

Ge 50, In 50; Standard

Die Kunst des Kartenlegens ist dem Bereich der sozialen Fertigkeiten zuzurechnen. Charaktere mit dieser Fertigkeit können mit einer Erfolgsprobe ihrem Gegenüber anhand eines speziellen Kartenspiels die Zukunft vorhersagen - oder wenigstens so tun, als ob, und sich ein wenig Geld dazu verdienen. Wünscht der Spielleiter einige übernatürliche Elemente in seiner Kampagne, so kann er durchaus die Karten einmal die Wahrheit, wenn auch wohl in kryptischer Form, sprechen lassen - doch ist das Geschmackssache.

31) Katapult bedienen

Ge 65, In 40; wie Waffen

Ähnlich der Ausbildung an Geschützen ist auch die Ausbildung an Katapulten zu sehen. Diese Fertigkeit umfaßt den Umgang mit allen mechanischen Wurfmaschinen und Schleudermaschinen einschließlich Ballistas und ähnlichen Gerätschaften. Näheres findet sich im Abschnitt über Seegefechte.

32) Kaufmännische Ausbildung

In 85; speziell

Diese Fertigkeit simuliert die besonderen Kenntnisse eines Kaufmanns und seine Nase für gute Gelegenheiten. Der Charakter genießt je nach Tiefe seiner Kenntnisse verschiedene Vorteile: Er darf je angefangene fünf Erfahrungsstufen (keine Grenze nach oben) bei allen Einkäufen vor Abzug von Feilschen und ähnlichen Effekten 5 Prozent subtrahieren. Dies gilt ausdrücklich auch dann, wenn er Fertigkeitskurse bezahlt (s. Erfahrung)! Dieser Vorteil kann nicht für andere Charaktere verwendet werden, indem der Kaufmann für diese bezahlt. Allerdings ist nichts dagegen einzuwenden, wenn der Charakter Gegenstände unter Ausnutzung seines Vorteils einkauft und diese dann mit gewissem Gewinn an seine Kameraden weitergibt. Im übrigen darf der Preis eines Objektes oder einer Leistung nie unter 10% des Ausgangswertes absinken.

33) Klettern

Ge 20; Standard; universell

Der Charakter ist geschult im Erklettern von Wänden aller Art. Als Klettern gilt das Ersteigen einer maximal um 45 Grad geneigten Wand. Es ist ein WM von +1 je 5 Grad Neigung bis unter 45 Grad anzurechnen. Umgekehrt ist bei überhängenden Wänden WM-2 je 5 Grad

anzuwenden. Nasse Wände bedeuten WM-2 und halbes Klettertempo. Durch Griffmöglichkeiten sind verschiedene positive WM denkbar (bis zu WM+6); der Normalfall ist das Ersteigen einer Wand mit wenigen Griffmöglichkeiten, z.B. Ritzen u.ä. Üblicherweise wird je Kampfrunde eine Kletterprobe verlangt; das Klettertempo legt der Spielleiter fest. Auch das waagerechte Bewegen an einer Wand gilt als Klettern; Erklettern normaler Bäume oder von Strickleitern verlangt jedoch keine Proben. Fehler führen im Regelfall zum Sturz nach Zurücklegen der halben Distanz (vgl. auch Sturzschäden).

Im übrigen lassen sich verschiedene Hilfsmittel verwenden: Das Einschlagen eines Kletterhakens dauert eine Kampfrunde; eine geheime Erfolgsprobe wird ausgeführt. Ein kritischer Fehler bedeutet einen nur scheinbar sicheren Halt... Steigeisen oder ähnliches bringen WM bis zu +4 je nach Wand.

34) Krafttraining

KB 60, St 60; speziell

Diese besondere Fertigkeit stellt ein Muskeltraining des Charakters dar, der sehr gut auf Kraftakte aller Art vorbereitet ist. Auf normale Aktionen, z.B. Nahkampfangriffe, hat sie keinen Einfluß. Führt der Charakter jedoch eine Stärkeprobe als Kraftakt (z.B. Heben eines schweren Objektes, Verbiegen von Eisenstangen,...) aus, erhält er WM+10 je Erfahrungsstufe. Außerdem darf der Charakter seine WA je Erfahrungsstufe um einen Punkt anheben, da er durch die ausgeprägte Muskulatur besser wirkt.

35) Lassowerfen

Ge 110, St 55; wie Waffen

Diese einer Waffenfertigkeit sehr ähnliche Fertigkeit ist vor allem bei Reiternomaden anzutreffen. Es handelt sich um das sachgerechte Werfen einer Seilschlinge mit der Absicht, Tiere oder Menschen einzufangen. Näheres im Kapitel Kampf.

36) Laufen

KB 50, Ge 45; speziell

Ein gezieltes Lauftraining macht den Charakter schneller und ausdauernder. Die Auswirkungen werden im Kapitel Kampf unter Bewegungsaktionen erläutert. Hier sei nur kurz erwähnt, daß jeweils zwei angefangene Stufen Laufen die BW eines Charakters um einen Punkt anheben. Die Anhebung darf 10 Punkte nicht übersteigen.

Beispiel: Der Indio Arukan hat BW 40. Er lernt Laufen auf Stufe 7 und steigert somit seine BW auf 44. Hätte er nur Laufen 6, so wäre die Steigerung einen Punkt geringer.

3. Fertigkeiten und andere Kenntnisse der Charaktere

37) Lauschen

In 25; Standard

Der Charakter hat sein Gehör systematisch trainiert. Er darf diese Fähigkeit einsetzen, wann immer für ihn eine Sinnesprobe auf Gehör ausgeführt wird. Beim gezielten Lauschen nach Geräuschen, z.B. an einer Tür, darf er WM+5 x Fertigkeitswert auf seine Gehörprobe (Intelligenzprobe) verrechnen. Was im einzelnen zu hören ist, entscheidet der Spielleiter.

38) Lesen/ Schreiben

In 50; speziell

In einer Gesellschaft wie jener des 16. bis frühen 18. Jahrhunderts war das Lesen und Schreiben keinesfalls selbstverständlich. Viele große Seefahrer konnten nicht oder nur sehr schlecht schreiben und lesen. Deshalb sind diese Kenntnisse eigens zu erlernen, was auf einer Stufe von maximal 5 möglich ist. Stufe 1 sind Grundkenntnisse, Stufe 3 ermöglicht recht flüssiges Lesen und Schreiben und Stufe 5 sogar kalligraphisches Schreiben. Für Sprachen mit fremdartiger Schrift (Chinesisch, Arabisch) muß Lesen/Schreiben gesondert erlernt werden. In bestimmten Fällen können die Kosten auch zwei - bis fünfmal so hoch sein (z.B. Chinesisch). Es entscheidet der Spielleiter. Erfolgsproben gibt es jedoch im Regelfall nicht; diese werden als Intelligenzproben mit diversen WM ausgeführt.

Beispiel: Antoine beherrscht Lesen/Schreiben auf Stufe 2, immerhin hat er eine richtige Schule besucht. Damit kann er europäische Sprachen halbwegs flüssig lesen und schreiben.

39) Mechanik GK (Grundkenntnisse)

Ge 90, In 60; Standard

Diese Fertigkeit stellt eine Einführung in das allgemeine technische Wissen der Epoche dar. Der Charakter ist in der Lage, durch Erfolgsproben einfache mechanische Apparaturen zu bauen oder zu reparieren, Werkzeuge, Material und Zeit vorausgesetzt. Spielleiter und Spieler sollten sich anhand von Quellenmaterial über die exakten Möglichkeiten einigen, in jedem Fall zeigt eine gelungene Probe eine funktionsfähige Apparatur oder gelungene Aktion an. Der Bau von Fallen ist ausdrücklich ausgeschlossen, da es hierfür eine eigene Fertigkeit gibt.

40) Menschen einordnen

In 85, Mn 60; Standard

Ähnlich dem für die Berufsfertigkeit Wirt gesagten ist auch dieses Talent zu behandeln. Der Charakter hat es gelernt, andere Menschen einzuschätzen. Dies ist auf keinen Fall mit Empathie oder ähnlichem zu verwechseln, sondern es handelt sich eher um angewandte Psychologie. Die Fertigkeit zeigt einfach an, daß jemand ein

passabler Menschenkenner ist, und kann Informationen liefern, wie sich ein einzelner Mensch oder auch eine Menschenmenge in bestimmten Situationen verhalten wird. Darüber hinaus kann sie Hinweise geben, wie vertrauenerweckend jemand wirkt. Verständlicherweise sind solche Proben alle vom Spielleiter geheim auszuführen, der bei kritischen Fehlern hemmungslos lügen darf. Sind in einer Situation mehrere Fakten entscheidend, ist mehrmals zu würfeln.

41) Mentales Training

In 40, Mn 40; speziell, keine Improvisation

Dies ist eine Disziplin, die vor allem von Kämpfenden Mönchen praktiziert wird. Das Gerücht, die Fertigkeit wäre Grundlage für die Ausübung der Mentalen Fertigkeiten, ist jedoch unzutreffend. Mentales Training wird in Stufen erlernt. Jede Stufe bringt dem Charakter WM+5 auf WK-Proben in kritischen Situationen aller Art.

Zudem ist der Charakter in der Lage, sich in eine mentale Trance zu versetzen, die maximal Stufe² Minuten andauern darf. In Trance sind keine weiteren Aktionen möglich, jedoch kommt der Charakter mit 10% der benötigten Atemluft aus und ist immun gegen alle Formen geistiger Beeinflussung. Außerdem ist er vor Todesgefahr durch bestehende Verletzungen geschützt.

Beispiel: Der chinesische Mönch Shin-Tzu beherrscht Mentales Training auf Stufe 7. Er kann sich für bis zu 49 (7²) Minuten in Trance begeben.

Die letzte Einsatzmöglichkeit liegt in der Konzentration auf eine Handlung. Der Charakter fokussiert eine Runde lang seine geistige Kraft durch Konzentration. Bei der nächsten dann ausgeführten beliebigen Erfolgsprobe (Fertigkeit, Waffe, was auch immer) erhält er einen WM in Höhe seiner Erfahrungsstufe im Mentalen Training bzw. bei Eigenschaftsproben in Höhe der zehnfachen Erfahrungsstufe.

Beispiel: Shin-Tzu konzentriert sich auf einen waffenlosen Angriff. Wenn er während der Konzentration nicht verletzt wird, erhält er in der folgenden Runde beim Angriffswurf WM+7. Ähnlich könnte Shin-Tzu seine Energie übrigens auch dazu nutzen, seine Fertigkeit der Wundheilung (Fertigkeitswert+9) zu steigern.

42) Messerwurf (oder andere Wurfwaffe)

Ge 75; speziell

Ein besonderes intensiviertes Training mit einer auszuwählenden Wurfwaffe wird durch die Fertigkeit simuliert, deren Erfahrungsstufe nie höher sein darf als die mit der entsprechenden Waffe. Diese Fertigkeit ermöglicht besondere Aktionen und bringt vor allem bei gezielten Würfen Vorteile (vgl. Kampf); zudem erhöht sich die Wurfweite um 10% je angefangene fünf Erfahrungsstufen.

3. Fertigkeiten und andere Kenntnisse der Charaktere

43) Meucheln

Ge 120, St 100; Standard

Eine moralisch relativ bedenkliche Fähigkeit stellt das Meucheln dar, und der Spielleiter sollte immer das Spielgleichgewicht im Auge behalten, wenn es an ihren Einsatz geht. Meucheln ist die Fertigkeit, ein Opfer mit einem einzigen Treffer zu töten. Hierzu wird üblicherweise eine kleine, leicht zu verbergende Waffe wie ein Dolch benutzt, doch ist dies nicht Bedingung. Wichtig ist, daß das Opfer völlig unvorbereitet sein muß, was z.B. beim Angriff von hinten oder beim plötzlichen Angriff eines scheinbar harmlosen Charakters der Fall wäre, nicht aber bei einem normalen Nahkampf- oder Fernkampfangriff. Es wird ein Angriffswurf mit den üblichen WM ausgeführt, und eine Meucheln-Probe entscheidet, ob der Treffer tödlich war oder nur normalen LK-Schaden verursachte. Auf diese Probe sind im Regelfall negative WM anzurechnen, und zwar je nach Situation und Art des Opfers. Um zu verhindern, daß wichtige Nichtspieler-Charaktere sehr leicht durch Meucheln aus dem Weg zu räumen sind, sollten derartige Versuche mit WM von -10 und mehr belegt werden. Es entscheidet der Spielleiter. Im übrigen können nur Menschen gemeuchelt werden, nicht aber Tiere wie z.B. Hunde.

Beispiel: Nemudin ist ein fähiger Meuchler (Meucheln + 14), der sich in einer Gasse verbirgt und auf den Korsaren Caine lauert. Dieser tappt tatsächlich in den Hinterhalt und Nemudin sticht mit dem Dolch zu und trifft. Der Spielleiter legt einen WM von -5 auf die Meucheln-Probe fest, und Nemudin muß wenigstens eine 11 mit dem W20 werfen, um sein Opfer mit diesem Stich auf der Stelle zu töten. Wäre Caine schlafend gewesen, hätte der WM vielleicht nur -1 betragen.

44) Nähen

Ge 20; Standard

Die Fertigkeit Nähen ist eine Ausbildung auf dem Gebiet der Herstellung von Kleidung und anderen Gebrauchsgegenständen aus Stoff. Der Charakter kann mit Material und Zeitaufwand Kleidung reparieren oder selbst nähen. Auch das Instandsetzen von Segeln ist ihm möglich sowie die Einstufung der Stoffqualität.

45) Navigation

In 160, Astronomie, Orientierung; Standard; keine Improvisation

Die Navigation ist eine essentielle Wissenschaft in der Seefahrt dieser Epoche. Ein Schiff, das sich ohne Navigator auf die hohe See wagt, wird es schwer haben, sein Ziel wie geplant zu erreichen. Charaktere mit Navigationskenntnissen können den Schiffsort nach den Methoden ihrer Zeit (Sonnenstand, Sterne) bestimmen und den Kurs festlegen und überprüfen. Außerdem können sie mit Seekarten umgehen. Die Fertigkeit dient darüber hinaus auch der Navigation an Land, falls Sterne oder

die Sonne zu sehen sind. Genaue Einzelheiten finden sich im Kapitel Seefahrt.

46) Orientierung

Mn 50; Standard

Diese Fertigkeit, eine Voraussetzung für das Erlernen der Navigation, befaßt sich allgemein mit dem Finden der korrekten Richtung. Orientierung wird vor allem gebraucht, wenn ein Charakter sich an Land nach Orientierungspunkten wie z.B. Landmarken orientieren oder im Gefühl einer Stadt zurechtfinden möchte. Der Spielleiter führt geheime Proben in gewissen Abständen durch. Fehler führen den Charakter in die Irre, was er bei darauf folgenden erfolgreichen Proben bemerken wird - und kritische Fehler lassen ihn im Normalfall sich hoffnungslos verlaufen.

47) Pflanzenkunde

In 40; Standard

Charaktere mit Kenntnissen in Pflanzenkunde sind in der Lage, Pflanzen zu identifizieren und über sie Aussagen zu machen, z.B. hinsichtlich ihrer Giftigkeit oder Eßbarkeit. Diese Proben sind in der Regel geheim. Es gelten Einschränkungen wie unter Tierkunde und Heilkräuterkunde beschrieben. Im übrigen beherrscht der Charakter Heilkräuterkunde automatisch mit halbem Erfolgswert.

48) Redekunst

WA 130, In 60; Standard

Der Charakter ist ein geübter Redner. Er ist in der Lage, sowohl einzelne Personen als auch Menschenmassen mit Mitteln der Rhetorik zu beeinflussen. Es handelt sich um eine Soziale Fertigkeit, d.h. Rollenspiel ist vorzuziehen. Eine erfolgreiche Probe bedeutet, daß der Charakter sein Ziel erreichen kann, ob es sich nun um das Überreden eines einzelnen zu einer bestimmten Aktion oder um den Ausbruch einer Revolte handelt. Allerdings steht besonderen Nichtspieler-Charakteren eine Intelligenz-Probe zu, und nur bei Mißerfolg sind sie völlig zu überzeugen. Allgemein führen kritische Redekunst-Fehler zu unangenehmen, potentiell gefährlichen Aktionen bis hin zum Angriff (oder dem Steineschmeißen einer Menschenmasse). Nicht vergessen sollte man, daß Redekunst auch in schriftlicher Form beim Abfassen von Flugschriften usw. benutzt werden könnte.

49) Reiten

Ge 20; Standard

Reiten ist die Kunst, sich auf einem Pferd zu halten und dieses seinen Befehlen gehorchen zu lassen. Ohne entsprechende Erfahrung (d.h. mindestens Stufe 1 in der Fertigkeit) ist nur langsames Reiten auf einem möglichst geführten Pferd nötig, und Proben sind bei jeder Bewe-

3. Fertigkeiten und andere Kenntnisse der Charaktere

gung mit mindestens halber Pferdemaximalgeschwindigkeit auszuführen. Erfahrene Reiter müssen hingegen nur in kritischen Situationen, z.B. beim Überspringen von Hindernissen, Ritt durch schwieriges Gelände, scheuendes Pferd usw. Proben ausführen. Mißerfolge zeigen normalerweise ein Nichtgehörchen des Pferdes an, was auch zum Abwurf führen kann. Kritische Fehler bedeuten immer einen Sturz des Reiters, in bestimmten Fällen auch des Pferdes, was beiden schwere Verletzungen zufügen kann. Im Kapitel Kampf werden einige Erläuterungen gegeben, allerdings dürfte Reiten bei einem Seabenteuerenspiel nicht so bedeutend sein.

50) Reiterkampf

Ge 60, Reiten; Standard

Diese Fertigkeit ist ähnlich dem Kampf im Wasser zu sehen. Sie dient der Kompensation negativer WM für Kampf zu Pferd, einzelnes regelt das Kapitel Kampf. In jedem Fall ist es nicht lohnend, diese Fertigkeit auf einer höheren Stufe als die beste Waffenfertigkeit zu erwerben.

51) Rudern

St 35, Ge 20; Standard

Die Fertigkeit Rudern deckt das sachgerechte Fortbewegen durch Ruder angetriebener Seefahrzeuge aller Art ab und ist für Seeleute essentiell. Proben sind auszuführen, wenn ein Fahrzeug mit hoher Geschwindigkeit gerudert werden soll, vor allem bei mehreren Rudern, die sich ins Gehege kommen könnten. Auch ermüden erfahrene Ruderer nicht so schnell wie Laien, da sie besser an den Bewegungsablauf gewöhnt sind. Allerdings ist für das Steuern von Booten diese Fertigkeit nicht anzuwenden, sondern Jolle führen maßgeblich.

52) Scharfschütze Pistole

Ge 110, Pistole; speziell

Ähnlich der Fertigkeit Messerwurf bildet auch diese Fertigkeit eine besondere Waffenausbildung, die sich vor allem auf gezielte Schüsse auswirkt. Wie üblich darf die Erfahrungsstufe nicht höher sein als jene mit der Waffe. Näheres im Kapitel Kampf.

53) Scharfschütze Bogen

Ge 120, Bogen; speziell

Es gilt das unter Scharfschütze Pistole gesagte.

54) Scharfschütze Muskete

Ge 100, Muskete; speziell

Es ist wie unter Scharfschütze Pistole ausgesagt zu verfahren.

55) Schätzen

In 50; Standard

Eine weitere kaufmännische Fertigkeit stellt das Schätzen des Wertes von Objekten dar. Der Spielleiter führt hierbei für den Charakter eine geheime Probe aus, wobei ein Fehler eine Abweichung von W6 x 5 % und ein kritischer Fehler ein völlig absurdes Resultat liefern wird. Standard ist hierbei immer der durchschnittlich zu erzielende Verkaufspreis für ein Gut. Bestimmte, sehr spezielle Güter wie einige Schmuckstücke oder Objekte einer fremden Kultur werden mit negativen WM belegt oder sind ohne Fachkenntnisse überhaupt nicht einzuschätzen. Im übrigen ist der Verkaufspreis immer auf jene Kultur bezogen, mit welcher der Kaufmann vertraut ist.

56) Schiff steuern

In 60, Ge 60; Standard

Wie auch die Fertigkeit Jolle führen ist die Fertigkeit Schiff steuern zu sehen. Jeder, der als Steuermann oder gar Kapitän tätig werden möchte, sollte über diese Kenntnisse verfügen, die nicht auf bestimmte Schiffstypen beschränkt sind. Allerdings kann der Spielleiter bei fremdartigen Schiffen, z.B. aus einer anderen Kultur, insbesondere bei fremdartiger Steuerung oder Takelung, auf negative WM entscheiden. Erfolgsproben werden bei kritischen Manövern aller Art verlangt. Näheres findet sich im Kapitel über Seefahrt und Seegefechte.

57) Schleichen

Ge 110; Standard; universell

Schleichen ist die Fertigkeit, sich lautlos zu bewegen. Charaktere, die z.B. ungesehen an jemand vorbeigehen oder einen Betäubungsangriff vorbereiten möchten, dürften auf dieses Talent angewiesen sein. Proben sind durch den Spielleiter geheim auszuführen wobei WM durch Hintergrundgeräusche, eventuelle Kleidung des Schleichenden (Kettenrüstung!), Hörvermögen und Distanz der Beschlichenen und einiges mehr festgelegt werden. Es ist je Runde eine Probe auszuführen, wobei übliches Schleichtempo gehendes Tempo ist. Andernfalls sind alle WM drastisch anzuheben. Fehler führen unter Umständen zu einer Entdeckung (Hörproben der Opfer!), während kritische Fehler immer eine solche bedeuten, weil der Schleichende durch laute Geräusche aufgefallen ist. Hier entscheidet der Spielleiter nach Regeln des gesunden Menschenverstandes, auch, inwieweit überhaupt Schleichen sinnvoll und erforderlich ist. Hierbei sollte es nicht passieren, daß eine mißlungene Schleichprobe den Charakter entdeckt werden läßt, obgleich dies ohne den Schleichversuch nicht passiert wäre - nur weil er "zufällig" über einen Blechtopf stolperte...

58) Schlösser öffnen

3. Fertigkeiten und andere Kenntnisse der Charaktere

Ge 60 , In 60; Standard

Eine für Diebe und Abenteurer sehr interessante Fertigkeit. Schlösser öffnen befaßt sich mit dem unberechtigten Öffnen von Schlössern aller Art, insbesondere Tür- und Behältnisschlössern. Hierzu ist im Regelfall Werkzeug (Dietriche) vonnöten. WM werden durch Qualität des Schlosses und verwendetes Werkzeug festgelegt, wobei ein Öffnungsversuch in der Regel 30 Sekunden dauert.

59) Schußwaffe zu Pferd

Ge 65, Reiten; Konzentration; speziell

Bei dieser Fertigkeit ist jeweils eine Fernkampfwaffe auszuwählen. Üblicherweise gelten beim Einsatz derselben vom Pferd negative WM (vgl. Kampf); diese Fertigkeit dient dazu, die WM zu kompensieren. Sie sollte daher nicht auf einer höheren Stufe erlernt werden als die entsprechende Waffenfertigkeit, da dies nicht vorteilhaft wäre.

60) Schwimmen

Ge 20; Standard, universell

Schwimmen ist die Kunst, sich über Wasser zu halten. Nichtschwimmer (Stufe 0) müssen hierbei in jeder Runde eine Probe ablegen, und bei Mißerfolg verlieren sie 1W6 AK durch geschlucktes Wasser usw. Schwimmer müssen nur bei Belastung (Rucksäcke, Rüstungen) Proben ausführen, es gilt jedoch dasselbe. WM werden durch gewünschtes Schwimmtempo und die Art der Behinderung eines Charakters sowie eventuelle Verletzungen verursacht. Personen in Vollmetallrüstung oder Plattenrüstung können nicht schwimmen; andere Metallrüstungen verursachen wenigsten WM -5. Es entscheidet der Spielleiter.

Schwimmer verlieren im Schnitt 1 AK je Minute Schwimmen. Schwere Gewichte, Rüstungen usw. erhöhen diese Zahl auf das zwei- bis sechsfache je nach Spielleiterentscheidung.

Ertrinken: Wer alle seine AK verloren hat, beginnt zu ertrinken. Gleiches gilt nach einem kritischen Fehler eines Schwimmers. Dies bedeutet, daß er je Runde 1W6 LK verliert, bis er tot ist. Allerdings darf ein Schwimmer je Runde eine Erfolgsprobe ablegen, und ein Erfolg verhindert den Schaden. Jedoch kann nur ein kritischer Erfolg oder fünf Erfolge hintereinander das Ertrinken stoppen, oder der Ertrinkende erhält Rettung von außen. Retter kann jeder Schwimmer sein. Dieser muß sich dem Ertrinkenden nähern und eine weitere Probe: Schwimmen ablegen. Erfolg bedeutet das Abschleppen des Opfers, ein Fehler potentielle Gefahr, selbst zum Ertrinken gebracht zu werden (sofort neue Probe mit WM-4, bei Mißerfolg tritt dies ein) und ein kritischer Fehler immer die Gefahr des Ertrinkens.

Übliches Schwimmtempo sind 3 Meter je Kampfrunde, dies kann durch WM gesteigert werden. Ein Vorschlag:

WM-1 führt jeweils zu +10% Tempo. Die AK-Verluste steigen je +10% Tempo um 20% an.

61) Seilkunst

Ge 40; Standard

Diese Fertigkeit umfaßt das fachgerechte Binden von Knoten, sehr wichtig für jeden Seemann. Eine erfolgreiche (geheime) Probe liefert einen stabilen Knoten für den gewünschten Zweck, während ein kritischer Fehler ein nur scheinbar stabiles Gewusel bedeutet, das bei Belastung schnell auseinanderfällt. Auch das Beurteilen der Seilqualität oder die Reparatur von Tauwerk ist mittels dieser Fertigkeit möglich.

62) Sprachkunde

In 120; Konzentration; speziell

Das Erlernen von Fremdsprachen ist gerade für Seefahrer immer wieder interessant, da sie sonst in fremden Ländern Probleme bekommen könnten. Jede Sprache ist einzeln zu erlernen. Der Spielleiter kann den Lernfaktor nach ihrer Schwierigkeit modifizieren.

Jeder Charakter beherrscht bei Spielbeginn ohne weiteren Lernpunktaufwand zwei Sprachen, nämlich seine Muttersprache und eine weitere Sprache nach Wahl. Hier sollte darauf geachtet werden, daß alle Spielercharaktere wenigstens eine gemeinsame Sprache beherrschen, da sonst gewisse Probleme an Bord auftreten könnten. Diese Startsprachen beherrscht man im übrigen auf der Stufe M (wie "Muttersprache").

Wichtige Sprachen sind in ungefähr der Reihenfolge ihrer Bedeutung: Spanisch, Englisch, Holländisch, Portugiesisch, Französisch. Ab und an hilfreich sein könnten vermutlich Kenntnisse in indianischen Sprachen, Deutsch, Dänisch, Arabisch, Chinesisch,... - je nachdem, in welcher Epoche und welcher Meeresregion man sich aufhält.

Das Sprachsystem ist relativ einfach: Man addiert die Stufen der Sprachfertigkeiten der beiden Charaktere, die sich unterhalten. Anschließend wirft man 1W20. Ist das Ergebnis höher als die Summe der Fertigkeitsstufen, kommt es zu einem Mißverständnis. Hierbei gilt auf den Wurf ein WM von bis zu -5 bei trivialer Kommunikation ("Wo ist die nächste Kneipe?") und bis zu +5 bei schwierigen Themen (Wissenschaftliche Texte,...). Der Spielleiter entscheidet. Muttersprachen (Stufe M) werden bei diesem Wurf wie Stufe 12 gelesen, wobei zwei Muttersprachler niemals würfeln müssen, um die Sache nicht lächerlich zu machen. Hieraus läßt sich ersehen, daß man Sprachen nicht unbedingt auf höheren Stufen als 12 zu erlernen braucht.

63) Springen

St 20, Ge 20; Standard; universell

Der Charakter hat seine Sprungkraft gezielt trainiert.

3. Fertigkeiten und andere Kenntnisse der Charaktere

a) Weitsprung: Unbelastet kann ein Charakter aus dem Stand bis zu 2 Meter weit und mit Anlauf bis zu drei Meter weit springen, wobei keine Probe benötigt wird. Je 50 cm zusätzlicher Sprungweite wird auf die dann notwendigen Proben ein WM von -1 angerechnet. Maximale Sprungweite sind 4 Meter aus dem Stand und 9 Meter mit Anlauf.

b) Hochsprung: Unbelastet kann ein Charakter ein bis zu 70 cm über seinem Kopf befindliches Objekt im Sprung erreichen. Eine Probe wird erst bei höheren Sprüngen notwendig, mit WM-2 je weiteren 10 cm und einem Maximum von Größe + 150 cm. Ein Anlauf bringt WM +4.

c) Überspringen: Beim Überspringen kann ein Hindernis von bis zu Körpergröße - 80 cm ohne Probe überwunden werden. Höhere Sprünge erfordern Proben mit WM -2 je weiteren 5 cm Höhe und Maximum von Körpergröße - 20 cm. Legt der Springer keinen Wert auf aufrechte Landung (z.B. Flop-Sprung) so erhält er WM + 8 und die maximale Höhe liegt bei Körpergröße +50 cm.

In allen Fällen erhalten belastete Charaktere erschwere WM auferlegt und die Distanzen verringern sich. Die Stärke des Charakters beeinflusst Sprünge wie folgt: Liegt sie unter 40, gilt eine Senkung auf 75 %, und bei Werten unter 80 ist mit 85 % der Weite zu operieren. Stärke über 130 steigert die Distanzen auf 110% und solche über 165 sie sogar auf 120%. Dies gilt nicht für die Maximalangaben.

64) Spurenlesen

In 100; Standard

Diese Fertigkeit umfaßt eine Ausbildung im Lesen von Spuren, wie sie z.B. ein guter Jäger besitzen sollte. Das Aufnehmen einer Spur erfordert eine Suche und eine geheime Probe durch den Spielleiter. WM werden durch Alter der Spur, Bodenbeschaffenheit, Wetterbedingungen seit Entstehen der Spur und Deutlichkeit der Spur (Anzahl der Personen) vergeben. Beim anschließenden Spuren verfolgen sollte alle fünf Minuten oder je kritischem Ereignis (Durchschreiten von getarnten Türen, Geländewechsel zum Schlechteren, Kreuzen einer anderen Spur) gewürfelt werden. Fehler führen zum Verlust der Spur, kritische Fehler bedeuten, daß man nicht genau sagen kann, wo die Spur verloren wurde - und unter Umständen sogar zeitweilig einer völlig falschen oder eingebildeten Spur gefolgt ist. Im übrigen kann diese Fertigkeit auch benutzt werden, um Spuren zu verwischen (verdoppelt die Bewegungszeit; bringt Verfolgen negative WM) oder um Aussagen über die Verursacher einer Spur zu machen, so z.B. über Art oder Anzahl derselben.

65) Taschenspielererei

Ge 130; Standard; keine Improvisation

Taschenspieler beherrschen allerlei kleine Tricks mit ihren Händen, so z.B. das Verschwindenlassen und

Hervorzaubern kleiner Objekte. Sehr nützlich, um Leute abzulenken oder sich ein wenig Geld zu verdienen - und hilfreich auch beim Falschspielen, wo der halbe Fertigkeitswert addiert werden kann. Die Fertigkeit kann darüber hinaus zum Taschendiebstahl eingesetzt werden. WM werden je nach Aufmerksamkeit eventueller Beobachter und den Rahmenbedingungen festgelegt.

66) Tauchen

Ge 25, Schwimmen; Standard

Ein geübter Taucher ist in der Lage, auch unter Wasser zu schwimmen, und er weiß um die Gefahren unter Wasser. Wichtigstes Einsatzgebiet dieser Fertigkeit ist das Luftanhalten. Normalerweise kann ein Charakter seine Luft maximal für (KB / 10) Sekunden anzuhalten. Diese Zeit vervierfacht sich, wenn er vorher gründlich Luft holen konnte. Nach Überschreiten der Zeitspanne ist je Runde eine Probe:KB mit kumulativem WM von -10 auszuführen. Ein Mißerfolg führt zu 1W6 AK-Verlust durch Luftmangel. Sinkt die AK auf Null, wird der Charakter bewußtlos und ist in Gefahr, LK zu verlieren. In jedem Fall ist es möglich, durch erfolgreiche Tauchen-Proben mit kumulativem WM von -1 die KB-Proben zu ersetzen; außerdem wird die Zeitspanne um 50% erhöht, bevor die erste Probe fällig wird. Weitere Regeln finden sich an anderer Stelle.

67) Tierkunde

In 40; Standard

Charaktere mit Erfahrung in dieser Fertigkeit sind in der Lage, durch Erfolgsproben Tiere aller Art zu identifizieren. Sie können beurteilen, inwieweit sie für den Menschen zu nutzen sind und können allgemeine Aussagen über ihr Verhalten machen. Allerdings ist der Wissensstand der Epoche und Kultur zu berücksichtigen, d.h. ein Indianer wird mit einem Elefanten zunächst gewisse Probleme haben. Der Spielleiter entscheidet im einzelnen.

68) Überleben

In 25; Konzentration; Standard

Beim Erlernen der Fertigkeit ist eine Geländeart (Gebirge, Schnee, Wald, Dschungel, Steppe, Sumpf, Wüste, Meer) als Konzentration auszuwählen; üblicherweise wird dies die Heimatregion des Charakters sein. Die Fertigkeit kann benutzt werden, um mit den Gefahren dieser Region umzugehen. Erfolgsproben sichern das Überleben des Charakters, z.B. durch das Finden von Nahrung, Erkennen natürlicher Bedrohungen, Anlegen eines Unterschlupfes usw.). Im Einzelfall ist der Spielleiter letzte Instanz.

69) Verführung

3. Fertigkeiten und andere Kenntnisse der Charaktere

Es 120, WA 120; Standard

Diese Fertigkeit ist für viele Abenteurer sehr interessant. Es handelt sich um eine soziale Fertigkeit, welche den Umgang eines Charakters mit dem anderen Geschlecht betrifft. Erfolgsproben können dazu benutzt werden, mit jemandem anzubandeln und dessen Interesse zu wecken - üblicherweise bis zur letzten Konsequenz, d.h. dem Weg ins Schlafgemach oder an einen anderen geeigneten Ort. Neben dem Amüsement eines Spielers könnte diese Fertigkeit benutzt werden, um jemand Informationen zu entlocken oder sich Vorteile zu verschaffen. Fehler führen zu einer, meist recht drastischen, Abfuhr - und kritische Fehler bedeuten eine potentielle Gefahr: Vielleicht bedanken sich der Verlobte des Verführungsofers und seine fünf kräftigen Freunde persönlich beim Charakter, vielleicht wurde ein kulturelles Tabu mit entsprechenden Folgen verletzt - der Spielleiter entscheidet.

70) Verhandeln

In 50, WA 35; Standard

Der Charakter ist darin geübt, Verhandlungen aller Art zu führen. Hierbei handelt es sich um eine Soziale Fertigkeit, daß heißt der Spielleiter sollte wenn möglich Rollenspielen dem Würfeln vorziehen. In jedem Fall ist der Charakter mit diplomatischen Verhandlungen vertraut, er kann mit Erfolgsproben versuchen, jemanden durch Argumente zu überzeugen und ist in der Lage, seine Absichten besser zu vertreten, auch z.B. vor Gericht.

71) Verkleidung

In 50, Ge 40; Standard

Das Auftreten in verschiedenen Verkleidungen kann immer wieder nützlich sein, sei es, um Informationen zu erhalten oder um sich irgendwo Ein- oder Ausgang zu verschaffen. Üblicherweise sind angemessene Kostüme und Material (Schminke, Haarfärbemittel) erforderlich und die WM auf die Erfolgsproben sind abhängig von Zeit- und Materialeinsatz und Differenz zwischen Dargestelltem und Charakter. Es wird sehr viel schwerer sein, sich als spanischer Soldat auszugeben, wenn man selbst ein russischer Holzfäller ist, als wenn man z.B. englischer Soldat wäre. Es entscheidet der Spielleiter, im übrigen könnte sich jemand natürlich auch durch fehlende Fach- oder gar Sprachkenntnisse verraten. Entsprechende Informationsbeschaffung ist daher vor Verkleidung dringend angeraten.

Proben werden bei jeder Begegnung mit einem Charakter ausgeführt, der die Verkleidung durchschauen könnte, und zwar geheim. Ein Fehler führt zur potentiellen Entdeckung (verifiziert durch einen weiteren Fehler oder eine Intelligenz-Probe des Gegenübers) und ein kritischer Fehler zur garantierten Entdeckung. Zu beachten ist ferner, daß Verkleiden stark erschwert wird, wenn der Gegenüber den dargestellten kennt, und daß bei

längerem Kontakt mit einer Person in etwa einmal je Stunde eine Probe ausgeführt werden sollte.

72) Verstecken

Ge 70; Standard; universell

Diese Fertigkeit kommt zum Einsatz, wenn ein Charakter sich vor irgend jemand oder -etwas verstecken möchte, was angeblich öfter vorkommen soll. WM werden anhand von zur Verfügung stehender Zeit und Versteckmöglichkeiten festgesetzt, wobei der Spielleiter entscheidet. So kann sich z.B. niemand in einem leeren, beleuchteten Saal verstecken. Eine Erfolgsprobe wird geheim ausgeführt, sobald Gefahr der Entdeckung besteht. Hierbei ist bei mehreren Beobachtern nur einmal zu würfeln, aber mit negativem WM. Auch sollte nur einmal alle fünf Minuten ein Wurf verlangt werden. Im übrigen bedeutet ein Fehler Entdeckung - und ein kritischer Fehler, daß der Charakter erst merkt, daß er entdeckt wurde, wenn jemand direkt vor ihm steht... Nicht vergessen sollte der Spielleiter aber, daß keine Probe erforderlich ist, wenn eine Entdeckung nach menschlichem Ermessen, z.B. wegen Fehlens einer Sichtverbindung, ausgeschlossen werden kann.

73) Waffenkunst

keine; speziell

Diese besondere Fertigkeit ist ähnlich den Waffenfertigkeiten zu behandeln. Es handelt sich um ein Training mit dem Ziel, Gegenstände aller Art als Waffe einzusetzen. Der Charakter darf immer dann, wenn er auf improvisierte Waffen zurückgreift (vgl. Kampf), einen WM von +1 je angefangene drei Erfahrungsstufen auf Angriffs- und Abwehrwürfe verrechnen.

74) Waffe ziehen

Ge 80; Konzentration; Standard; Waffe

Das schnelle Ziehen einer Waffe kann sich oftmals als lebensrettend erweisen, vor allem in überraschenden Situationen. Es ist für jede Waffenart einzeln zu erlernen (Konzentration) und erfordert im Einsatzfall eine Erfolgsprobe. Ein Fehler bedeutet, daß man eine Runde länger braucht, um die Waffe zu ziehen, und ein kritischer Fehler führt zum Fallenlassen derselben - ein Erfolg aber bedeutet ein Ziehen in "Nullzeit" und ein kritischer Erfolg verwirrt eventuelle Gegner so, daß beim ersten Angriff diese WM-3 auf ihre Verteidigung erhalten. Die Fertigkeit kann nur mit den folgenden Waffen erlernt werden: Pistolen, Stichwaffen aller Art, Schwerter aller Art, Fechtwaffen, Wurfwaffen.

75) Wahrnehmung

Mn 130; Standard

Ein Charakter, der sich in Wahrnehmung geübt hat, hat seine optischen Sinne und seine Kombinationsgabe

3. Fertigkeiten und andere Kenntnisse der Charaktere

systematisch geschult. Üblicherweise werden Sinneswahrnehmungen durch Intelligenz-Proben gelöst, auf die je nach Situation WM angerechnet werden. Die Fertigkeit Wahrnehmung dagegen kann benutzt werden, um diese Proben zu ersetzen. Dies gilt auch für automatische Proben, z.B. bei Hinterhalten o.ä., wobei allerdings nur ein kritischer Erfolg zu Hinweisen führen würde.

76) Werfen

St 85, Ge 65; Standard

Diese Fertigkeit umfaßt ein Training im weiten und auch zielgenauen Werfen von Gegenständen aller Art. Waffenfertigkeiten sind hier ausdrücklich ausgeschlossen; aber beim Werfen aller anderen Objekte kann diese Fertigkeit benutzt werden, um Treffer zu erzielen. Die Wurfweite steigt im übrigen je angefangenen fünf Stufen um 10% an.

77) Wundheilung

In 40, Ge 40; Standard

Der Charakter hat Kenntnisse im Behandeln von Verletzungen aller Art. Er kann, Ausrüstung, d.h. zumindest improvisiertes Verbandsmaterial vorausgesetzt, einfache Verletzungen, d.h. keine abgetrennten Glieder o.ä., durch Erfolgsproben versorgen. Dies heilt bei Erfolg 1W6 LK, ist aber wie üblich nur einmal je Verletzung, d.h. je 10 LK Verlust (s. Berufe) möglich. Ein kritischer Fehler verursacht 1W6-1 LK Schaden am Patienten. Die Behandlung von LK-Verlusten durch Gifte, Krankheiten oder vergleichbare Ursachen ist nicht möglich, wohl aber das Stillen von Blutungen oder Schienen von Brüchen.

3.5 Angeborene Fähigkeiten

Angeborene Fähigkeiten sind ein ganz besonderer Fall. Sie können einem Charakter nur bei dessen Erschaffung (= Geburt) zugänglich werden; nachträgliches Erwerben ist normalerweise ausgeschlossen.

Für den Einsatz angeborener Fähigkeiten gelten spezielle Regeln, die den einzelnen Beschreibungen zu entnehmen sind.

1) Beidhänder

Der Charakter gehört zu jenen Personen, die beide Hände gleich geschickt verwenden können. Es ist in diesem Fall unerheblich, sie als Links- oder Rechtshänder zu klassifizieren, da sie keine negativen WM für Gebrauch der "falschen" Hand erhalten. Sollte eine Verletzungsfolge eine der Hände betreffen, wird der Charakter wie ein Rechtshänder behandelt. Er beherrscht jedoch keinesfalls automatisch den beidhändigen Kampf, da der gleichzeitige Angriff mit zwei Waffen ein besonderes Training erfordert.

2) Berserker

Der klassische Wikingervorteil (oder Nachteil ?). Der Charakter wird in Kampfsituationen sehr schnell zu einer tobenden Kampfmaschine, die zwar hohen Schaden anrichten kann, aber oft eine Gefahr für Freund und Feind bildet und auch das eigene Leben nicht achtet.

Wann immer der Charakter durch Verletzungen mindestens 3 LK verliert, ist eine Probe:WK mit WM - 10 x (bisher verlorene LK in Fünfergruppen) auszuführen. Bei Mißlingen wird der Charakter zum Berserker. Gleiches gilt bei sehr starken Provokationen.

Jedoch ist auch aktive Konzentration möglich: Der Charakter konzentriert sich eine Kampfrunde und wirft dann eine WK-Probe. Auch hier führt ein Mißerfolg zum Berserkerkampf.

Ein Berserker hat um 2W20+10, mindestens aber 25 Punkte erhöhte Stärke (Werte über 200 bringen WM+1 auf Schaden je angefangene 10 Punkte) und er erleidet keine Nachteile durch Ausdauerverluste und LK-Verluste mit Ausnahme kritischer Verletzungen oder eines Absinkens der LK auf Null oder weniger. Jedoch werden wegen des unkontrollierten Tobens WM-1 auf alle Angriffe, WM-3 auf alle Abwehrwürfe und WM-8 auf Ausweichen verrechnet; die Intelligenz wird halbiert und der Berserker wird nie einen Kampf von sich aus abbrechen oder Fertigkeiten einsetzen. Er bekämpft Gegner bis zu deren Zusammenbruch oder Flucht aus seinem Sichtbereich. Sind die Gegner geschlagen, steht ihm eine Probe:WK mit WM +20 zu. Ein Erfolg beendet den Berserkerkampf, ein Fehler läßt den Berserker das nächste erreichbare Ziel einschließlich befreundeter Charaktere angreifen. In diesem Fall steht ihm je besiegttem Gegner erneut eine Probe zu.

Beispiel: Der Schnapphahn Joe Redbeard ist Berserker. Als er in einem Kampf durch einen Schwertstich 5 LK verliert, muß er sofort eine WK-Probe mit WM-10 ausführen. Bei WK 30 überrascht nicht, daß dies mißlingt. Joe stößt seinen Kampfschrei aus und er wird zum Berserker. Nachdem er seine Gegner niedergemäht oder vertrieben hat, stehen nur noch seine Kumpel Fred Flint und El Tiburon bei ihm. Joe führt sofort eine Probe: WK aus, und darf nicht mehr als 50 (30+ WM 20) werfen. Wirft er mehr, stürzt der Berserker sich auf seine Freunde...

3) Extremes Gehör

Das Gehör des Charakters ist ungewöhnlich gut ausgeprägt. Bei allen Sinneswahrnehmungen, die mit dem Hören zusammenhängen, ist ein WM von +50 zu verrechnen. Darüber hinaus hört der Charakter Geräusche aus größerer Entfernung als üblich (ca. + 25 bis + 35 %) bzw. ist an Geräusche geringerer Lautstärke gewöhnt. Auf die Fertigkeit Lauschen wird WM+5 angerechnet.

4) Extremer Geruchssinn

3. Fertigkeiten und andere Kenntnisse der Charaktere

Der Charakter hat einen sehr gut ausgebildeten Geruchs- und Geschmackssinn. Bei allen Sinneswahrnehmungen, die diese Sinne betreffen, ist ein WM von +50 zu verrechnen. Darüber hinaus kann der Charakter sehr gut Speisen und Getränke identifizieren, leichter Gifte schmecken (Gift erkennen gilt als Geschmacks-/Geruchsprüfung, daher WM +5!) u.v.m., jedoch hat er keinesfalls eine "Hundenase" o.ä.

5) Falkenaugen

Der Charakter hat sehr gute optische Wahrnehmungsfähigkeiten und erhält einen WM von +50 bei allen entsprechenden Proben. Auf alle Fernkampfangriffe auf Distanzen über 50 Meter gilt ein WM von +1. Darüber hinaus kann der Charakter mehr Details wahrnehmen als üblich und er hat eine größere effektive Sichtweite. Bei Einsatz der Fertigkeit Wahrnehmung gilt WM+5.

6) Intuition

Der Charakter hat eine gut ausgeprägte Intuition. Wann immer er vor einer Entscheidung steht und mehrere Alternativen zur Auswahl hat, darf der Spielleiter eine geheime Probe: Intelligenz ausführen. Hierbei ist der Intelligenz-Wert mit (Zahl der vorteilhaften Alternativen / Zahl aller Alternativen) zu multiplizieren. Bei Erfolg wählt der Charakter eine positive Alternative; bei Mißerfolg ist er unschlüssig und bei einem kritischen Fehler wählt er eine schlechte Alternative (Künstlerpech!). Vorsicht! Diese Fähigkeit kann sehr bedenkliche Auswirkungen haben. Daher ist dem Spielleiter freigestellt, sie zu verbieten (in diesem Fall erhält der Charakter eine andere angeborene Fähigkeit) oder in bestimmten Situationen durch WM o.ä. einzuschränken. In keinem Fall sollte eine Kriminalgeschichte wie folgt ausgehen: Der Charakter betritt den Raum mit sechs Verdächtigen. Der Spielleiter würfelt - und der intuitive Experte findet den Mörder. Vielmehr sollten nur ungefähre Hinweise ("Dieser Mann verbirgt etwas, glaubst Du...") ausgestreut werden - und ohne Beweise...

Beispiel: Antoine Ribault bewegt sich orientierungslos durch ein unterirdisches Höhlenlabyrinth und er erreicht eine Stelle, an der drei Gänge abzweigen. Er hat keine Informationen, welcher nach draußen führen wird (er könnte auch noch umdrehen), also verläßt er sich auf seine Intuition. Der Spielleiter weiß, daß Antoine nur nach draußen gelangen wird, wenn er umdreht (eine vorteilhafte Alternative bei vier möglichen Alternativen). Antoinettes In-Wert von 160 multipliziert mit 1/4 (vorteilhafte / mögliche Alternativen) ergibt 40. Wirft der Spielleiter mit 1W200 mindestens 160, dreht Antoine um. Wirft er eine 2, geht er in den Gang, der am tiefsten in die Höhlen führt, und bei einem anderen Resultat läßt der Spielleiter ihn im Ungewissen ("Sehen alle gleich aus, diese Gänge").

7) Nachtsicht

Der Charakter hat zwar keine Infrarotaugen, aber seine Augen gewöhnen sich sehr schnell an schlechte Lichtverhältnisse. Alle negativen WM durch Dunkelheit mit Ausnahme derjenigen wegen totaler Dunkelheit sind zu halbieren. Allerdings wird der Charakter leichter geblendet: Erholungszeiten werden verdoppelt.

8) Natürlicher Schutz

Der Charakter hat eine hohe Widerstandskraft gegen Verletzungen aller Art. Er blutet zwar wie üblich, jedoch nimmt er dies nicht so schnell als Verletzung wahr. Von allen Schadensergebnissen durch äußere Einflüsse (nicht Gifte, Krankheiten o.ä.) ist ein Punkt zu subtrahieren. Jedoch schützt dies nicht vor Blutgiften: 0 Punkte Schaden bedeuten dennoch eine ganz normal auszuführende Probe gegen das Gift!

9) Tieftauchen

Der Charakter kann die Luft im Schnitt doppelt solange anhalten wie ein vergleichbarer "Normalmensch". Er erhält WM +4 auf alle Proben: Tauchen und kann ca. 50% tiefer tauchen als andere Charaktere. Diese Vorteile sind ausdrücklich kumulativ mit solchen durch den Beruf Perlentaucher!

10) Wachgabe

Der Charakter hat einen sehr leichten Schlaf. Sollte er geweckt werden, ist er grundsätzlich binnen einer Kampfrunde handlungsbereit, sofern er nicht durch andere Umstände (Gift, AK-Mangel o.ä.) beeinträchtigt ist. Zudem gilt ein WM von +6 bei allen Proben zur Klärung der Frage, ob der Charakter durch Geräusche aus dem Schlaf geweckt wird. Bei Charakteren ohne diese Fähigkeit dauert es 1W10 Runden, bis sie handlungsfähig sind.

3.6 Mentale Begabungen (optional)

Wie bereits an anderer Stelle erläutert, bilden Mentale Begabungen ein spezielles Spielelement. Sie sind eine Art übernatürlicher Komponente von Seaborne, sollen aber weder Magie noch PSI-Kräfte darstellen. Vorbild sind vielmehr die in der Legende vor allem fernöstlichen Weisen (vgl. Kämpfende Mönche) zugeschriebenen übermenschlichen Fähigkeiten.

Wird ein Spiel gewünscht, in dem nicht nur realistische, physikalisch erklärbare Fertigkeiten vorkommen sollen, so ist die Stunde der Mentalen Begabungen eingetreten.

3.6.1 Das Konzept der Mentalen Fertigkeiten

Alle Mentalen Begabungen werden als sogenannte Mentale Fertigkeit erlernt. Dies läuft wie im Kapitel Charaktererschaffung beschrieben ab. Der Begriff Mentale Fertigkeit soll nicht zuletzt darstellen, daß der Einsatz dieser Talente hohe Konzentration erfordert und nie hundertprozentig sicher sein kann.

3. Fertigkeiten und andere Kenntnisse der Charaktere

3.6.2 Einsatz mentaler Fertigkeiten

Ähnlich wie beim Einsatz normaler Fertigkeiten wird auch für Mentale Fertigkeiten eine Erfolgsprobe mit dem W20 verlangt. Es gilt für die Probe:

$1W20 + \text{Mental-Basis} + \text{Mental-WM} + \text{Erfahrungsstufe}$

Mental-Basis und Mental-WM sind der Tabelle im Kapitel Charaktererschaffung zu entnehmen. Charaktere mit Mental-Basis Null können keine Mentalen Fertigkeiten erwerben, geschweige denn einsetzen. Der Einsatz einer Mentalen Fertigkeit gilt wie üblich als erfolgreich, wenn bei der Probe wenigstens ein Gesamtergebnis von 20 erreicht wurde.

AK-Verbrauch:

Mentale Fertigkeiten erschöpfen den Benutzer. Der Tabelle der Mentalen Fertigkeiten sind die AK-Kosten zu entnehmen, die bei Ausführung der Erfolgsprobe (und manchmal auch noch während der Wirkung) zu entrichten sind. Sinkt die AK auf Null, kann man keine derartigen Fertigkeiten mehr einsetzen. Auch fehlgeschlagene Proben kosten die vollen AK-Werte.

Spieldaten:

Die Reichweite gibt an, wie weit etwas maximal entfernt sein darf, um von einer Mentalen Fertigkeit betroffen zu werden. Ein Strich bedeutet, daß die Fertigkeit nur auf den Charakter wirkt, der sie einsetzt. Unter Dauer ist zu verstehen, wie lange eine solche Fertigkeit wirkt. Schließlich ist noch eine Zeitangabe aufgeführt. Diese besagt, daß zur Ausführung der Erfolgsprobe der Charakter sich zunächst für die entsprechende Zeitspanne konzentrieren muß. Die Probe erfolgt erst am Ende dieser Zeit. Wird vorher die Konzentration gebrochen, so ist der Einsatz der Mentalen Fertigkeit in jedem Fall mißlungen.

3.6.2.1 Der Kritische Fehler

Kommt es bei einer Erfolgsprobe auf eine Mentale Fertigkeit zu einem Kritischen Fehler, so können die Auswirkungen sehr drastisch sein. Dies hängt damit zusammen, daß der Charakter beim Einsatz Mentaler Fertigkeiten mit gewaltigen Kräften hantiert und diese leicht in die falsche Bahn geraten können. Es ist $1W100$ zu werfen und die untenstehende Tabelle zu konsultieren:

Wurf	Wirkung
1-20	keine weiteren Folgen (nur Fehlschlag)
21-40	doppelter AK-Verbrauch; für W6 Runden WM-4 auf alle Erfolgsproben des Charakters
41-60	angestrebte Wirkung wird ins Gegenteil verkehrt (Spielleiter entscheidet; falls nicht möglich: wie 61-75)
Wurf	Wirkung

61-75	für W6 Minuten ist Einsatz Mentaler Fertigkeiten unmöglich; WM-2 auf alle Erfolgsproben anderer Art
76-90	Intelligenz und Manawert des Charakters sind für W6 Runden halbiert
91-99	Reaktion des Charakters ist für W6 Minuten halbiert; außerdem WM-4 auf alle Erfolgsproben
100	Charakter ist W6 Runden bewußtlos; danach für W6 Minuten WM-4 auf alle Erfolgsproben

3.6.2.2 Besonderheiten beim Einsatz Mentaler Fertigkeiten

a) Der Effekt Mentaler Fertigkeiten

Die genaue Wirkung einer Mentalen Fertigkeit hängt von der eingesetzten Stufe ab. Diese ist nicht automatisch identisch mit der erlernten Erfahrungsstufe! Vielmehr entscheidet der Charakter, welche Stufe er verwenden will. Für jede eingesetzte Stufe über 1 gilt ein WM von -2 auf die Erfolgsprobe. Die maximal erlaubte einsetzbare Stufe beträgt Erfahrungsstufe/3 aufgerundet.

Beispiel: Shin-Tzu beherrscht LK-Heilung auf Erfahrungsstufe 8. Seine Mental-Basis beträgt 11 und der Mental-WM +3. Setzt er Heilung mit Stufe 1 ein, so beträgt der Erfolgswert 14, d.h. er muß eine 6 oder mehr mit W20 werfen. Bei Einsatz auf Stufe 3 gilt WM-4, d.h. er müßte schon eine 10 oder mehr würfeln. Stufe 3 wäre zugleich auch sein Maximum (Erfahrungsstufe 8 / 3 = 2,66 aufgerundet 3).

b) Resistenz gegen Mentale Fertigkeiten

Gegen manche Mentale Fertigkeiten, die jemanden offensiv attackieren, darf sich dieser wehren. Dies ist der Beschreibung der jeweiligen Fertigkeit zu entnehmen.

Das Verfahren läuft wie folgt: Nach erfolgreicher Probe für den Einsatz der Mentalen Fertigkeit wirft der Angegriffene $1W20 + (WK+Mn) / 20$ (aufgerundet). Erreicht er wenigstens das Ergebnis der Erfolgsprobe des Angreifers, scheitert der Gebrauch der Mentalen Fertigkeit an seinem Widerstand.

3.6.2.3 Konzentration

Viele Mentale Fertigkeiten erfordern dauerhafte Konzentration des Benutzers. Endet die Konzentration, endet auch sofort die Wirkung.

Während sich jemand konzentriert, kann er sehr schlecht andere Aktionen ausführen. Er erleidet WM-1 auf alle Erfolgsproben mit W20 und WM -10 auf alle W200-Würfe. Auf alle Erfolgsproben für Mentale Fertigkeiten gilt sogar WM-2. Bewegung ist maximal schnell gehend erlaubt.

3. Fertigkeiten und andere Kenntnisse der Charaktere

Es ist ausdrücklich möglich, mehr als eine Mentale Fertigkeit durch Konzentration aufrechtzuerhalten. In diesem Fall sind die angegebenen WM mit der Zahl der aufrechterhaltenen Fertigkeiten zu multiplizieren. Die Konzentration auf eine oder mehrere Fertigkeiten aufzugeben, ist einem Charakter jederzeit gestattet.

Bewußtlosigkeit oder Schock unterbricht immer die Konzentration. Bei LK-Verlusten ist sofort eine Probe: WK mit WM-10 x Zahl der verlorenen LK fällig. Ein Mißerfolg läßt die Konzentration enden.

3.6.3 Beschreibung der Mentalen Fertigkeiten

1) Beeinflussen

Das Opfer ist leichter zu überzeugen. Die Fertigkeit wirkt auf maximal ein Wesen von wenigstens tierischer Intelligenz, dem eine Resistenz erlaubt ist. Es erleidet WM- eingesetzte Stufe x 30 auf alle WK oder In-Proben gegen Beeinflussung (z.B. durch Fertigkeiten wie Verführung, Redekunst), während für Erfolgsproben entsprechender Fertigkeiten, die gegen ein Opfer (von beliebigen Personen) eingesetzt werden, WM +5 x eingesetzte Stufe der Mentalen Fertigkeit gilt.

2) Einschläfern

Diese Mentale Fertigkeit kann auf ein oder mehrere Wesen von wenigstens tierischer Intelligenz eingesetzt werden, denen eine Resistenz gestattet ist. Bei erfolgreichem Gebrauch schlafen diese ein, können aber leicht durch kräftige Reize (sehr laute Geräusche, nicht bloßes Rufen; heftiges Schütteln, Verwundungen,...) geweckt werden.

3) Empathie

Der Charakter ist in der Lage, die Gefühle eines oder mehrerer Wesen von wenigstens tierischer Intelligenz wahrzunehmen. Dadurch kann er leichter auf deren Absichten schließen und z.B. Lügen erkennen, vorausgesetzt ihm gelingt eine Probe: Intelligenz mit WM + 30x eingesetzte Stufe.

4) Erholung

Der Charakter versetzt sich in eine Trance. Während dieser Zeit kann er keine anderen Aktionen ausführen, da er liegen muß. Es werden 1W10 AK je eingesetzter Stufe regeneriert, wodurch aber die AK nicht über den Maximalwert des Charakters steigen kann. Zwischen zwei Einsätzen der Fertigkeit müssen wenigstens 2 Stunden Schlaf liegen, sonst halbiert sich die Wirkung bei jedem weiteren Einsatz.

5) Erinnerung

Der Charakter erinnert sich wie mit einem fotografischen Gedächtnis an jedes Ereignis der letzten (eingesetzte Stufe) ² Tage.

6) Gift-Heilung

Der Charakter neutralisiert in seinem Körper befindliche Gifte bis zu einer Stufe von eingesetzte Stufe x 5. Während der Konzentrationszeit nimmt er keinen Schaden durch das Gift.

7) Hitze- und Kälteschutz

Der Charakter kann je eingesetzter Stufe +50 Grad nach oben und -30 Grad Celsius nach unten mehr widerstehen, als ein normaler Mensch. Insbesondere ist er geschützt gegen entsprechende Erfrierungs- oder Brandschäden. Man bedenke aber: Flammen haben mindestens 800 Grad Celsius...

8) Kampfrausch

Der Charakter wird zu einem Berserker (s. Angeborene Fertigkeit). Allerdings besteht bei ihm nicht das Risiko, daß er seine Verbündeten oder Unbeteiligten angreift, sondern der Rausch endet mit Kampfunfähigkeit des letzten Gegners.

9) Körperkontrolle

Der Charakter kann Blutungen stoppen und sich für eine Zeitspanne von maximal eingesetzte Stufe ² x 5 Stunden in Trance versetzen. In dieser Trance ist er völlig unbeweglich, braucht aber keine Nahrung/Flüssigkeit und nur 1% der üblichen Atemluft.

10) Krankheit-Heilung

Der Charakter heilt bei sich oder anderen Krankheiten mit einer maximalen Stufe von 5 x eingesetzte Stufe. Während des Heilungsprozesses verursacht die Krankheit keine Schäden, und es besteht kein Ansteckungsrisiko.

11) Lauschen

Der Charakter kann durch alle Hindernisse mit einer maximalen Dicke von eingesetzte Stufe ² x 30 Zentimeter hindurch Geräusche wahrnehmen, als wären die Hindernisse nicht vorhanden.

12) LK-Heilung

Der Charakter versetzt sich in eine Heiltrance (s. Erholung). Er regeneriert 1W10 LK und AK je eingesetzter Stufe, kann aber nicht seine Maximalwerte übertreffen.

13) Mentale Lanze

Das Opfer, dem eine Resistenz zusteht, verliert bei erfolgreichem Einsatz dieser Mentalen Fertigkeit 2W6 AK je eingesetzter Stufe. Außerdem wird es bewußtlos, falls ihm eine Probe (WK+KB) 2 mit WM - 10 x eingesetzte Stufe mißlingt.

14) Mentaler Schild

Der Charakter erhält WM + 10 x eingesetzte Stufe auf alle Resistenzen gegen Mentale Fertigkeiten.

15) Nachtsicht

Der Charakter sieht bei Nacht so gut wie am Tag, allerdings mit einer maximalen Sichtweite von 20 Metern x eingesetzte Stufe. Jenseits dieser Grenze wird es für ihn übergangslos wieder dunkel.

3. Fertigkeiten und andere Kenntnisse der Charaktere

16) Präkognition

Mit einer Chance von eingesetzte Stufe x 5 % erfährt der Charakter Informationen über Ereignisse der Zukunft. Diese werden in einer Vision meist auf sehr kryptische Art vermittelt. Der Charakter befindet sich währenddessen in Trance (s. Erholung). Der Spielleiter entscheidet, was für Informationen weitergegeben werden. er sollte bewußt zurückhaltend sein, um das Spiel nicht zu zerstören. Er kann im übrigen Spielercharakteren diese Fertigkeit untersagen.

17) Psychometrie

Ähnlich der Präkognition, jedoch erfährt der Charakter Interessantes aus der Geschichte eines Objektes / Ortes, das maximal eingesetzte Stufe ³ Jahr zurückliegen darf. Es gilt das für Präkognition gesagte.

18) Reflexe

Die Reaktion des Charakters steigt um 25% je eingesetzter Stufe. Außerdem erhält er WM+2 x eingesetzte Stufe auf alle Ausweichen-Würfe.

19) Rüstung

Der Charakter erhält natürlichen Schutz (s. Angeborene Fertigkeit) in Höhe von 2 x eingesetzte Stufe. Dies ist kumulativ mit bereits bestehendem natürlichen Schutz.

20) Schleichen

Diese Mentale Fertigkeit führt zu einem WM von +4 x eingesetzte Stufe auf alle Erfolgsproben: Schleichen. Außerdem kann der Charakter sich bewegen, ohne irgendwelche Spuren zu hinterlassen, falls eine Erfolgsprobe mit W20+ 6 x eingesetzte Stufe gelingt, sogar über frisch gefallenen Schnee, Reispapier usw. Der Spielleiter legt WM für diese Probe je nach Untergrund fest.

21) Schweben

Der Charakter levitiert, d.h. er kann sich mit einer maximalen Geschwindigkeit von 1 Meter x eingesetzte Stufe je Runde durch die Luft bewegen: horizontal, vertikal, diagonal, ganz nach Belieben.

22) Sinnesschärfe

Der Charakter erhält während der Wirkung dieser Mentalen Fertigkeit WM+ 30 x eingesetzte Stufe auf alle Sinnesproben und WM+3 x eingesetzte Stufe auf verwandte Fertigkeiten, z.B. Wahrnehmung oder Gift erkennen.

23) Spähen

Der Charakter kann durch Hindernisse mit einer maximalen Dicke von eingesetzte Stufe ² x 30 Zentimeter hindurchsehen, als wären diese aus Glas.

24) Stärke

Die Stärke steigt um 25% je eingesetzter Stufe. Auf alle Kraftakte gilt ein WM von +10 x eingesetzter Stufe.

25) Tarnung

Es gilt ein WM von +4 x eingesetzter Stufe auf alle Verstecken-Proben - selbst bei geringster Deckung. Diese Mentale Fertigkeit führt zu einer Art Chamäleon-Effekt, d.h. der Charakter verschmilzt optisch mit seinem Hintergrund.

26) Telekinese

Der Charakter kann Objekte mit einem maximalen Gewicht von eingesetzte Stufe ² kg bewegen, vorausgesetzt, er kann sie sehen. Filigrane Tätigkeiten wie z.B. das Schreiben mit einem Stift sind möglich, sollten aber Geschicklichkeits-Proben o.ä. verlangen (Spielleiterentscheidung).

27) Todeshand

Ein Opfer, dem ein Resistenzwurf zusteht, verliert bei erfolgreichem Einsatz dieser Mentalen Fertigkeit 1W6 LK je Tag. Eine Heilung ist unmöglich. Jeden Tag ist eine KB-Probe mit WM- 20 x eingesetzte Stufe gestattet. Bei Erfolg gehen keine LK verloren. Schafft ein Opfer an vier aufeinanderfolgenden Tagen die Probe, endet die Wirkung der Mentalen Fertigkeit. Gleiches gilt, wenn der Charakter, der die Todeshand eingesetzt hatte, diese im Beisein des Opfers wieder aufhebt. Die Mentale Fertigkeit Krankheit-Heilung kann ebenfalls die Todeshand stoppen, falls eine Erfolgsprobe mit WM - 7 x eingesetzte Stufe der Todeshand gelingt.

Diese Fertigkeit sollte wegen ihrer Gefährlichkeit NSCs vorbehalten bleiben. Der Spielleiter kann Spielercharakteren das Erlernen verbieten, wenn er meint, das Spielgleichgewicht sei gefährdet.

28) Wasseratmen

Der Charakter kann problemlos unter Wasser atmen wie an Land, allerdings maximal für eingesetzte Stufe ² x 5 Minuten.

3. Fertigkeiten und andere Kenntnisse der Charaktere

Tabelle : Fertigkeitsbasiswerte

Fertigkeit	1- 10	11-20	21 - 40	41 - 80	81 - 120	121-160	161-180	181- 190	191-199	200
Alchimie GK (In)	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6
<u>Alchimie EK (In)</u>	0	0	0	0	1	1	2	2	3	3
Angeln (Ge)	0	1	1	2	2	3	4	5	6	7
Astronomie (In)	0	0	0	0	1	2	2	3	3	4
Beschatten (Ge)	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4
Betäuben (Ge)	1	1	1	1	2	2	3	4	5	6
Enterhaken wf. (Ge)	1	1	1	2	3	3	4	5	6	7
Fallen erkennen (In)	0	0	0	0	1	1	2	2	3	3
Fallen entschärfen (Ge)	0	0	0	0	1	1	2	3	3	4
Fallen aufbauen (Ge)	0	0	0	1	1	2	2	3	4	5
Feilschen (WA)	0	0	1	1	2	2	3	3	4	5
Fieber senken (In)	0	0	0	0	1	1	1	2	2	3
<u>Gefahren spüren (Mn)</u>	0	0	0	0	0	0	1	1	2	3
Gegengifte herstellen (In)	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6
Geheimfächer finden (In)	0	0	0	0	1	1	2	2	3	3
Geheimm. öffnen (In)	0	0	0	1	2	2	3	3	4	5
Geheimschrift (In)	0	0	0	0	1	1	1	2	2	2
Geländelauf (Ge)	0	1	1	2	2	3	4	5	6	7
Gift erkennen (Mn)	0	0	0	0	1	1	1	1	2	2
Giftmischen (In)	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6
Glücksspiel (Ge)	0	0	0	1	2	3	3	4	5	6
Heilkräuterk. (In)	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4
Holz bearbeiten (Ge)	0	1	1	2	2	3	3	4	5	6
Jolle führen (Ge)	0	0	0	1	1	2	2	3	4	5
Karten zeichnen (In)	0	0	0	1	1	2	2	3	4	5
Kartenlegen (In)	0	0	0	0	1	1	1	2	3	4
Katapult bedienen (Ge)	0	0	0	1	2	2	3	4	5	6
<i>Klettern (Ge)</i>	0	1	1	2	2	3	4	5	6	7
Lassowurf (Ge)	0	0	0	1	1	1	2	3	4	5
Lauschen (Ge)	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4
Fertigkeit	1- 10	11-20	21 - 40	41 - 80	81 - 120	121-160	161-180	181- 190	191-199	200

3. Fertigkeiten und andere Kenntnisse der Charaktere

Mechanik (In)	0	0	0	1	2	2	3	3	4	5
Menschen einordnen (In)	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4
Meucheln (Ge)	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3
Nähen (Ge)	1	2	3	4	4	5	5	6	7	8
<u>Navigation (In)</u>	0	0	0	0	1	1	1	2	3	4
Orientierung (Mn)	0	0	0	0	1	1	2	2	3	3
Pflanzenkunde (In)	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4
Redekunst (WA)	0	0	0	0	1	1	2	2	3	4
Reiten (Ge)	0	0	1	1	2	3	4	5	6	7
Rudern (Ge)	0	0	1	2	3	4	5	5	6	7
Schätzen (In)	0	0	1	1	1	2	3	4	5	6
Schiff steuern (Ge)	0	0	0	1	1	1	2	3	4	5
<i>Schleichen (Ge)</i>	0	0	0	1	1	2	3	4	5	6
Schlösser öffnen (Ge)	0	0	0	1	1	2	3	4	4	5
<i>Schwimmen (Ge)</i>	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Seilkunst (Ge)	0	0	1	1	2	2	3	3	4	5
<i>Springen (St)</i>	0	0	1	2	2	3	4	5	6	7
Spurenlesen (In)	0	0	0	0	1	1	2	2	3	4
<u>Taschenspielererei (Ge)</u>	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5
Tauchen (KB)	0	0	0	0	1	1	2	2	3	4
Tierkunde (In)	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4
Überleben (Ge)	0	1	1	1	1	2	2	3	4	5
Verführung (ES)	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6
Verhandeln (WA)	0	0	0	1	1	2	3	4	4	5
Verkleidung (Ge)	0	0	0	1	1	1	2	2	3	3
<i>Verstecken (Ge)</i>	0	0	0	1	1	2	2	3	4	5
Waffe ziehen (Ge)	0	0	0	0	0	1	1	2	3	4
Wahrnehmung (Mn)	0	0	0	0	1	1	2	2	3	4
Werfen (St)	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4
Wundheilung (In)	0	0	0	1	1	2	3	4	5	5

3. Fertigkeiten und andere Kenntnisse der Charaktere

Tabelle : Berufsbasiswerte

Beruf	2 - 50	51 - 80	81 - 120	121 - 160	161 - 180	181 - 200
Alchimist (In)	-	-	-	-	1	2
Arzt (In)	-	-	-	1	2	3
Bauer (Ge)	1	2	3	4	5	6
Baumeister (In)	-	-	-	1	2	3
Bogen - und Pfeilmacher (Ge)	-	1	2	3	4	5
Böttcher (Ge)	-	1	2	3	4	5
Büchsenmacher (Ge)	-	-	1	2	3	4
Chirurg (In)	-	-	-	1	2	3
Falkner (In)	-	1	2	3	3	4
Feldscher (In)	-	-	-	1	2	3
Fischer (Ge)	-	1	2	3	4	5
Gaukler (Ge)	-	-	-	2	3	4
Gelehrter (In)	-	-	-	-	1	2
Geschützgießer (Ge)	-	-	1	2	3	4
Goldschmied (Ge)	-	-	1	2	3	4
Grobschmied (St)	-	-	1	2	3	4
Händler (In)	-	-	2	3	4	5
Hundeführer (In)	1	2	3	4	4	5
Jäger (Ge)	-	1	2	4	5	6
Kanonier (Ge)	-	1	2	3	4	4
Kartenzeichner (In)	-	-	-	1	2	3
Koch (Ge)	1	2	3	4	5	6
Musikant (Ge)	-	1	3	4	5	6
Navigator (In)	-	-	-	1	2	3
Optiker (In)	-	-	-	2	3	4
Perlentaucher (KB)	-	-	1	2	3	4
Priester (WA)	-	-	1	2	3	4
Profos (St)	-	-	2	3	4	5
Reepschläger (Ge)	-	1	2	3	4	5
Schiffbauer (Ge)	-	-	1	2	3	3
Schneider (Ge)	-	2	3	4	5	6
Schreiber (In)	-	-	1	2	3	4
Segelmacher (Ge)	-	-	1	2	3	4
Sklavenhändler (In)	-	-	2	3	4	4
Steinmetz (Ge)	-	1	2	3	4	5
Stückmeister (In)	-	-	-	1	2	3
Takelmeister (Ge)	-	-	1	2	3	4
Waffenschmied (Ge)	-	-	2	3	3	4
Wirt (In)	1	2	3	4	5	6
Zahlmeister (In)	-	-	1	2	3	4
Zimmermann (Ge)	-	-	1	2	3	4
Zureiter (Ge)	-	-	1	2	3	4

3. Fertigkeiten und andere Kenntnisse der Charaktere

Tabelle : Mentale Fertigkeiten

Fertigkeit	Lernen	Zeitangabe	AK-Verbrauch	Dauer	Reichweite
Beeinflussen	8	20 sec.	6 AK	1 min	5 m x Stufe
Einschläfern	8	5 sec.	6 AK / Wesen	4 h	10 m x Stufe
Empathie	6	1 min	5 AK	5 min	10 m x Stufe
Erholung	5	5 min	-	-	-
Erinnerung	4	5 min	2 AK	10 min	-
Gift-Heilung	6	5 min	8 AK	-	-
Hitze / Kälte-schutz	3	10 sec.	2 AK	10 min	-
Kampftrausch	5	30 sec.	8 AK	variabel	-
Körperkontrolle	4	10 sec.	3 AK	variabel	-
Krankheit-Heilung	6	10 min	7 AK	-	Berührung
Lauschen	4	1 min	4 AK	Konzentration	20 m
LK-Heilung	6	10 min	6 AK	-	-
Mentale Lanze	8	1 sec.	6 AK	-	10 m x Stufe
Mentaler Schild	6	10 sec.	3 AK / Rd.	Konzentration	-
Nachtsicht	5	10 sec.	3 AK	10 min	-
Präkognition	7	10 min	8 AK	-	-
Psychometrie	7	10 sec.	6 AK	-	Konzentration
Reflexe	5	5 sec.	3 AK / Rd.	Konzentration	-
Rüstung	5	20 sec.	5 AK	Konzentration	-
Schleichen	4	1 sec.	2 AK	Konzentration	-
Schweben	6	30 sec.	4 AK / min	Konzentration	-
Sinnesschärfe	4	30 sec.	4 AK	10 min	-
Spähen	4	1 min	4 AK	Konzentration	20 m
Stärke	5	5 sec.	4 AK / Rd.	Konzentration	-
Tarnung	4	1 sec.	3 AK	Konzentration	-
Telekinese	7	10 sec.	5 AK / Rd.	Konzentration	Sichtweite
Todeshand	14	1 sec.	12 AK	-	Berührung
Wasseratmen	5	20 sec.	4 AK / min	Konzentration	-

4. Kampfregeln

4. Kampfregeln

4.1 Einführung

4.1.1 Allgemeines

Die Tatsache, daß Kampfregeln in den meisten Rollenspielen und so auch hier bei Seaborne einen großen Anteil des Regelwerkes einnehmen, sollte keinesfalls zu dem Schluß verleiten, daß Rollenspiel in erster Linie mit Kampf verbunden ist. Vielmehr sollten Kämpfe als Mittel der Konfliktlösung grundsätzlich die Ausnahme bleiben, und man lieber versuchen, Probleme verbal zu bereinigen. Die folgenden Regeln sind stellenweise sehr komplex und realistisch (soweit man bei einem heroischen Spiel von Realismus sprechen kann) und dementsprechend können Kämpfe sehr schnell zu sehr schlimmen Auswirkungen in Form von Verletzungen und Tod führen - auch für Spielercharaktere.

Überlegen Sie sich daher lieber zweimal, ob ein Kampf wirklich zwingend nötig ist oder es nicht andere Möglichkeiten gibt.

Ansonsten sei noch bemerkt, daß viele der folgenden Regeln als optional gekennzeichnet wurden. Damit soll ausgedrückt werden, daß jede Gruppe selbst über den gewünschten Grad an Komplexität entscheiden kann. Es gibt Spieler, die gerne schnelle Kämpfe mit wenigen Regeln ausführen - und solche, die Feinheiten wie Finnen oder den Einfluß verschiedener Abwehrwaffen wünschen. Jede Feinheit bedeutet natürlich zusätzlichen Lern- und Zeitaufwand. Allerdings braucht niemand jede Zusatzregel auswendig zu lernen, da keine Seaborne-Prüfungen stattfinden. Im Zweifel ist Nachschlagen immer in Ordnung, wie auch der Spielleiter je nach Umfang und Wichtigkeit eines Gefechtes die Anzahl der verwendeten Regeln einschränken oder erweitern könnte.

4.1.2 Grundlagen

a) Zeitmessung: Die Zeit wird in **Kampfrunden** (auch Runden oder KR genannt) gemessen. Eine Kampfrunde entspricht fünf Sekunden. In einer Kampfrunde kann ein Charakter im Regelfall eine Aktion ausführen.

b) Andere Angaben: Die meisten Distanzen werden in Metern oder unter Umständen auch Zentimetern angegeben. Jedoch ist auch in einem Teil der Regeln die Angabe "Feld" zu finden. Ein Feld ist eine einen Quadratmeter große Fläche (1m x 1m).

4.2 Initiative

Die Initiative gibt an, wann jemand handelt. Im Grundregelverfahren wird der Einfachheit halber angenommen, daß man nicht genau anhand von Zeichnungen, mit Zinnfiguren o.ä. festlegt, wo sich wer befindet. Vielmehr einigen sich Spielleiter und Spieler nach gemeinsamer Vorstellung und gesundem Menschenverstand. Entsprechend werden Bewegungen nicht auf den Meter genau berechnet, sondern die Spieler teilen ihre Absichten mit und der Spielleiter schätzt Zeitbedarf und Erfolgsaussichten.

Hierbei ist davon auszugehen, daß alle Charaktere erst ihre Absichten mitteilen (beginnend mit dem Charakter mit dem niedrigsten Reaktions-Wert) und sie anschlie-

ßend ausführen (beginnend mit dem höchsten Reaktions-Wert). Eine einmal angesagte Handlung darf nicht mehr abgeändert werden. Dieses System wirkt recht statisch, liefert aber brauchbare Resultate und gibt den Charakteren mit der Initiative gewisse Vorteile. Jedoch sollte auch hier der Spielleiter immer die Realität und den Zeitablauf im Auge behalten: Läuft jemand auf eine Wache in 10 Meter Entfernung zu, um diese am Alarmklingeln zu hindern, so ist dies unmöglich, da die Wache (ungeachtet ihres Reaktionswertes) nur einen Bruchteil der Zeit des Angreifers benötigt, um die Glocke zu betätigen.

Zusatzregel: Variable Initiative

Alternativ kann ein Glücksfaktor bei der Initiative berücksichtigt werden, indem nicht einfach die Reaktion eines Charakters benutzt, sondern in jeder Runde 1W200 plus Reaktion gewürfelt und das Gesamtergebnis als Initiative verwendet wird.

Wird ein Charakter durch jemand ausgeschaltet, bevor er handeln konnte, entfällt (logischerweise) seine Handlung für diese Runde.

Beispiel: An einer Auseinandersetzung sind drei Charaktere (Alf, Bert, Carl) beteiligt. Alf hat Reaktion 127, Bert 110 und Carl 156. In der Reihenfolge Bert - Alf - Carl werden die Handlungen angesagt und in der Reihenfolge Carl - Alf - Bert ausgeführt.

4.3 Der Kampf

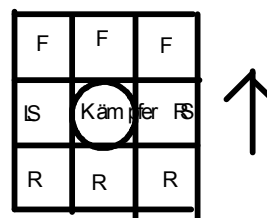
Kampf ist die Konfrontation von mindestens zwei Parteien mit feindlichen Absichten. Kämpfe gleich starker Parteien sind in Teilkämpfe (jeweils einer gegen einen) aufzulösen; bei Zahlenungleichgewichten wird jeweils ein Mitglied der unterlegenen mit mehreren Kämpfern der überlegenen Partei konfrontiert. Ein Eingreifen in einen Nachbarkampf ist nur möglich, wenn das Ziel sich im Kampfbereich (s.u.) aufhält. In der Regel kann ein einzelner Charakter nicht gegen mehr als vier Personen zugleich kämpfen.

Beispiel: Zwei Seiten, bestehend aus drei spanischen Seesoldaten bzw. den Freibeutern Ed und Phil, kämpfen gegeneinander. Das Gefecht wird in die Einzelgefechte Ed gegen zwei Soldaten und Phil gegen einen Soldaten aufgeteilt.

4.3.1 Angriffsverfahren

Ein Waffenangriff trifft keinesfalls garantiert sein Ziel. Vielmehr spielt hier der Zufall eine wichtige Rolle.

Kampf- oder Angriffsbereich:



4. Kampfregele

Ein Charakter muß zum Angriff eine Waffe einsatzbereit haben (d.h. in der Hand bzw. außerdem geladen bei Schußwaffen). Je Kampfrunde darf nur ein Angriff je Charakter ausgeführt werden, auch wenn dieser in jeder Hand eine Waffe halten sollte. Ausnahmen werden an anderer Stelle erläutert. Der Kämpfer sagt ein Ziel (nur Charakter im Angriffsbereich: Frontalfelder, also F, und linkes sowie rechtes Seitenfeld, d.h. in Reichweite und zu sehen) an und würfelt

1W20 + Angriffswert.

Der Angriffswert berechnet sich aus

Grundwert für Waffe + Erfahrungsstufe + An-WM durch Werte.

Eventuell werden situationsbedingte WM verrechnet. In jedem Fall bedeutet ein Gesamtergebnis von wenigstens 20 einen Treffer. Angriffe aus den mit R bezeichneten Feldern sind solche von hinten.

Beispiel: Antoine Ribault beherrscht Fechtwaffen +4. Durch seine Geschicklichkeit von 190 erhält er An-WM +2. Beim Säbelfechten beträgt sein Angriffswert +12 (Wert 6 aus Tabelle + die obigen Modifikationen). Wirft er wenigstens eine 8 mit dem W20, so trifft er seinen Gegner.



4.3.2 Verteidigungswurf

Ein gelungener Angriff bedeutet einen potentiellen Treffer. Jedoch steht dem Charakter eine Verteidigung zu, falls dies nicht wegen der Situation unmöglich ist (z.B. bei Attacken aus dem Hinterhalt). Es gibt normalerweise zwei mögliche Verteidigungsversuche, von denen je Angriff aber nur einer gestattet ist.

a) Die Waffenabwehr (Parade):

Die Abwehr ist der Versuch, mittels der eigenen Waffe einen Schlag zu parieren. Bedingung ist eine bereitgehaltene geeignete Waffe. Eine Abwehr gegen Angriffe von hinten ist nicht gestattet; gegen Angriffe von der dem Waffenarm bzw. Schildarm abgewandten Seite kann nur mit WM-4 abgewehrt werden.

Es wird gewürfelt, und zwar

1W20 + Abwehrwert.

Der Abwehrwert berechnet sich aus

Grundwert für Waffe + Erfahrungsstufe + Ab-WM durch Werte.

Eventuell werden situationsbedingte WM verrechnet. Das Resultat muß mindestens so groß sein wie das des

Angriffswurfes, um den Treffer abzuwehren. Je Kampfrunde ist je Waffe des Charakters nur eine Abwehr gestattet. Vorteil der Abwehr ist, daß die Gefahr von AK-Schäden (s.u.) bei Erfolg in der Regel geringer ist. Die Abwehr von Fernkampfangriffen mit Ausnahme von Wurfspießen oder Lasso ist nur mit Schilden gestattet. Kugeln können nie abgewehrt werden. Mit Kampfstäben sind je Runde zwei Abwehrwürfe möglich.

Beispiel: Antoiness Abwehrwert mit dem Säbel beträgt +14 (Wert 7 aus Tabelle + Erfahrungsstufe 4 + Ab-WM +3 durch Geschicklichkeit).

Sein Gegner im Kampf hat Abwehrwert +14. Antoine hatte beim Angriff ein Ergebnis von 25 erzielt. Wirft der Gegner nun wenigstens eine 11, so konnte er den Treffer abwehren.

b) Das Ausweichen:

Ausweichen ist der Versuch, durch geschickte Körperbewegungen einem Angriff zu entgehen. Bedingung ist, daß man den Angriff kommen sieht (nicht aus dem Hinterhalt oder unerwartet von hinten - d.h. weiß man von einem Gegner im Rücken, ist Ausweichen gestattet!). Gegen Angriffe von hinten gilt ein WM von -6. Zudem gilt (optional) ein Ausweich-WM durch die Angriffswaffe (vgl. Tabelle).

Es wird gewürfelt, und zwar

1W20 + Ausweichwert.

Der Ausweichwert errechnet sich aus

11 + erlernte Stufe + Aus-WM durch Werte.

Eventuell werden situationsbedingte WM verrechnet; ein Resultat, das mindestens dem des Angriffswurfes entspricht, bedeutet erfolgreiches Ausweichen. In einer Runde sind beliebig viele Ausweichwürfe gestattet.

Beispiel: Antoiness Ausweichwert beträgt +11 (keine erlernte Stufe, Aus-WM 0).

4.3.3 Trefferauswirkungen und Verletzungen

Ein Treffer hat eigentlich immer das Potential, Schaden zu verursachen. Schäden werden grob in leichte und schwere Schäden eingeteilt. Leichte Schäden kosten das Opfer nur AK, schwere dagegen AK und LK.

Bei erfolgreicher Verteidigung spricht man von leichtem Schaden. Es wird der für die Waffe übliche Schaden (s. Tabelle + Sch-WM durch Werte; Sch-WM darf maximal den durchschnittlichen Waffenschaden betragen) ausgewürfelt und von der AK des Getroffenen subtrahiert. Ein Stern in der Tabelle besagt, daß die Waffe bei jedem Treffer zusätzlich eine schwere Verletzung (siehe dort) verursachen kann.

Beispiel: Ein Charakter hat einen maximalen Sch-WM von +5. Er kämpft mit einer Waffe, die 1W6 Schaden verursacht. Demzufolge beträgt sein Sch-WM mit dieser Waffe +4 (durchschnittlicher Schaden mit 1W6 ist 3,5; aufgerundet zu 4).

Erfolgreiche Verteidigung bedeutet einen schweren Treffer. Der ermittelte Schaden wird von AK und LK des Opfers abgezogen.

4. Kampfbregeln

Beispiel: Antoinet Sbel trifft sein Ziel, dessen Verteidigungsversuch mißlang. Sein Sbel verursacht 1W6+4 Schaden und seine Strke bzw. Geschicklichkeit fhren jeweils zu Schadens-WM +1. Antoine wrfelt eine 3 und sein Opfer verliert 9 LK und AK.

4.3.3.1 Einzelne Auswirkungen der Angriffs-Verteidigungs-Differenz

Das Schadensresultat wird durch die Differenz von Angriffs- und Abwehr-/ Ausweich-Wurf modifiziert.

Es gilt bei Ausweichwrfen:

Differenz (AusW - AnW)	Schaden
0 bis 9	leichter Schaden
10 bis 19	halber AK-Schaden
20 und mehr	kein AK-Schaden

Beispiel: Antoine weicht einem Schlag aus. Der Gegner hatte ein Ergebnis von 24 erzielt; Antoine erreicht 25. Die Differenz betrgt 1, und sein Gegner erzielt einen Schaden von 6 Punkten, der voll Antoinet AK verringert. Htte Antoine wenigstens ein Resultat von 34 erreicht, htte er nur 3 AK verloren, und bei einer 44 (wie auch immer) berhaupt keine AK.

Bei Abwehrwrfen gilt:

Differenz (AbW - AnW)	Schaden
0 bis 3	leichter Schaden
4 bis 7	75 % AK-Schaden
8 bis 11	halber AK-Schaden
12 bis 15	25 % AK-Schaden
16 und mehr	kein AK-Schaden

Andererseits kann es bei einem besonders schlechten Verteidigungswurf zu einer erhhten Schadenswirkung kommen, und zwar wie folgt. Dabei wird in Fllen, in denen keine Verteidigung gestattet war, das Ergebnis der Verteidigung als 0 gelesen. Ein Ergebnis unter 0 ist auch bei hohen negativen WM niemals mglich.

Differenz (AnW - Verteidigung)	Schaden
1 bis 10	voller LK-Schaden
11 bis 19	s.o.; schwere Verletzung
20 und mehr	kritischer Treffer

Beispiel: Antoine trifft einen Gegner mit einem Resultat von 28. Dieser erreicht bei der Verteidigung nur ein Resultat von 12. Die Differenz betrgt 16, und damit verliert der Gegner nicht nur LK, sondern es wird auerdem eine Schwere Verletzung bestimmt.

4.3.3.2 Rstungen

Rstungen dienen dazu, Trefferauswirkungen zu mildern. Es sind verschiedene Rstungsformen in Gebrauch. Jede Rstung hat einen **Schutzwert**; dieser wird vom LK-Schaden und zu 50% auch vom AK-Schaden subtrahiert. Der Rstungstabelle sind die Spieldaten der einzelnen Rstungen zu entnehmen.

Rstung	Schutz	Re-Abzug	Bewegung	max. Ge
keine	0	0	0	-
Textilrstung	1	0	0	-
Textil-Leder-Rstung	1W3	0	0	-
Leder-Rstung	3	0	0	-
Leder-Metall-Rstung	1W3+2	0	- 10%	-
Metall-Rstung	6	- 10%	- 25 %	190
Vollmetall-Rstung	8	- 25 %	- 35 %	180
Ganzkrper-Rstung	10	- 40 %	- 50 %	160

Beispiel: Antoinet Gegner von vorhin trgt eine Metall-Rstung. Demzufolge verliert er nicht 9, sondern nur 3 LK sowie 6 AK.

Reaktions-Abzge senken den entsprechenden Wert eines Charakters, gleiches gilt fr **Bewegungs-Modifikatoren**. Die maximale Geschicklichkeit besagt, da der Rstungstrger maximal die Vorteile der angegebenen Geschicklichkeit genieen kann, soweit es WM fr Angriff, Ausweichen oder Abwehr betrifft. WM durch die Grenzen bersteigende Geschicklichkeit werden durch die Rstung neutralisiert. Im brigen besitzt jede Rstung eine Mindeststrke (vgl. Ausrstungstabellen). Wird diese nicht erreicht, gilt zustzlich WM-2 auf alle Erfolgsproben in Rstung. Wird jedoch die Mindeststrke um wenigstens 50% bertroffen, sind alle Abzge zu halbieren (die Maximal-Geschicklichkeit ist um den Mittelwert der Differenz heraufzusetzen) und wird die Mindest-Strke um wenigstens 100% bertroffen, entfallen alle Abzge.

Beispiel: Juan de Alvarez, ein spanischer Seeoffizier, trgt eine Metall-Rstung. Er hat ohne Rstung Re 130, St 100 und Ge 165 sowie BW 32. Mit Rstung sinkt die BW auf 24 (-25% = -8) und die Re auf 117 (-10% = - 13) ab. Die Ge bleibt unverndert. Sein Kamerad Alfonso de Escobar (Ge 196, sonst dieselben Werte, so ein Zufall aber auch) dagegen hat in Metall-Rstung nur noch Ge 190 und entsprechend reduzierte WM auf Angriffe usw.

4. Kampfregele

Hätte Alfonso nur Stärke 74 gehabt (Mindeststärke ist 75 für Metall-Rüstung), so würde zusätzlich WM-2 auf alle Erfolgsproben, z.B. auf Angriffe, gelten. Hätte er dagegen wenigstens St 113 (= 150% von 75), so würde seine Re nur auf 123 (-13 halbiert = -7) und seine BW auf 28 (-8, halbiert = -4) absinken, sowie seine Ge 195 betragen (190 + Mittelwert der Differenz von 200 - 190 = + 5). Bei einer Stärke von wenigstens 150 hätte er sogar überhaupt keine Abzüge in Rüstung.

Vollmetallrüstungen erfordern eine dreimonatige Gewöhnung; vorher gilt WM-2 auf alle Erfolgsproben. Derartige Eingewöhnung wird nur bei ehemaligen Soldaten (Beruf) vorausgesetzt. Die Rüstung schließt Arm- und Beinteile sowie Helm ohne Visier ein.

Ganzkörperrüstungen sind kaum in Gebrauch, da das Anlegen Stunden dauert. Es handelt sich um mittelalterliche Ritterrüstungen, die in erster Linie zu Pferd verwendet wurden. Falls man nicht wenigstens ein Jahr Training mit einer solchen Rüstung hinter sich hat, gilt Zusatz-WM -4 auf alle Erfolgsproben.

4.3.3.3 Schwere Verletzungen und Kritische Treffer:

a) Kritische Treffer:

Ein kritischer Treffer ist sozusagen ein kritischer Angriffserfolg. Er wird erzielt, wenn mit dem W20 eine "20" geworfen wurde oder die Differenz zum Verteidigungswurf mindestens 20 betrug. Eine geworfene "20" kann bei der Verteidigung nur durch eine "20" oder eine erreichte Differenz von mindestens 20 Punkten gekontert werden. In diesem Fall wird immer noch voller AK-Schaden verursacht.

Gelang jedoch keine Verteidigung, ist auf der folgenden Tabelle mit 1W100 der kritische Treffereffekt zu ermitteln:

Wurf	Effekt	Sch-WM	Effekt	Sch-WM
1 - 20	keiner	0	keiner	0
21 - 30	leichter Armtreffer links	+ 2	leichter Armtreffer	+ 2
31 - 40	s.o., rechts	+ 2	schwerer Armtreffer	4
41 - 50	schwerer Armtreffer links	+ 4	Halstref-fer	+ 6
51 - 60	s.o., rechts	+ 4	leichter Beintref-fer	+ 2
61 - 70	leichter Beintref-fer	+ 2	schwerer Beintref-fer	+ 4
71 - 80	schwerer Beintref-fer	+ 4	leichter Rumpf-treffer	+ 3

Wurf	Effekt	Sch-WM	Effekt	Sch-WM
81 - 90	Schwe-rer Rumpf-treffer	x 2	Schwe-rer Rumpf-treffer	x 2
91 - 94	leichter Wirbel-treffer	+ 4	leichter Wirbel-treffer	+ 4
95	Augen-treffer	+ 4	Schwe-rer Wirbel-treffer	+ 5
96	Gesicht getroffen	+ 3	Leichter Kopftref-fer	+ 3
97	Halstref-fer	+ 3	Schwe-rer Kopf-treffer	+ 5
98	leichter Kopftref-fer	+ 3	s.o.	+ 5
99	Schwe-rer Kopf-treffer	+ 5	50 % auf Genick-bruch	+ 5
100	Tod	0	Tod	0

Die zweite Effekt-Spalte der Tabelle ist anzuwenden, wenn der Treffer von hinten erzielt wurde. Die Auswirkungen der Verletzungen werden weiter unten geschildert.

b) Schwere Verletzungen:

Schwere Verletzungen sind über einen bloßen LK-Abzug hinausgehende Verwundungen. Sie werden durch bestimmte Waffen verursacht (in der Waffentabelle mit einem Stern gekennzeichnet) oder auch erzielt, wenn der Schaden durch einen Treffer (nicht kritischen Treffer) sehr hoch war, d.h. mindestens ein Drittel des LK-Maximums verloren gingen. Es ist 1W100 auf der Tabelle zu werfen:

Wurf	Effekt
1 - 10	Leichter Armtreffer links
11 - 20	Leichter Armtreffer rechts
21 - 30	Leichter Beintreffer links
31 - 40	Leichter Beintreffer rechts
41 - 50	Leichter Kopftreffer
51 - 60	Schwerer Armtreffer links
61 - 70	Schwerer Armtreffer rechts
71 - 80	Schwerer Beintreffer links
Wurf	Effekt

4. Kampfregele

81 - 90	Schwerer Beintreffer rechts
91 - 100	Schwerer Rumpftreffer
101 und mehr	Schwerer Kopftreffer

Als WM sind anzuwenden:

- 50, falls weniger als 1/10 der Grund-LK Schaden
- + 10 bei mehr als 1/2 der Grund-LK Schaden
- + 30 bei mehr als 2/3 der Grund-LK-Schaden

Die Trefferauswirkungen entsprechen denen von kritischen Treffern einschließlich eines zusätzlichen Schadens.

c) Verletzungsauswirkungen:

Verletzungen und AK-Verluste beeinflussen die Kampfkraft eines Charakters negativ. Im einzelnen gilt:

1) AK auf weniger als 1/10 des Ausgangswertes gesunken:

WM - 2 auf alle Erfolgsproben außer Ausweichen; Bewegungsweite halbiert; Reaktion halbiert; Ausweichwert halbiert

Beispiel: Antoine hat eine maximale AK von 28. Wenn er so viele Punkte verliert, daß der Wert unter 3 sinkt ($28/10 = 2,8$), so hat nur noch Re 50 (99/2), BW 16 ($31/2$) und Ausweichwert +6 ($11/2$). Außerdem erleidet er WM-2 z.B. auf Angriffswürfe.

2) AK auf Null gesunken (kann nie unter Null absinken):

WM -4 auf alle Erfolgswürfe außer Ausweichen; Bewegungsweite auf ein Fünftel reduziert; Reaktion /4; Ausweichen = $1W20 + \text{Situations-WM}$

Gefahr der Bewußtlosigkeit: Je Runde, in der man nicht ruht, muß eine Erfolgsprobe:KB gelingen, oder der Charakter verliert das Bewußtsein, bis er wieder mindestens 1 AK besitzt.

3) LK unter halben Grundwert abgesunken:

WM- 3 auf alle Erfolgsproben außer Ausweichen; Bewegungsweite um 25% verringert; Reaktion um 25% verringert; WM -3 auf Ausweichen (alle Änderungen zusätzlich zu eventuellen Änderungen durch AK-Verluste).

Beispiel: Antoiness AK beträgt nur noch 2, als seine LK auf 8 (unter dem halben Maximalwert von 20) sinkt. Seine BW sinkt ab auf 12 ($16 - 25\% = 16 - 4 = 12$) und seine Re auf 38 ($50 - 25\% = 50 - 12,5 = 37,5$). Außerdem gilt WM -5 auf alle Erfolgsproben ($-2 + (-3)$).

4) LK auf weniger als 1/10 des Ausgangswertes gesunken:

WM - 10 auf alle Erfolgswürfe außer Ausweichen; Bewegung und Reaktion =0; kein Ausweichen mehr möglich

Gefahr der Bewußtlosigkeit: Je Runde muß eine Erfolgsprobe: KB gelingen, oder der Charakter wird bewußtlos

5) LK auf exakt 0 abgesunken:

Der Charakter bricht bewußtlos zusammen.

6) LK unter Null abgesunken:

Der Charakter befindet sich in Todesgefahr. Er hat noch (Grund-LK + jetziger Stand) x 1W6 Kampfrunden zu leben. Erste Hilfe (eine Runde; Wundheilung oder passende Berufsfertigkeit) kann ihm das Leben retten. In jedem Fall ist eine schwere Verletzung(s.o.) ohne WM zu ermitteln

Beispiel: Antoine hat Pech, als er schwer von einer Musketenkugel getroffen wird. Er war ohnehin schon angeschlagen, und jetzt sinkt seine LK auf -5 ab. Der Spielleiter wirft 1W6: eine 3. Antoine lebt noch 45 Kampfrunden ($LK\text{-Maximum } 20 + (-5) = 15 \times 3 = 45$). Jetzt tut eilige Hilfe not.

7) Auswirkungen schwerer und kritischer Treffer:

Leichte Armtreffer lassen den Arm für 1W6 Runden ausfallen (ist kein Arm spezifiziert, besteht eine 50% - Chance, welcher Arm betroffen ist); danach gilt für weitere 6 Runden WM -2 auf alle Erfolgsproben mit diesem Arm wie z.B. Angriffe. WM-5 auf Wundfieberprobe.

Für **leichte Beintreffer** gilt das für Arme ausgesagte. Ist ein Bein ausgefallen, kann jemand nicht mehr stehen und sich nur kriechend bewegen. Wird ein ausgefallenes Bein geschient, ist Bewegung mit 1m/KR möglich; es gilt WM-2 auf alle körperlichen Aktionen und WM-6 auf Ausweichen.

Schwere Arm- oder Beintreffer machen das Körperteil für 2W6 Tage unbrauchbar. Es besteht bei Schäden über 1/3 Grund-LK die Gefahr einer dauerhaften Verkrüppelung bzw. (bei scharfen Waffen) Abtrennung; diese beträgt (Schaden / Grund-LK) x 100 %. WM-15 auf Wundfieberproben.

Halstreffer haben nur eine weitere Wirkung, wenn der Schaden mehr als 1/3 der Grund-LK betrug. In diesem Fall besteht bei stumpfen Waffen eine 10% Chance auf Tod durch Genickbruch, während bei scharfen Waffen je KR durch Blutung 1 LK und AK verlorenght, bis drei KB-Proben in Folge gelingen (eine je Runde); ein Erfolg verhindert jeweils in der Runde den Schaden) oder eine Behandlung erfolgt ist. WM - 10 auf Wundfieberproben.

Leichte Rumpftreffer bedeuten einen WM von - 10 auf Wundfieberproben und für 1W3 Runden WM - 3 auf alle Erfolgsproben.

Schwere Rumpftreffer führen zu einem WM von -20 auf Wundfieberproben und WM-3 auf alle Erfolgsproben in den nächsten zehn Minuten. Erreicht der Schaden mindestens die Hälfte der Grund-LK, besteht eine Chance von (Schaden / Grund-LK) x 50 % auf innere Verletzungen: Der Charakter ist völlig handlungsunfähig für 2W6+3 Tage und verliert mit 5% Chance je 1W6 Punkte KB und St; Wundfieber-WM steigt auf -50 an.

4. Kampfbregeln

Gesichtstreffer kosten alle Charaktere ohne Visier dauerhaft 1W6 Punkte Erscheinungsbild.

Leichte Kopftreffer bedeuten eine 1W3 Runden dauernde Bewußtlosigkeit, falls nicht eine KB-Probe mit WM - Schaden x 5 gelingt. Metallhelme bringen WM + 30 und Lederhelme WM +10. In jedem Fall gilt WM-5 auf Wundfieberproben und für 10 Runden WM-3 auf alle Erfolgsproben durch Benommenheit.

Schwere Kopftreffer führen zur sofortigen Bewußtlosigkeit für 1W6 Minuten (mit Helm: halbe Zeitspanne). Betrug der Schaden wenigstens 25% der Grund-LK, besteht eine Chance von $(\text{Schaden} / \text{Grund-LK}) \times 20 \%$ auf dauerhaften Verlust von 1W6 Punkten Intelligenz und der Charakter fällt für 2W6+3 Tage in ein Koma. Es gilt WM-15 auf Wundfieberproben.

Augentreffer haben den Verlust der Sehkraft auf einem zufällig bestimmten Auge zur Folge (bei Helm mit Visier nur durch Geschosse oder Spieße / Stiche). Es gilt dann ein WM von -4 auf alle Fernkampf- und von -2 auf alle Nahkampffaktionen.

Leichte Wirbelsäulentreffer sind nur bedenklich, wenn der Schaden wenigstens 1/3 der Grund-LK erreicht. In diesem Fall besteht eine Chance von $(\text{Schaden} / \text{Grund-LK}) \times 25 \%$ auf dauerhaften Verlust von 2W6 Punkte Geschicklichkeit; außerdem wird der Charakter für 1W3 Runden handlungsunfähig. Es gilt WM-5 auf Wundfieberproben.

Schwere Wirbelsäulentreffer sind sehr tückisch. Es besteht bei Schäden über 1/3 Grund-LK eine Chance von $(\text{Schaden} / \text{Grund-LK}) \times 30 \%$ auf dauerhafte Lähmung von Körperteilen, wobei je Arm / Bein getrennt zu würfeln ist. Zudem verliert der Charakter mit gleicher Wahrscheinlichkeit 20% seines Geschicklichkeitswertes. In jedem Fall gilt Handlungsunfähigkeit für 1W6 Runden und WM-15 auf Wundfieberproben.

8) Blutungen:

Alle schweren und kritischen Verletzungen mit Ausnahme der als "leicht" gekennzeichneten bergen in sich die Gefahr starken Blutverlustes, falls sie durch scharfe Waffen oder Geschosse verursacht wurden. Gingen wenigstens 20% der Grund-LK verloren, ist je Minute eine Probe:KB notwendig. Bei Mißerfolg verliert der Charakter 1 LK / AK. Die Blutung ist nur durch Behandlung (eine Runde; medizinische Erfolgsprobe, d.h. Wundheilung oder Heilberuf) oder drei erfolgreiche KB-Proben nacheinander (oder einen kritischen Erfolg) zu stoppen.

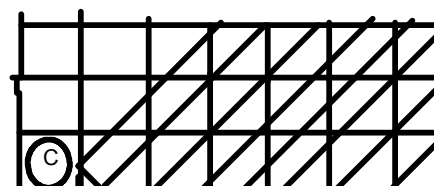
Beispiel: Fred Flint wird durch einen Dolch, eindeutig eine scharfe Waffe, getroffen und er verliert 8 LK. Sein Maximalwert beträgt 26, und damit hat er über 20% durch einen Treffer verloren (20% von 26 = 5,2). Er muß nun jede Runde eine Probe:KB schaffen, oder er verliert jeweils 1LK und AK durch Blutverlust. Wie wäre es mit Erster Hilfe?

Verlorene Gliedmaßen führen zu einer automatischen Blutung von 1W6 LK je Runde; es sind keine KB-Proben erlaubt.

4.4 Fernkampfangriffe

Alle Angriffe, die auf größere Distanz geführt werden, heißen Fernkampfangriffe. Sie lassen sich aufteilen in Wurfangriffe und Schüsse. Entscheidend beeinflusst wird die Trefferchance beim Fernkampf durch die Entfernung zum Ziel und den Waffentyp.

Schußfeld:



4.4.1 Angriffsmodifikation durch Zielgröße

Die meisten Schüsse werden wohl auf andere Charaktere abgegeben werden, so daß Zielgrößen-WM die Ausnahme bilden werden. Jedoch, wie sieht es bei einem Schuß auf ein Scheunentor aus, oder auf die Bombe, die gerade jemand in der Hand hält?

Der WM bestimmt sich aus dem Mittelwert der Längendimensionen des Ziels $([\text{Breite} + \text{Höhe}] / 2)$ bzw. entspricht der kleineren Dimension, falls das Verhältnis wenigstens 6 zu 1 beträgt. Es gilt:

Größenwert	WM
20 cm bis 50 cm	- 4
über 50 cm bis 1 m	- 2
über 1 m bis 2 m	keiner
über 2 m bis 4 m	+ 2
über 4 m bis 8 m	+ 4
usw. (verdoppelt)	usw. (immer +2)

Ziele kleiner als 20 cm werden nach den Scharfschützenregeln (s.u.) angegriffen. Für alle Wurfaffen sind negative WM zu verdoppeln, dies gilt auch für Schleudern.

4.4.2 Modifikationen durch Entfernung

Die Entfernung vom Ziel wird in die Kategorien kurz, Mittel, weit, extrem eingeteilt. Als WM gelten:

Distanz	WM
kurz	keiner
mittel	- 2

4. Kampfregele

Distanz	WM
weit	- 4
extrem	- 7

Bei Wurfaffen und Schleudern sind alle WM mit 1,5 zu multiplizieren.

Beispiel: Angriffe mit einer Schleuder auf weite Entfernung werden mit Angriffs-WM -6 (1,5 x 4) ausgeführt.

Der Schaden ist auf weite Distanz um 1 zu verringern und auf extreme Distanz zu halbieren (einschließlich Schadens-WM). Es ist bekannt, daß einige Waffen durchaus weiter feuerten - nur waren Wirkung und Zielgenauigkeit dann gleich Null!

Beispiel: Eine Muskete verursacht normalerweise 2W6+3 Schaden. Auf weite Entfernung beträgt der Schaden noch 2W6+2 und auf extreme Entfernung nur (2W6+3)/2.

Für die Entfernung gilt je nach Waffe (Angaben in Meter; jeweils bis einschließlich dieser Distanz):

Waffe	mind.	kurz	mittel	weit	extrem
Pistole	0	3	6	10	25
Drehling	0	4	7	12	40
Kurze Muskete	1	5	10	50	150
Lange Muskete	1,50	5	12	60	200
Arkebuse	2	5	12	65	250
Blunderbuss	0	2	4	10	20
Kurzbogen	1	15	60	120	250
Langbogen	1	20	80	200	450
Leichte Armbrust	0,5	15	80	140	180
Schwere Armbrust	1	20	100	220	300
Leichte Schleuder	3	5	10	20	40
Schwere Schleuder	6	10	15	40	120
Blasrohr	0	3	8	15	30
Wurfmesser	1	4	8	25	-

Waffe	mind.	kurz	mittel	weit	extrem
Wurfsterne	1	4	7	22	-
Wurfpfeil	1	4	8	25	-
Wurfkugel	1	5	10	30	-
Wurfbeil / Bumerang	1	5	20	50	-
Wurfspeer	2	6	25	50	-

Die Minimalentfernung gibt die Mindesteinsatzentfernung einer Waffe an, d.h. sie ist unterhalb dieser Distanz nutzlos.

4.4.3 Scharfschützenaktionen (optional)

Für die folgenden Aktionen ist es hilfreich, über die Fertigkeit Scharfschütze mit dem entsprechenden Waffentyp zu verfügen. Als Scharfschützenaktion sind Schüsse auf Ziele mit einem Größenwert unter 20 cm zu behandeln. Hierbei werden keine normalen Zielgrößen-WM verrechnet, sondern wie folgt verfahren:

Der Mindestwert für einen Treffer ist nicht 20, sondern wird anhand der Tabelle neu festgelegt:

Zielgröße	Mindestwert
unter 20 cm	25
unter 10 cm	30
unter 5 cm	35
unter 2 cm	40

Es sind zwei Angriffswürfe (einer für Höhe, einer für Breite) mit der Waffe auszuführen, wobei Scharfschützen ihre volle Erfahrungsstufe addieren dürfen. Wurde der Mindestwert erreicht, ist das Ziel exakt getroffen worden. Bei Ergebnissen unterhalb des Mindestwertes wurde das Ziel mehr oder weniger knapp verfehlt. Um die Abweichung zu bestimmen, mag folgendes Verfahren benutzt werden: Jeweils ein Punkt unter dem Mindestwert entspricht einer Abweichung um einen Zentimeter. Die Richtung (links / rechts bei Breite bzw. hoch / tief bei Höhe) wird zufällig bestimmt. Liegt das Ergebnis unter 20, ist jeder Punkt unter 20 eine Abweichung um 5 cm. Ein kritischer Fehler führt zu einer Abweichung um 1W200 cm.

Beispiel: Robin Ranger (Langbogen+15, Scharfschütze Bogen +12) schießt auf eine Zielscheibe in kurzer Entfernung (kein WM). Er zielt sorgfältig (WM+4) und versucht, in das Zentrum (Mindestwert 35) zu treffen. Beim Angriff würfelt er erst eine 12, dann eine 14, d.h. erreicht Ergebnisse von 43 und 45. Er hat ins Schwarze getroffen.

Inspiziert von diesem Schuß, versucht es auch sein Konkurrent Flinch (Bogen+12, Scharfschütze +10,

4. Kampfregele

ebenfalls WM+4 für Zielen). Er würfelt eine 14 und eine 7. Während das erste Ergebnis ausreicht (40), liefert der zweite Wurf nur eine 33. Es fehlen zwei Punkte zum Mindestwert, also geht der Schuß 2 cm seitlich daneben.

Mit diesem Verfahren lassen sich auch Wesen mit einem Schuß, z.B. ins Bein, ausschalten. Voraussetzung ist hier aber ein Schuß aus dem Hinterhalt auf ein fast unbewegliches Ziel.

4.4.4 Nachladen

Ein wichtiges Kriterium aller Schußwaffen ist, daß sie nachgeladen werden müssen. Dies erfordert zunächst einen griffbereiten Munitionsvorrat. Hierbei ist zu ergänzen, daß die Feuerwaffen jener Zeit sogenannte "Schieß-und-Vergiß"-Waffen waren. Das Nachladen dauerte derart lange, daß man sie im Kampf einmal abfeuerte und anschließend fallenließ oder als Keule benutzte (daher waren sie meist auch schwer gebaut). Für das Nachladen im allgemeinen gilt:

Schleudern aller Art können ebenso wie **Bögen** jede Runde einmal eingesetzt werden, solange Munition vorhanden ist.

Leichte Armbrüste erfordern etwas mehr Zeitaufwand. Dies wird simuliert, indem sie alle drei Runden einmal aussetzen müssen (feuern, feuern, Pause, feuern,...).

Schwere Armbrüste erfordern eine volle Runde Nachladezeit. Gleiches gilt wegen der Filigranität für **Blasrohre**.

Das Laden eines **Blunderbusses** oder einer **Arkebuse** dauert eine volle Minute (12 Runden!).

Musketen und **Pistolen** haben eine Ladezeit von 30 Sekunden (6 Runden) je Lauf.

Drehlinge erfordern je Geschoß 4 Runden und dazu 2 Runden für den Zündmechanismus.

Blei- und Pulverbedarf sind dem Ausrüstungskapitel zu entnehmen.

4.4.5 Schadens-WM im Fernkampf

Schadens-WM durch Geschicklichkeit werden unter Berücksichtigung der im Nahkampf üblichen Begrenzung voll angerechnet.

Stärke-WM dagegen gelten zunächst nur bei Wurfangriffen und zur Hälfte auf Schleudern. Auf Bögen werden sie nur verrechnet, wenn der Bogen an die Stärke des Charakters angepaßt wurde (meist in Zehnerschritten, d.h. Bogenstärke 150 oder 170; dies entspricht dann der Mindeststärke des Bogens). Negative WM gelten grundsätzlich voll. Bei Armbrüsten sind ebenfalls zugestärkte Modelle erhältlich. Sie können von schwächeren Charakteren abgefeuert werden (mit vollem Schaden durch die Armbrust-Stärke), aber die Nachladezeit ist je angefangener 30 % fehlender Stärke zu verdoppeln sowie im Bereich über 60% fehlender Stärke ist ein mechanisches Hilfsmittel erforderlich, um die Armbrust zu spannen. Für Feuerwaffen gelten keine Stärke-WM.

4.4.6 Sorgfältiges Zielen (optional)

Diese Aktion dauert eine volle Runde. Der Angreifer darf sich maximal 1 Feld bewegen, und das Ziel seine Position maximal um 2 Meter verändern, sonst erlischt der Bonus. In diesem Fall ist es aber erlaubt, das Zielen abubrechen und sofort, allerdings ohne Bonus, zu feuern. Der Bonus für das Zielen beträgt WM+4 auf Angriff (bei Wurfaffen und Schleudern nur +2).

4.4.7 Fernkämpfer im Nahkampf

Fernkampfangriffe sind nur möglich, wenn der sie ausführende Charakter nicht in einen Nahkampf verwickelt ist. Ausnahme ist das Abfeuern einer Pistole: Dieses ist erlaubt, aber mit WM-4 auf den Angriffswurf. Jedoch erleidet auch der Nahkampfgegner einen zusätzlichen WM-4 auf die Verteidigung.

Hält jemand eine angriffsbereite Fernkampfwaffe und wird in der selben Runde im Nahkampf angegriffen, so steht ihm ungeachtet der Initiative in jedem Fall ein Fernkampfangriff auf den Angreifer zu, vorausgesetzt, dieser befand sich in der Runde wenigstens kurzzeitig in seinem Schußfeld.

4.5 Der Ultrannahkampf (UNK) (optional)

Der Ultrannahkampf ist eine besondere Form des Nahkampfes, der auf kürzeste Distanz geführt wird. Beide Kämpfer halten sich hierbei im selben Feld auf.

4.5.1 Einleiten des Ultrannahkampfes

Ein Ultrannahkampf kann auf zwei Arten begonnen werden: Entweder sind beide Kämpfer einverstanden - dann beginnt er einfach - oder einer der Kämpfer versucht, ihn zu erzwingen. Hierbei gilt:

Es ist ein Angriff mit bloßer Hand (auch Waffenloser Kampf) auszuführen. Ein Mißerfolg bedeutet für den nächsten Gegnerangriff (nur, falls der Gegner bewaffnet ist) Angriffs-WM+6 und für den Charakter WM-4 auf Verteidigung. Ein kritischer Fehler hat zur Folge, daß beim nächsten Gegnerangriff gar keine Verteidigung möglich ist. Bei gelungenem Angriff muß der Gegner eine Verteidigung ausführen. Ist diese erfolgreich, kommt es nicht zum Ultrannahkampf (übliche Differenzen). Scheitert die Verteidigung, beginnt der UNK. In beiden Fällen verliert der Gegner nur AK.

4.5.2 Angriffe im Ultrannahkampf

Im Ultrannahkampf wird in der Regel waffenlos gekämpft. Alle derartigen Attacken erhalten WM+4, jedoch sind Tritte nur mit WM -2 möglich. Außerdem dürfen nur sehr kurze Waffen von maximal 40 cm Länge (Dolche / Messer / Keulen) benutzt werden, und zwar mit WM+2. Alle anderen Waffen sind nicht einsetzbar. Pistolenschüsse sind ungezielt mit WM+4 möglich.

Im UNK sind Ausweichwürfe gestattet. Auf alle nicht waffenlos geführten Abwehrversuche gilt WM-4. Schilder können nicht eingesetzt werden.

4. Kampfregele

4.5.3 Beenden des Ultrahahkampfes

Ein UNK endet, wenn beide Gegner einverstanden sind oder wenn eine Seite kampfunfähig ist. Jedoch ist es auch erlaubt, sich aus dem UNK zu lösen. Dies erfordert ein gewonnenes Duell (eigene ST + GE) /2 gegen die gegnerischen Werte und gilt als Aktion.

Beispiel: Fred (ST 150 und GE 150) führt einen Ultrahahkampf gegen Joe (ST 130 und GE 130). Wenn sich Fred aus dem Ultrahahkampf lösen will, muß er mit 1W200+150 mehr erreichen als Joe mit 1W200+130. Nimmt jedoch an dem Ultrahahkampf neben Joe auf dessen Seite auch noch Steve (ST und GE 100) teil, so lautet das Duell auf 1W200+150 für Fred gegen 1W200+230 für die Gegner, und Freds Chancen sind ziemlich mager.

4.5.4 Weitere Handlungen im Ultrahahkampf

a) Waffe ziehen: Das Ziehen einer griffbereit getragenen erlaubten Waffe dauert eine Runde und erfordert eine Probe: Geschicklichkeit mit WM-30. Mißerfolg bedeutet den Verlust der Waffe.

b) Den Gegner festhalten: Es wird ein Angriffswurf ohne Waffen ausgeführt (mit Ansage). In jedem Fall kommt es nur zu AK-Schaden. Bei einem Treffer ist Verteidigung gestattet; es gilt ein WM von - [(Angriffstärke + -geschicklichkeit) - (Verteidigerstärke + Geschicklichkeit)] /20. Es ist mathematisch zu runden. Bei mißlungener Verteidigung ist der Angegriffene festgehalten. Er kann nur noch sich losreißen (Duell wie Beenden des UNK mit WM-10 auf eigenen Wurf).

Beispiel: Fred versucht, Joe festzuhalten. Er greift mit Angriff +13 (nach allen WM) an, würfelt eine 12 und trifft. Joe wirft eine 9, er hatte Abwehr +12. Zusätzlich wird WM-2 (für 40 Punkte Differenz aus ST und GE, dividiert durch 20) angerechnet. Das Gesamtergebnis der Verteidigung ist damit 19, was unter der 25 von Fred liegt. Joe verliert nur AK, aber er wird festgehalten und kann nun nur noch einmal je Runde versuchen, sich mit einem Duell 1W200 +120 gegen 1W200+150 loszureißen.

c) Angriffe von außen: Wird von außen ein Ziel im UNK attackiert, gilt WM+2. Jedoch wird bei allen Fernkampfangriffen und unhandlichen Waffen (vor allem Morgensterne, Zweihandwaffen) das Ziel zufällig bestimmt! Gleichmaßen ist bei Verwendung anderer Waffen und Mißerfolg beim Angriff ein zweiter Wurf ohne WM auszuführen, der bei Erfolg ein zufälliges Ziel mit Ausnahme des ursprünglich angepeilten trifft.

Beispiel: Fred befindet sich mit Joe und Steve in einem Ultrahahkampf. Sein Kumpel Jake feuert eine Pistole in das Getümmel. Er erreicht beim Angriffswurf eine 21 - ein Treffer. Aber wen hat er erwischt? Die Chance liegt bei jeweils ein Drittel, und der Spielleiter wirft mit 1W6 eine 1. Damit hat Jake leider seinen Kameraden Fred getroffen...

Eine Runde später kommt Finbar, ein weiteres Mitglied der Crew von Fred und Jake, dazu und schlägt mit einem Langschwert (Angriff+10, WM+2) auf Steve ein. Er würfelt eine 7, das heißt er verfehlt sein Ziel. Es wird sofort nochmals mit 1W20 +10 (diesmal ohne den WM) gewürfelt, und der

Würfel zeigt eine 10. Das sind 20, also ein Treffer. Leider nicht bei Steve, sondern mit je 50% Chance Fred oder Joe. Der Spielleiter wirft mit 1W100 und eine 31, und Fred fragt sich allmählich, wozu er bei solchen Freunden eigentlich noch Feinde braucht...

d) Andere Personen: Außenstehende können sich jederzeit einem UNK anschließen. Sind mehr als zwei Personen an einem UNK beteiligt, können sie ihre Kräfte zusammenfassen. Bei allen Duellen dürfen 50% der entsprechenden Eigenschaften der anderen Mitglieder einer Partei (maximal von 3 weiteren Personen) verrechnet werden. Dies gilt nicht für das Sich Losreißen (hier zählen nur die Werte des Festhaltenden und des Festgehaltenen) und das Beenden (hier zählen die Werte von maximal drei Personen voll gegen eine einzelne). Wollen mehrere Personen jemanden zum UNK zwingen, gilt Verteidigungs-WM -4 je zusätzlicher Person (maximal vier Personen können dies versuchen).

4.6 Gezielte Angriffe (optional)

4.6.1 Gezielte Angriffe gegen Charaktere

4.6.1.1 Nahkampf

Üblicherweise wird im Angriffsverfahren nicht genau unterschieden, worauf ein Schlag gezielt ist. Es mag aber der Wunsch aufkommen, mit einem einzigen Hieb ein bestimmtes Körperteil eines Gegners zu treffen, um diesen z.B. mit letztem Einsatz noch auszuschalten oder ihn durch Treffen seiner Waffenhand mit minimalem Verletzungseinsatz außer Gefecht zu setzen. Hierbei gelten besondere Regeln:

Bedingung ist eine geeignete Waffe, z.B. eine spitze Waffe für Angriffe auf die Augen. Es wird vor dem Angriffswurf ein gezielter Hieb angesagt und das Ziel spezifiziert. Dabei gelten WM entsprechend der folgenden Tabelle:

Ziel	WM
Arm, Bein	- 3
Schildarm	- 7
Hand	- 6
Schildhand	- 9
Kopf	- 5
Auge	- 8 (bei Visier: - 11)
Hals	- 6

Mißlingt der Angriffswurf, endet die Aktion. Bei einem Treffer aber wird wie folgt verfahren:

Der Gegner führt einen normalen Verteidigungswurf aus. Gelingt dieser, ist der Treffer mit entsprechendem AK-Verlust abgewehrt. Mißlingt aber die Verteidigung oder war eine solche nicht erlaubt, kommt es zum nächsten Schritt:

Dem Gegner steht noch ein zweiter Verteidigungswurf zu, auf den er WM+3 erhält. Es gilt:

4. Kampfregele

Angriffswurf - Verteidigungswurf > 0: Ziel getroffen

Angriffswurf -Verteidigungswurf max. 0: nur AK-Schaden

Ein kritischer Erfolg beim Verteidigungswurf hat die üblichen Auswirkungen. Ein kritischer Fehler beim zweiten Wurf hat keine Konsequenzen. Wurde beim Angriff eine "20" geworfen, kann der Treffer nur durch eine "20" bei mindestens einem der Verteidigungswürfe oder das Erreichen der entsprechenden Minstdifferenz vermieden werden.

Nach einem erfolgreichen gezielten Hieb wird auf der untenstehenden Tabelle die genaue Wirkung bestimmt (Wurf mit 1W10):

Wurf	Effekt
0 - 3	nur Schadens-WM wie kritische Treffer
4 - 6	leichter Gliedmaßentreffer / Kopftreffer; andernfalls keine Wirkung außer Schadens-WM
7 - 9	wie kritischer Treffer (bei Gliedmaßen: schwerer Gliedmaßentreffer)

Rüstung schützt gegen gezielte Hiebe nur, wenn sie ausdrücklich die angegriffene Körperpartie bedeckt. Dies gilt übrigens auch bei kritischen Treffern.

Beispiel: Musashi (Schwert+18) greift McCain (Abwehr+14, Ausweichen+12) gezielt am Waffenarm an. Musashi führt einen Angriff mit WM-3 aus und würfelt eine 16. Damit trifft er mit insgesamt 31 und McCain muß sich verteidigen. Dieser wählt Abwehr und würfelt eine 16. Das sind insgesamt 30, also, leider zu wenig.

Da ein gezielter Hieb vorliegt, darf McCain aber nochmals würfeln, jetzt mit WM+3. Er würfelt eine 14, was zuzüglich seines Grundwerts von 14 und des WM von +3 genau 31 ergibt. Er hat also den gezielten Hieb glücklich abgewehrt und verliert nur AK.

4.6.1.2 Fernkampf

Im Fernkampf liegen die Dinge etwas anders: Es ist nur ein Angriffswurf mit Ansage und WM auszuführen. Trifft dieser, wird wie bei einem normalen Angriff eine Verteidigung ausgeführt. Bei mißlungener Verteidigung wurde die anvisierte Körperpartie getroffen. In diesem Fall ist wie im Nahkampf auf der obigen Tabelle die genaue Trefferwirkung festzulegen.

Die unterschiedliche Handhabung ist darauf zurückzuführen, daß ein Fernkämpfer einfach eine Stelle auswählen kann, auf die er zielt, er aber nicht eigens dafür eine Bresche in die Deckung seines Opfers schlagen oder diese suchen muß.

4.6.2 Gezielte Angriffe auf Waffen

a) Entwaffnen

Das Entwaffnen ist der Versuch, einen Gegner seiner Waffe zu berauben. Es verursacht niemals Verletzungen bei ihm, aber AK-Schäden (50% des Standardschadens).

Voraussetzung für einen Entwaffnungsangriff ist entweder Verwendung eines Kampfstabes oder einer Peitsche, eine gegnerische Nicht-Nahkampfwaffe (z.B. eine Pistole) oder eine Waffe mit wenigstens demselben Gewicht wie die gegnerische Waffe. Es wird ein Angriff mit Zielansage ausgeführt, wobei je nach Waffe des Gegners ein WM von 0 (Schwert) bis -4 (Messer) verrechnet wird. Wird kein Kampfstab oder eine Peitsche benutzt, gilt ein weiterer WM von -2. Ein Mißerfolg bringt dem Gegner beim nächsten Angriff WM +2 (bzw. +5 bei einem kritischen Fehler). Dies gilt nicht für Gegner, die keine Nahkampfwaffe besitzen.

Bei einem Treffer steht dem Gegner ein Abwehrwurf (nicht Ausweichwurf) zu, wobei er WM+2 erhält. Ist die Waffe des Gegners keine Nahkampfwaffe, so würfelt er mit 1W20+5+Abwehr-WM durch seine Werte. Gelingen und Mißlingen einer Abwehr werden wie üblich geklärt. Kritische Angriffserfolge haben keine zusätzlichen Auswirkungen, sieht man davon ab, daß ihnen nur nach den entsprechenden Regeln begegnet werden kann.

Ein erfolgreicher Entwaffnungsangriff führt zu einem Wurf auf der folgenden Tabelle mit 1W100:

Wurf	Effekt
1 - 50	Waffe fällt zu Boden
51 - 75	Waffe fliegt 1W6-3 m weit
76 - 99	Waffe fliegt 1W6 m weit
100	Waffe wird zerstört

b) Zerstören von Waffen

Das Zerstören von Waffen ähnelt einem Entwaffnungsangriff, jedoch mit der Absicht, der gegnerischen Waffe Schaden zuzufügen. Eine Waffe verfügt über **Strukturalpunkte** in Höhe ihres dreifachen Gewichts in kg. Dieser Wert wird modifiziert durch Aufbau (stabile Waffen, z.B. Schwerter, bis x 2; empfindliche oder z.T. hölzerne Waffen wie Speie oder Bögen bis /3, es entscheidet der Spielleiter) und Waffenqualität (gut x 1,5 / sehr gut x 3 / schlecht x 0,5).

Wie üblich wird ein Angriff mit Ansage ausgeführt und es wird wie beim Entwaffnen verfahren, allerdings mit zusätzlichem WM+2 auf den Abwehrwurf. Bei erfolgreichem Treffer entscheidet 1W100 auf der folgenden Tabelle über die Auswirkungen:

Wurf	Effekt
1 - 40	voller Strukturschaden
41 - 75	Strukturschaden x 1,5
76 - 90	Strukturschaden x 2
91 - 95	s.o.; mit 33% Chance zerstört
96 - 99	s.o.; mit 66 % Chance zerstört
100	Waffe zerstört

Der Strukturschaden entspricht dem normalen Waffenschaden zuzüglich Schadens-WM durch Werte.

4. Kampfbregeln

Sinkt die Struktur auf Null, ist die Waffe zerstört. Mitunter mögen Teile zerstörter Waffen verwendbar sein (z.B. Teil einer Hellebarde als Keule oder unhandliche Schlachttaxt). Es entscheidet der Spielleiter. Verliert eine Waffe wenigstens 50% der Struktur, sinkt ihre Qualität um eine Stufe. Ein Waffenschmied kann beschädigte oder zerstörte Waffen reparieren.

4.7 Schilde im Gefecht

Schilde sind die wohl effektivsten Abwehrwaffen in einem Nahkampf, sie können jedoch auch gegen verschiedene Fernkampfwaffen nützlich sein. Einziger Nachteil ist ihr Gewicht und ihre Größe. **Große Schilde** verursachen WM-2 auf eigene Nahkampfangriffe; **kleine Schilde** WM-1. Die Abwehr von Fernkampfangriffen ist nur mittels großer oder kleiner Schilde möglich (vgl. Waffenabwehr). Es gilt:

Schild	Verteidigungs-WM	AK-Schutz
Rundschild	+ 2	3
Kleiner Schild	+ 3	2
Großer Schild	+ 5	1

Passiver Schildgebrauch: Der Verteidigungs-WM ist auf alle Ausweichwürfe anzurechnen, sofern der Angriff nicht von hinten oder von der Nicht-Schild-Seite erfolgte.

Aktiver Schildgebrauch: Der Schild wird als Abwehrwaffe eingesetzt. Vom AK-Schaden eines abgewehrten Treffers ist der AK-Schutz nach sonstigen Reduktionen zu subtrahieren.

4.8 Modifikation Waffe gegen Waffe (optional)

Keinesfalls ist es so, daß alle Waffen gleich gut zur Parade geeignet sind. Vielmehr wird ein Messer Probleme haben, einen Bihänder abzuwehren, und ein Morgenstern Schwierigkeiten mit einem Dolch. Dies simulieren die WM der Waffe-gegen-Waffe-Tabelle, die auf den Abwehrwurf verrechnet werden.

Weitere WM werden durch den Rüstungstyp verursacht. Hierbei handelt es sich um Ausweich-WM. Es ist die entsprechende Tabelle zu verwenden.

Gleiches gilt für Ausweich-WM durch den Waffentyp. Gegen Schußwaffen gilt allgemein ein Ausweich-WM von -4.

4.9 Allgemeine Situations-WM

4.9.1 Position des Kämpfers

a) Liegende Position :

Liegende Charaktere erleiden WM-4 auf alle Angriffe außer solchen mit Schußwaffen. Sie erhalten auch WM-

4 auf Abwehr und WM-6 auf Ausweichen; jedoch erleiden Gegner im Fernkampf Angriffs-WM -4. Viele Waffen, so z.B. Kampfstäbe oder Zweihandschwerter, sind im Liegen nicht benutzbar. Aufstehen dauert eine Runde.

b) Sitzen oder Knien:

Es wird ähnlich wie bei liegenden Charakteren verfahren, jedoch ist der Angriffs-WM für Gegner nur -2 und für den Charakter gilt WM-3 auf Angriff und Abwehr und -5 auf Ausweichen. Aufstehen dauert eine halbe Runde.

4.9.2 Sichtbedingungen

a) Dunkelheit:

Dunkelheit kann Kämpfe stark beeinträchtigen oder gar völlig unmöglich machen. Bei **teilweiser Dunkelheit** (z.B. Nacht mit Mond, vereinzeltem Fackellicht oder ähnlichen Lichtquellen) ist auf alle Nahkampfungsproben (Angriff, Abwehr, Ausweichen) ein WM von -2 bis -8 je nach Grad der Sichtbehinderung zu verhängen. Gleiches gilt bei schlechter Sicht durch **Nebel**, **Pulverquäl** usw. Fernkampfungsangriffe erleiden denselben WM, jedoch nur, wenn das Ziel nach Ansicht des Spielleiters wenigstens annähernd zu sehen ist. Andernfalls sind sie quasi unmöglich, d.h. treffen nur bei kritischem Erfolg (s.u.).

Völlige Dunkelheit (gilt auch für **Blinde**) bedeutet WM -10 auf alle Erfolgsproben in Nahkampf. Verteidigung gegen Fernkampf ist nicht gestattet. Fernkampfungsangriffe lassen sich nur nach Gehör führen, d.h. es muß eine Hören-Probe mit diversen WM gelingen und selbst dann benötigt man einen kritischen Erfolg.

b) Deckung und Verstecke:

Dies ist nur im Fernkampf interessant. Als Versteck gilt ein Hindernis, das von Geschossen durchquert werden kann, das aber optisch Teile eines Zieles verdeckt. Eine Deckung kann nicht von Geschossen durchdrungen werden. Es gilt:

Es müssen wenigstens 30% verdeckt sein, um WM zu rechtfertigen. Der WM auf den Angriff beträgt -2 je verdeckter 25% des Zieles. Bei Verstecken ist der endgültige WM um zwei Punkte zu verringern. Sind nur Teile eines Charakters zu sehen, z.B. nur der Kopf, so wird ein Treffer als gezielter Schuß gewertet, wenn dies gewünscht wird.

4.9.3 Überraschung und Hinterhalt

Ein **überraschender Angriff** ist ein solcher, mit dem der Charakter nicht gerechnet hat. Dies kann eintreten, wenn jemand plötzlich eine Waffe zieht und zusticht oder wenn sich jemand aus einem toten Winkel auf den Charakter stürzt. Es gilt ein WM von mindestens +4 auf den Angriffswurf. Verteidigung ist nur möglich, wenn der Spielleiter es gestattet, und mit einem Mindest-WM von -6 zu versehen. Dies tritt normalerweise ein, wenn der eigentliche Angriff klar zu sehen ist und der Charakter nicht zu geschockt ist (Reaktions-Proben können nicht schaden).

Von einem **Angriff aus dem Hinterhalt** spricht man dann, wenn der Angriff nicht nur überraschend (s.o.)

4. Kampfbregeln

erfolgte, sondern zudem der Charakter keine Kenntnis von der Position des Angreifers hat. Dies ist eigentlich nur im Fernkampf der Fall, normalerweise bei Schüssen aus einem Gebüsch o.ä. Gegen Angriffe aus dem Hinterhalt ist niemals ein Verteidigungswurf gestattet.

Angriffe von hinten sind keinesfalls grundsätzlich überraschende Angriffe. Es gelten jedoch Nachteile bei der Verteidigung (s. dort) und der Angreifer erhält WM+2 auf Angriff.

4.10 Der Beidhändige Kampf

Beidhändiger Kampf ist der Einsatz zweier Waffen in einer Kampfrunde. Bedingung sind zwei einsatzbereite Waffen und normalerweise die Fertigkeit Beidhändiger Kampf.

4.10.1 Nahkampf

a) Linkshanddolche / Schildstöße:

Linkshanddolche und Schilde sind typische Waffen, die nicht in der Haupthand geführt werden. Daher gelten keine negativen Abwehr-WM (andernfalls WM-4 bei Gebrauch der Sekundärhand eines Charakters).

Es ist möglich, mit ihnen auch zu attackieren. In diesem Fall spricht man nicht von Beidhändigem Kampf, und die Fertigkeit wird nicht benötigt. Es wird einfach ein Angriffswurf (diesmal aber mit WM-4 außer bei Beidhändern) ausgeführt, und ein Erfolg bedeutet einen Treffer. Der Angriff mit der Haupthand wird nicht beeinflusst, aber auf die Abwehr in dieser Runde mit der Linkshandwaffe bzw. dem Schild gilt WM-2.

b) Echter Beidhandkampf:

Beim echten Beidhandkampf ist für beide Waffen ein Angriffswurf gestattet. Der Angriffswert berechnet sich nicht wie gewohnt, denn anstelle der Erfahrungsstufe mit der Waffe ist die Erfahrungsstufe mit Beidhändigem Kampf mit dieser Waffe (immer der niedrigere Wert aus beidem) zu verwenden. Außerdem gilt für die Waffe in der Sekundärhand WM-2.

Abwehr ist mit beiden Waffen möglich, aber nicht gegen denselben Angriff. Der Abwehrwert wird genau wie der Angriffswert bestimmt, einschließlich des WM von -2.

Beispiel: Fred beherrscht Langschwert Stufe 6 und Beidhändiger Kampf (Langschwert) Stufe 4. Wenn er beidhändig kämpft, so hat er mit der rechten Hand effektiv Stufe 4 und mit der linken Stufe 4 mit zusätzlichem WM von -2.

4.10.2 Fernkampf

Werden Fernkampfwaffen aus der Sekundärhand eingesetzt, ohne daß mit der Haupthand angegriffen oder abgewehrt wird, gilt ein Angriffs-WM von -6. Der simultane Einsatz zweier Fernkampfwaffen oder einer Nah- und einer Fernkampfwaffe ist regulärer beidhändiger Kampf (s.o.). Allerdings steigt der Sekundärhand-WM von -2 auf -3 an. Fernkampfangriffe müssen gegen dasselbe Ziel gerichtet sein.

4.11 Besondere Fechtregeln (optional)

4.11.1 Degenfänger und Klingenbrecher

Dies sind besondere Linkshandwaffen, bei deren Einsatz gemäß den folgenden Regeln kein Beidhändiger Kampf vorliegt und keine Sekundärhand-WM bei der Abwehr verrechnet werden. Die folgenden Manöver sind nur gegen leichte Fechtwaffen (z.B. Degen, Rapier) möglich.

Die Waffen werden bei der Abwehr wie ein Parierdolch eingesetzt.

a) Degenfänger: Gelingt mit dieser Waffe eine Abwehr gegen eine der genannten Waffen, so würfelt der Verteidiger sofort 1W20+ Differenz beim Verteidigungswurf. Ein Ergebnis von wenigstens 10 bedeutet Entwaffnung des Gegners und ein Ergebnis von wenigstens 20 sogar das Zerschneiden der Gegnerwaffe.

b) Klingenbrecher: Es wird wie beim Degenfänger verfahren, jedoch sind die Mindestresultate 11 bzw. 22.

Beispiel: Jean kämpft gegen einen Degenfechter, der ihn mit 22 trifft. Jean pariert mit dem Degenfänger und erreicht eine 23, wehrt also den Degenstoß ab. Er würfelt 1W20+1 (23-22). Würfelt er mindestens eine 9, hat er den Gegner entwaffnet und bei einer 19 oder mehr sogar den Degen zerbrochen.

Allgemein können beide Waffen auch wie Linkshanddolche zu Angriffen verwendet werden. Kommt es dann zur erfolgreichen Abwehr durch eine Fechtwaffe, ist ebenfalls zu würfeln, und zwar 1W20 + (Differenz Angriff - Abwehrwurf). Die Wirkung ist wie oben geschildert.

Gezielte Entwaffnungsangriffe sind nach den besonderen Regeln gestattet: Es gelten keine negativen WM für Entwaffnungsangriff und ein nicht abgewehrter Treffer bedeutet immer Entwaffnung. Ein abgewehrter Treffer ist wie oben beschrieben (Abwehr durch Fechtwaffe) zu behandeln.

4.11.2 Manöver mit Fechtschule

Die folgenden Aktionen erfordern Kenntnisse der Fechtschule mindestens auf Stufe 1 und sind nur gestattet, wenn der Gegner ebenfalls eine Fechtwaffe oder eine vergleichbar leichte Waffe (z.B. Stichwaffe) führt.

Allgemein ist anzumerken, daß die Anzahl von Abwehrwürfen für Fechter mit Fechtschulkenntnissen gegen andere Fechtwaffen für jeweils zwei angefangene Stufen Fechtschule um eins angehoben wird.

a) Die Attackenserie:

Eine Attackenserie ist eine Reihe schnell aufeinander folgender Angriffe im Fechtkampf gegen denselben Gegner. Sie ist anzusagen. Es werden in Folge mehrere Angriffe und entsprechende Verteidigung ausgeführt, bis

- ein kritischer Abwehr / Ausweich-Erfolg erzielt wurde
- ein Angriff sein Ziel verfehlt
- ein Maximum von 1 + Stufe Fechtschule/2 (aufgerundet) Angriffen in der Runde stattgefunden hat.

4. Kampfbregeln

Der Gegner darf erst am Ende einer Attackenserie wieder handeln. Er kann je zwei erzielten Treffern um ein Feld zurückgedrängt (s.dort) werden.

Beispiel: Jean hat Angriff+14 mit dem Degen und beherrscht Fechtschule Degen auf Stufe 5. Er sagt eine Attackenserie an. Beim ersten Angriffswurf fällt eine 9, also ein potentieller Treffer. Der Gegner wehrt ab. Jean darf nochmals angreifen und wirft eine 7. Noch ein Treffer, aber wieder abgewehrt. Beim dritten Angriffswurf wirft Jean eine 5. Leider daneben, und damit endet die Serie. Hätte er besser gewürfelt, wären insgesamt bis zu vier Angriffe ($1+5/2 = 3,5$ aufgerundet zu 4) möglich gewesen.

b) Der Ausfall:

Ein Ausfall dient der Schadenserrhöhung im Fechtkampf. Der Kämpfer greift eine besonders verwundbare Stelle des Gegners an. Der Ausfall ist anzusagen und kann nicht mit anderen Manövern kombiniert werden. Es ist ein Angriffswurf mit WM-2 auszuführen, auf den WM +1 je voller zwei Stufen Fechtschule angerechnet wird. Ein Mißerfolg bringt beim nächsten Abwehrwurf WM-2 und dem Gegner Angriffs-WM +1 bzw. +3 nach einem kritischen Fehler (und dann ist nur Ausweichen gestattet).

Ein schwerer Treffer (d.h. nach mißlungener Verteidigung) erhöht den Schaden um +1 je angefangener drei Stufen Fechtschule.

Beispiel: Jean führt einen Ausfall gegen einen Gegner. Er beherrscht Degen +14, also gilt WM-2 für Ausfall und WM+2 für zwei volle Stufen Fechtschule (von Stufe 5). Er würfelt eine 9 und trifft den Gegner, dessen Verteidigung mißlingt. Beim Schadenswurf darf Jean WM+2 (wegen Fechtschule Stufe 5, das sind drei volle und drei angefangene Stufen) addieren.

c) Die Riposte:

Die Riposte ist der Versuch, eine Abwehr in einen Angriff umzuwandeln. Sie ist anzusagen und erfordert einen Abwehrwurf mit halbem Abwehrwert, aber WM+1 je angefangener drei Stufen Fechtschule. Bei erfolgreicher Abwehr ist sofort ein Angriffswurf mit der Waffe (halber Angriffswert; WM + 1 je angefangener drei Stufen Fechtschule) gestattet. Der Gegner erleidet WM-4 auf die Verteidigung, falls er nicht selbst Fechtschule beherrscht.

Beispiel: Jean (Degen+14, Fechtschule Stufe 5) wird von einem Degenfechter mit einem Ergebnis von 20 getroffen. Er versucht eine Riposte. In diesem Fall würfelt er 1W20+ 9 (Degen+14 halbiert, Bonus +2 für Fechtschule). Wirft er mindestens eine 12, so konnte den Angriff abwehren und darf mit 1W20+9 (Degen+14 halbiert, Bonus +2 für Fechtschule) einen Gegenangriff versuchen.

d) Die Doublette:

Bei einer Doublette (ansagen) werden zwei Angriffswürfe ausgeführt, und zwar jeweils mit halbem Angriffswert, aber WM+1 je angefangener drei Stufen Fecht-

schule. Mißlingt der erste Angriff, gilt WM-2 auf den zweiten. Ein kritischer Fehler beim ersten läßt das Manöver scheitern.

Mißlingen beide Angriffe, erhält der Gegner Angriffs-WM +2 beim nächsten Angriff. Andernfalls stehen ihm Verteidigungswürfe zu, wobei bei zwei Treffern auf den zweiten Verteidigungswurf wegen der Simultanität WM-4 gilt. Des weiteren steigt der Schaden beim zweiten Treffer um einen Punkt, da verwundbarere Stellen erreicht wurden.

e) Die Finte:

Für Finten beim Fechten gelten besondere Regeln: Es darf die volle Erfahrungsstufe in Fechtschule zum Fintenwurf addiert werden; dies gilt für Angreifer und Verteidiger.

4.12 Aktionen im Gefecht

4.12.1 Bewegung

Ein Charakter kann sich in einer Runde maximal BW Meter weit bewegen, bzw. in einer Sekunde BW/5 Meter zurücklegen. In diesem Fall sind keine anderen Handlungen gestattet.

Bei Bewegung um nicht mehr als 2 Meter in einer Runde sind noch Kampfhandlungen erlaubt. Andere Situationen entscheidet der Spielleiter.

4.12.2 Zurückdrängen (optional)

Schafft es jemand, in einer Runde dem Gegner mehr AK zu rauben, als er selbst verliert, darf er am Rundenende den Gegner um ein Feld von sich weg bewegen, auch z.B. in ein Lagerfeuer oder einen Abgrund! Ist der Gegner dagegen, muß er ein Duell (Reaktion + Stärke)/2 mit WM-20 gegen den Angreifer gewinnen, um stehenbleiben zu dürfen.

Beispiel: Fred kämpft gegen Joe. Joe verliert 6 AK durch einen Angriff von Fred, Fred verliert nur 3 AK. Fred darf also Joe ein Feld zurückdrängen. Leider steht hinter Joe ein Tisch, d.h. wenn er sich zurückdrängen läßt, stürzt er wahrscheinlich über das Hindernis. Daher versucht Joe, Widerstand zu leisten. Er hat RE und ST jeweils 120, Fred jeweils 130. Es wird daher mit 1W200+130 für Fred und mit 1W200+100 für Joe (wegen des WM-20) gewürfelt. Erreicht Joe das höhere Ergebnis, bleibt er stehen, sonst fällt er über den Tisch.

Beim Kampf eines Charakters mit mehreren Gegnern muß die Bedingung für den Schaden durch alle Gegner verglichen mit dem selbst angerichteten Schaden erfüllt sein; allerdings darf nur ein Gegner zurückgedrängt werden.

Beispiel: Wenn Fred mit zwei spanischen Seesoldaten kämpft und selbst 6 AK in der Runde verliert (egal ob durch einen oder beide Soldaten), so kann er nur dann versuchen, einen der Soldaten zurückzudrängen, wenn er diesem mindestens 7AK geraubt hat.

4. Kampfbregeln

Es ist nicht verpflichtend, dem Gegner nachzusetzen (s. vom Gegner lösen); es können nur Gegner im Front- oder Waffenseitenbereich zurückgedrängt werden.

4.12.3 Vom Gegner lösen (optional)

Diese Handlung ist der Versuch, einen Kampf durch Zurückweichen um ein Feld zu beenden. In der Runde ist keine andere Handlung gestattet mit Ausnahme von Bewegungsaktionen im Anschluß an das Zurückweichen, um den Abstand zu erhöhen (maximal noch BW/2 Meter).

Die Aktion gelingt immer, wenn man nicht mehr im Waffenbereich eines Gegners ist, z.B. wenn dieser zurückgedrängt wurde oder kampfunfähig geworden ist, oder wenn ein frei beweglicher Verbündeter auf einem Nachbarfeld den Rückzug deckt und die Position des Charakters einnimmt. Andernfalls stehen dem/den Gegnern in dieser Runde noch eventuell ihre Angriffe zu: Der Charakter muß jeweils ein Duell (Geschicklichkeit + Reaktion) / 2 gegen jeden Nahkampfgegner gewinnen. Jede Niederlage bedeutet einen Angriff dieses Gegners und ein Scheitern des Manövers, da dieser Gegner nachrücken darf. Gegner, die vor dem Zurückweichen bereits angegriffen hatten, dürfen nicht erneut angreifen, aber sie können bei Unterliegen des Charakters im Duell nachrücken, um ihn im Gefechtsbereich zu halten.

Beispiel: Joe erkennt, daß drei Seesoldaten zu viele Gegner für ihn sind. Er versucht, sich vom Kampf zu lösen. Die Soldaten 1 und 2 hatten ihn vor dem Manöver bereits attackiert. Er würfelt ein Duell gegen den ersten Soldaten und gewinnt. Nun folgt ein Duell gegen den zweiten Soldaten - eine Niederlage. Soldat 2 folgt ihm um das eine Feld, kann aber nicht angreifen, da er in dieser Runde bereits angegriffen hatte. Obwohl das Manöver gescheitert ist, muß Joe noch gegen Soldat 3 würfeln. Er unterliegt schon wieder. Der Soldat folgt ihm und greift außerdem noch an. Demnach hat Joe es nur geschafft, sich von einem Soldaten zu lösen, die anderen bleiben an ihm dran. Er kann also nicht den Abstand durch Bewegung vergrößern.

4.12.4 Panische Flucht

Der Charakter wendet dem/den Gegnern den Rücken zu und flieht mit maximaler Geschwindigkeit. Jeder Gegner darf einen Angriff auf seinen Rücken ausführen; Ausweichen ist gestattet mit WM-8, Abwehr gar nicht. Ein sehr selbstmörderisches Manöver, aber manchmal nicht so selbstmörderisch wie das Fortsetzen des Kampfes. Es dürfen alle Gegner, auch solche, die in der Runde schon einmal angegriffen hatten, den Angriff durchführen, es sei denn, sie hätten keine einsatzbereite Waffe.

4.12.5 Waffe wechseln u.ä.

Das **Wechseln** einer Waffe dauert einschließlich Verstauen der alten Waffe zwei Runden. Läßt man die alte Waffe einfach fallen und zieht die neue, kann mittels der entsprechenden Fertigkeit die Zeit auf Null verkürzt werden; sonst dauert die Aktion eine Runde. Ausweichen ist in dieser Zeit mit WM-2 gestattet, Abwehr mit einer der Waffen natürlich nicht.

Das **Aufheben** einer Waffe dauert eine Runde; im Kampf erfordert es eine Geschicklichkeitsprobe. Wäh-

renddessen ist mit der Waffe keine Abwehr möglich (ha!) und auf eventuelle Waffenabwehr mit der anderen Hand oder Ausweichen gilt WM-6.

Das **Ziehen** einer Waffe dauert normalerweise eine Runde, kann aber mittels der entsprechenden Fertigkeit in einer Zeit von Null durchgeführt werden..

4.12.6 Die Finte (optional)

Ein Angriff kann auf Wunsch mit einer Finte kombiniert werden. Dies ist der Versuch, den Gegner durch einen Scheinangriff zu verwirren.

Es wird ein normaler Angriffswurf ausgeführt. Gegen diesen führt der Gegner einen Angriffswurf (!) ohne irgendwelche Situations-WM aus. Ist der Wurf des Angreifers größer, ist die Finte gelungen. Ist der Ausweichwert eines Charakters besser als dessen Angriffswert, darf dieser benutzt werden.

Nach der Finte wird sofort der reguläre Angriff ausgespielt. Auf den Verteidigungswurf des Gegners wird bei gelungener Finte WM- Differenz beim Fintenwurf angerechnet und bei einer mißlungenen Finte WM + 1 + Differenz beim Fintenwurf. Ein kritischer Fehler bei einer Finte wird wie ein kritischer Angriffs- oder Abwehrfehler behandelt.

Beispiel: Haruni (Schwert+13) versucht eine Finte gegen einen Soldaten (Säbel-Angriff+10, Abwehr+11, Ausweichen +11). Haruni würfelt mit 1W20 eine 14, also erreicht er eine Summe von 27. Der Soldat würfelt 1W20+11 und erreicht insgesamt 22. Die Finte ist gelungen, da Haruni das höhere Ergebnis geschafft hatte. Falls er den Soldaten jetzt beim Angriff trifft, erleidet dieser WM-5 auf die Abwehr.

In der nächsten Runde versucht der Soldat eine Finte. Er würfelt eine 9 (Summe damit 19), Haruni eine 12 (Summe 25). Die Finte des Soldaten wurde durchschaut, so daß Haruni auf seine Verteidigung gegen den Soldaten WM+6 erhält.

4.12.7 Rundumangriff (optional)

Ein Rundumangriff ist nur mit beidhändig schlagend geführten Waffen (z.B. Kampfstab, Hellebarde, ZSchwert) möglich. Er ist anzusagen und erfolgt grundsätzlich am Ende einer Runde.

Es können Gegner auf den beiden Frontfeldern und den beiden Seitenfeldern angegriffen werden, beginnend bei der Primärseite des Charakters. Es wird für jedes Ziel ein Angriffswurf ausgeführt mit WM-4. Ein kritischer Fehler oder kritischer Verteidigungserfolg beendet den Angriff. Jeder Gegner verteidigt sich unabhängig und kann Schaden unabhängig von den anderen Zielen nehmen.

4.13 Komplexes Bewegungssystem (optional)

Charaktere können in einer Runde maximal ihre Bewegungsweite in Metern zurücklegen. Allerdings sind vier Bewegungsarten zu unterscheiden:

1) Gehen: Gehend kann ein Charakter in einer Runde maximal fünf Meter zurücklegen. Legt er nicht mehr als

4. Kampfregele

zwei Meter zurück, so sind beliebige weitere Aktionen, wie z.B. Angriffe, möglich. Rückwärtsbewegung ist gestattet.

2) Schnelles Gehen: Beim Schnellen Gehen können bis zu 10 m zurückgelegt werden. Dies ist nicht rückwärts möglich.

3) Laufen: Laufen gestattet maximal das Zurücklegen der Bewegungsweite in Metern. Es kostet 1W3-2 AK je Runde und muß wenigstens über die halbe Bewegungsweite ausgeführt werden. Weitere Aktionen sind nicht erlaubt. Laufen ist nur in gerader Linie möglich.

4) Spurten: Beim Spurten steigt die Bewegungsweite um 1W6x5%. Es kostet 1W6 AK je Runde.

5) Drehung: Eine Richtungsänderung um 90 Grad dauert eine Sekunde. Sie reduziert mögliche Bewegungstrecken um 20%.

AK-Verluste werden halbiert, wenn eine Probe: Körperbau gelingt, auf die WM-10 je Runde Laufen bzw. WM-20 je Runde Spurten angerechnet wird. Charaktere mit der Fertigkeit Laufen dürfen ihre doppelte Stufe als positiven WM anwenden.

4.14 Improvisierte Waffen (optional)

Wenn Charaktere gerade nicht über Waffen verfügen, z.B. bei einer Kneipenschlägerei oder nach einem Ausbruch aus dem Gefängnis, werden sie oft den Wunsch verspüren, sich provisorisch zu bewaffnen, indem sie Gegenstände aufheben. Fast jeder Gegenstand kann als Waffe dienen, sofern man stark genug ist, ihn zu verwenden.

Improvisierte Waffen lassen sich in zwei Gruppen einteilen: Die erste Gruppe sind Objekte, welche gebräuchlichen Waffen sehr ähnlich sind, aber nicht so ausbalanciert sind o.ä. Bei derartigen Objekten kann eine passende Waffenfertigkeit mit geringfügigen negativen WM benutzt werden. Die zweite Gruppe sind echte improvisierte Waffen, deren Angriffs- und Abwehrwert und Schaden legt der Spielleiter fest (s.Bsp.); Angriffs- und Abwehr-WM durch Werte sind wie üblich zu verrechnen.

Beispieltabelle:

Objekt	Angriff	Abwehr	Schaden	St / Ge
Stuhlbein	3	3	W6-2	01 / 01
Segelnadel	1	0	W6-4	01 / 01
Flaschenwurf	2	-	W6-2	01 / 01
Flasche	3	2	W6-1	01 / 01
Pistolenkolben	2	1	W6-3	05 / 01
Gewehrkolben	3	3	W6-2	20 / 01

Objekt	Angriff	Abwehr	Schaden	St / Ge
brennende Fackel	1	0	W6+2	05 / 10
Bootshaken	4	4	W6+4	50 / 10
Jollenpinne	2	2	W6	20 / 05
Schürhaken	3	3	W6+2	10 / 01
Bratpfanne	2	4	W6	05 / 05
Bootsriemen	4	4	W6+3	75 / 05
Steinwurf (100 g)	2	-	W6-3	20 / 05
Faßwurf	2	-	2W6 und mehr	100/ 10 und mehr
Holzbein	4	1	W6 - 2	20 / 60
Hakenhand	4	3	W6+2	01 / 20

4.15 Kritische Fehler und Erfolge (optional)

4.15.1 Der kritische Erfolg

Eine gewürfelte "20" bei einem Angriff gilt wie besprochen als kritischer Treffer. Jedoch kann auch eine "20" bei der Verteidigung gegen einen nichtkritischen Nahkampfangriff oder eine Differenz von mindestens 20 Punkten zwischen Verteidigungs- und Angriffswurf Auswirkungen haben. Diese heißen kritischer Abwehr- bzw. Ausweicherfolg, und es ist mit 1W100 auf den folgenden Tabellen zu werfen.

a) Abwehr:

Wurf	Effekt
1 - 20	keiner
21 - 40	Angriffswaffe zerstört
41 - 60	Waffenhand des Gegners geprellt: für eine Runde kein Angriff / Abwehr damit
61 - 75	Gegner getroffen: Es ist ein Angriff mit WM+4 zu werfen, gegen den keine Verteidigung gestattet ist
76 - 85	Gegner getroffen: 1W6-1 LK-/AK-Schaden
86 - 92	Gegner entwaffnet: Waffe fliegt 1W6-2 Meter in zufälliger Richtung
93 - 99	Gegner stürzt zu Boden
100	Gegner stürzt zu Boden und seine Waffe wird zerstört

4. Kampfbregeln

b) Ausweichen:

Wurf	Effekt
1 - 20	keiner
21 - 60	Gegner verwirrt: Erleidet WM - 4 auf nächste Verteidigung gegen Charakter
61 - 80	Gegner gibt sich Blöße: WM+4 beim Gegenangriff
81 - 99	Gegner stürzt zu Boden
100	Gegner stürzt zu Boden und ist 1W6 Runden bewußtlos

4.15.2 Der kritische Fehler

Wird bei einem Angriffs- oder Verteidigungswurf eine "1" geworfen, so kommt es zu einem kritischen Fehler. Auf den folgenden Tabellen sind mit 1W100 die Folgen zu bestimmen.

a) Angriff:

Wurf	Effekt
1 - 20	keiner
21 - 40	Angriffswaffe zerstört
41 - 60	selbst verletzt (1W6 LK-/AK-Verlust)
61 - 75	vor den Gegner gelaufen: Dieser erhält bei m nächsten Angriff WM+2. Bei Fernkampfangriff: Waffe fallengelassen
76 - 85	Waffe fallengelassen
86 - 92	50% Chance auf Sturz
93 - 99	Sturz
100	Sturz und Angriffswaffe zerstört

b) Angriff mit Feuerwaffe:

Wurf	Effekt
1 - 10	keiner
11 - 30	Waffe fallengelassen
31 - 75	Rückstoß kostet 1W6 AK; Waffe fallengelassen
76 - 90	keine Zündung (1 Runde unbrauchbar)
91 - 99	Pulver unbrauchbar (erfordert neues Laden der Waffe)
100	Rohrkrepierer (doppelter Waffenschaden gegen den Charakter und Waffe zerstört)

c) Abwehr:

Wurf	Effekt
1 - 20	keiner
21 - 40	Abwehrwaffe zerstört
41 - 60	Blöße gegeben: Gegner darf Zusatzangriff mit WM +2 ohne Verteidigung ausführen (bei Fernkampf: s.u.)
61 - 75	Waffe fliegt W6-1 Felder weit
76 - 85	Waffe fallengelassen
86 - 92	Unaufmerksamkeit: WM-4 auf nächsten eigenen Angriff; 50% Chance auf Fallenlassen der Waffe
93 - 99	Sturz
100	Sturz und Zerstörung der Waffe

d) Ausweichen:

Wurf	Effekt
1 - 20	keiner
21 - 40	in die Waffe gelaufen: Schaden +1W6 (Fernkampf: 50 % auf Sturz statt dessen)
41 - 60	50% Chance auf Sturz
61 - 75	Sturz
76 - 99	Sturz und Schaden +1W6 (Fernkampf: nur Sturz)
100	Sturz und 1W6 Runden bewußtlos

4.16 Der Kampf im Wasser (optional)

Kämpfe im Wasser werden recht selten sein, aber unter Seefahrern und Piraten läßt sich nicht ausschließen, daß es im Wasser zu Gefechten kommt, sei es ein Messerkampf mit einem Hai oder vielleicht ein verzweifelter Ringen nahe dem Ufer.

4.16.1 Nahkämpfe im Wasser

4.16.1.1 Allgemeines

Kämpfe **im Wasser** heißen so, wenn die Kämpfer maximal bis zu den Schultern von Wasser bedeckt sind. Es gilt allgemein ein WM von -6 auf alle Angriffs- und Abwehrwürfe, da das Wasser die normalen Kampfkationen behindert. Auf Ausweichwürfe wird wegen der ungewohnten Umgebung ebenfalls WM-6 angerechnet.

Wurf- und andere Fernkampfwaffen können nicht eingesetzt werden, es sei denn, ein Kämpfer wäre maximal bis Brusthöhe im Wasser. In diesem Fall gelten die obigen WM. Pulverwaffen sind nutzlos, da das Schießpulver sehr stark Wasser anzieht und somit unbrauchbar wird.

Stechend eingesetzte Waffen wie Dolche oder Speere richten vollen Schaden an. Der Schaden aller anderen Waffen wird halbiert. Peitschen, Lasso und vergleichba-

4. Kampfregele

re Waffen sind nutzlos; schwere zweihändige Waffen (z.B. beidhändig geführte Keulen) werden mit den doppelten Angriffs- und Abwehr-WM belastet. Waffenlose Angriffe verursachen halben Schaden. Fechtaktionen sind nicht möglich.

Ultranahkämpfe sind gestattet. Hierbei werden die negativen WM halbiert.

Kritische Fehler bei einer Probe führen neben den normalen Effekten (s. entspr. Kap.) immer zu beginnendem Ertrinken des Kämpfers (s. Schwimmen).

4.16.1.2 Die Fertigkeit Kampf im Wasser

Diese Fertigkeit simuliert eine Ausbildung im Kampf unter den speziellen Bedingungen dieses Abschnitts. Für jeweils zwei angefangene Fertigkeitsstufen sind die o.g. WM um 1 zu reduzieren (bei Zweihandwaffen vor der Verdoppelung!). Außerdem werden besondere Aktionen möglich:

a) Gegner unter Wasser drücken:

Dieses Manöver erfordert einen waffenlosen Angriff im UNK. Bei Mißerfolg passiert nichts; gleiches gilt, falls der Gegner seine Verteidigung schafft. Scheitert diese aber, so beginnt das Opfer zu ertrinken (s. Schwimmen), wenn es nicht die Luft anhalten kann (s. Tauchen) und hat nur noch die Möglichkeit, sich loszureißen (wie im UNK, aber mit WM -4).

b) Tauchangriff:

Dieses Manöver erfordert die Fertigkeiten Schwimmen und Tauchen. Es ist zunächst eine entsprechende Probe:Tauchen auszuführen. Bei Mißerfolg erhält der Gegner einen zusätzlichen Angriff, gegen den keine Verteidigung erlaubt ist. Bei Erfolg gilt WM+2 auf den Angriff und für den Gegner zusätzlich WM-4 auf Verteidigung.

4.16.2 Kämpfe unter Wasser / schwimmend

Haben die Kämpfer keinen festen Boden unter den Füßen, sprechen wir vom **Kampf unter Wasser** bzw. vom schwimmenden Kampf, falls der Kopf über der Wasseroberfläche gehalten wird.

Derartige Kämpfe erfordern die Fertigkeit Schwimmen bzw. unter Wasser zusätzlich Tauchen (s.dort). Ohne diese Fertigkeit ist man ausreichend damit beschäftigt, sich oben zu halten, und kann an Angriffe nicht denken. Es gilt in diesem Fall ein zusätzlicher WM-4 auf alle Aktionen im Kampf.

Allgemein maßgeblich sind die unter 4.16.1 beschriebenen WM, allerdings werden diese verdoppelt und es dürfen ausschließlich stechende Waffen oder waffenlose Angriffe sowie das Netz benutzt werden. Die Fertigkeit Kampf im Wasser wirkt sich wie üblich aus.

Charaktere ohne die Fertigkeit Kampf im Wasser müssen jede Runde eine Probe: Schwimmen ausführen. Nur bei Erfolg können sie Angriffsaktionen ausführen; andernfalls sind sie für die Runde wie ein Nichtschwimmer (s.o.) zu behandeln.

Verliert jemand LK, so ist sofort eine Probe: Schwimmen mit WM + Stufe Kampf im Wasser und WM- LK-Verlust auszuführen. Bei einem Mißerfolg erleidet der

Charakter in der nächsten Runde Zusatz-WM-3 auf alle Aktionen.

4.17 Der Reiterkampf (optional)

Wie bereits an anderer Stelle ausgesagt, werden Kämpfe zu Pferd bei diesem Spiel vermutlich die Ausnahme bleiben. Dennoch wollen wir einige Regeln anbieten, um im Fall des Falles den Spielleiter nicht allein zu lassen.

Pferde haben eine Bewegungsweite von ca. 70 bis 100 je nach Züchtung, Zustand und Belastung. Der Spielleiter entscheidet im Einzelfall. Schlachtrösser können mit Rüstungen versehen werden, sind dann aber langsamer.

Ein Pferd kann in einer Runde bis zu 75% seiner Bewegungsweite zurücklegen, und dennoch sind noch Angriffe des Reiters gestattet.

4.17.1 Die Fertigkeit Reiterkampf

Bindende Voraussetzung für erfolgversprechenden Waffeneinsatz zu Pferd ist die Fertigkeit Reiten. Charaktere ohne diese Fertigkeit haben genug damit zu tun, sich auf dem Pferd und selbiges ruhig zu halten, als daß sie auch noch an Angriffe denken könnten. Für sie gilt WM-6 auf alle Ausweichwürfe; Waffenabwehr oder Angriffe sind nicht gestattet.

Charaktere, die Reiten, aber nicht Reiterkampf beherrschen, können Angriffe vom Pferderücken ausführen, aber keine der besonderen, im folgenden aufgezählten Reiteraktionen ausführen. Beim Kampf zu Pferd kann ein Angriffswert niemals höher sein als die Erfahrungsstufe in der Fertigkeit Reiterkampf. Gleiches gilt für den Abwehrwert. Das bedeutet, daß Charaktere ohne Erfahrung im Reiterkampf mit einer effektiven Erfahrungsstufe von 0 angreifen und abwehren. Zusätzlich erleiden sie WM-2. Auf Ausweichwürfe gilt WM-3. Im übrigen ist jede Runde eine Fertigkeitssprobe: Reiten auszuführen. Bei Mißerfolg ist kein Angriff möglich und der Charakter wird für diese Runde behandelt, als könne er nicht reiten (s.o.).

Die Fertigkeit **Reiterkampf** bedeutet: Der Charakter setzt für Angriff und Abwehr die niedrigere Erfahrungsstufe aus Reiterkampf und Waffenfertigkeit ein. Auf Ausweichwürfe gilt ein WM von -1 wegen der etwas eingeschränkten Beweglichkeit auf dem Pferd.

Beidhändiger Kampf zu Pferd erfordert die Fertigkeit Reiterkampf und es gilt ein Zusatz-WM -3 auf alle Reiten-Proben, Angriffe und Abwehrwürfe.

Das Pferd:

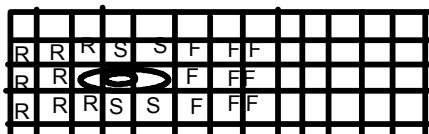
Das Pferd muß für den Kampf geschult worden sein. Andernfalls gilt zusätzlich WM-2 auf alle Aktionen des Reiters und die besonderen Reiteraktionen sind nicht möglich.

4.17.2 Der Kampf Reiter gegen Reiter

Es sind zwei verschiedene Angriffsmodi zu unterscheiden: Der Kampf gegen Gegner im Seitenfeld und der Kampf im Frontbereich (s. Skizze: die Ellipse simuliert das Pferd; der Kreis den Reiter). Gegen Gegner im Frontbereich (F) können nur Spießwaffen oder stechend eingesetzte Hellebarden verwendet werden. Im Seitenbereich können alle Waffen mit Ausnahme der o.g.

4. Kampfregele

Waffen benutzt werden. Der Angriff aus dem Rücken (R) ist wie der Frontangriff zu behandeln hinsichtlich der einsetzbaren Waffen. Kampfstäbe dürfen zu Pferd nicht benutzt werden, gleiches gilt für Stichwaffen, Zweihändige Äxte / Keulen, schlagende Hellebarden, waffenlosen Kampf und Fechtaktionen.



Allgemein gilt, daß sowohl der Reiter als auch das Pferd Ziel sein kann. Bei erfolgreichem Wurf wurde das gewünschte Ziel getroffen; sonst ist ein zweiter Wurf nur mit dem Basiswert der Waffe (oder dem modifizierten Angriffswert, was immer niedriger sein mag) fällig. bei einem Erfolg wurde das jeweils andere Ziel getroffen.

Wird ein Reiter verletzt und verliert mindestens 10 AK oder 5 LK, ist sofort eine Reiten-Probe fällig mit WM+Reiterkampf/2. Bei Mißerfolg fällt er vom Pferd.

Wird ein Pferd verletzt, ist eine Reiten-Probe auszuführen. Bei Mißerfolg scheut das Pferd und der Reiter muß versuchen, es wieder unter Kontrolle zu bringen (eine Probe je Runde mit WM-3; bis dahin hat er alle Nachteile eines Charakters, der gar nicht reiten kann). Bricht ein Pferd durch Verletzungen zusammen, fällt der Reiter und es besteht Verletzungsgefahr (s. Reiten).

4.17.3 Der Kampf Reiter gegen Fußvolk

Auch hier ist zwischen Frontangriffen und Seitenangriffen zu differieren (s.o.). Fußkämpfer erleiden WM-2 auf Angriffswürfe, wenn sie keine Spießwaffen von wenigstens 1,50 m Länge benutzen, und der Reiter erhält WM+2.

Ziel eines Fußkämpfers kann das Pferd oder der Reiter sein. Bei einem Treffer wird 1W6 geworfen. Bei 1-5 wurde das gewünschte Ziel getroffen, bei 6 das jeweils andere.

Besondere Aktionen: (erfordert Reiterkampf und ausgebildetes Pferd)

a) Niederreiten:

Das **Niederreiten** muß angesagt werden und erfordert geradlinige Bewegung des Pferdes in dieser Runde über mindestens 6 Meter ohne Feindkontakt vor dem Treffen mit dem Niedezureitenden. Dieser kann zusätzlich mit einer spießartigen Waffe attackiert werden.

Der Angegriffene führt eine Ausweichen-Probe durch, auf die er WM+6 erhält, falls seine Bewegungsfähigkeit nicht durch Hindernisse zur Seite begrenzt wird. Der Reiter würfelt eine Reiten-Probe. Erzielt er das höhere Resultat, wird das Opfer niedergeritten (3W6 LK/AK-Verlust und Sturz). Gibt es aber ein Patt oder der Ange-

griffene würfelt gar mehr, weicht dieser aus (-1W6-1 AK) und kann sofort von der Seite gegen den Reiter oder das Pferd schlagen, falls er eine geeignete Waffe besitzt.

b) Sturmangriffe:

Mit spießartigen, wenigstens 2 m langen Waffen ist ein **Sturmangriff** möglich. Dieser erfordert vor dem Feindkontakt eine wenigstens 10 m lange, feindfreie Bewegung des Pferdes in dieser Runde. Es wird ein regulärer Angriff fällig, und bei einem Treffer wird der Schaden der Waffe verdoppelt.

Sturmangriffe sind auch alle Kämpfe Reiter gegen Reiter mit den o.g. Waffen, falls die addierte(!) Bewegung beider Pferde die Bedingung erfüllt. Nach einem Sturmangriffstreffer ist immer eine Reiten-Probe des Opfers fällig.

Jedes versuchte Niederreiten senkt die maximal zurücklegbare Strecke des Pferdes für diese Runde um 6 Meter. Jeder Sturmangriff senkt die Strecke um 10m.

c) Das Pferd angreifen lassen:

Pferde können nach hinten auskeilen, sich drehen und nach vorne auskeilen oder sogar nach vorne beißen. Dies erfordert Befehl des Reiters und eine Reiten-Probe mit WM-2. Angriffswerte des Pferdes und Schaden legt der Spielleiter fest. Diese Aktion ist nur erlaubt, wenn das Pferd nicht mehr als 25% seiner Bewegungsweite in dieser Runde zurückgelegt hat.

Aktionen des Fußvolkes:

Um den Reiter aus dem Sattel zu holen, ist ein waffenloser Angriff mit Ansage und ein Aufenthalt im Seitenbereich des Reiters erforderlich. Es gilt zusätzlich WM-2 auf den Angriff. Bei Erfolg führt der Reiter einen Ausweichwurf oder Reitenwurf (was immer höher ist) aus. Erreicht der Reiter wenigstens das Ergebnis des Angreifers, so bleibt er im Sattel und verliert nur AK. Unterliegt er aber, stürzt er vom Pferd. Er verliert dennoch keine LK, jedoch die doppelte AK-Menge.

Greift der Fußkämpfer aus erhöhter Stellung, z.B. von einem Baum, an, so erhält er WM+4 auf den Angriff. Er stürzt aber in jedem Fall zu Boden und verliert 1W6 AK.

4.17.4 Fernkampf zu Pferd

Der Einsatz von Fernkampfwaffen zu Pferd läuft nach ähnlichen Regeln wie der reguläre Reiterkampf ab. Langbögen dürfen nicht verwendet werden.

Entscheidend ist der Besitz der Fertigkeit Schußwaffe zu Pferd. Ohne diese Fertigkeit ist nur vom stehenden Pferd aus Waffeneinsatz gestattet. Mit Erfahrung aber wird, wie beim Reiterkampf, die niedrigere Stufe aus Schußwaffe zu Pferd und Waffenfertigkeit eingesetzt.

Angriffe sind nur in den Front- oder Seitenbereich möglich. Bewegt sich das Pferd mit mehr als 10% seiner Bewegungsweite, gilt ein Angriffs-WM von -4. Bewegt sich das Pferd mit wenigstens 75% seiner Bewegungsweite, ist kein Fernkampfangriff von seinem Rücken aus möglich.

4. Kampfregele

4.18 Waffeneinsatz gegen Objekte

In verschiedenen Situationen mag es gewünscht werden, Angriffswaffen gegen unbelebte Gegenstände einzusetzen, z.B. beim Einschlagen einer Tür oder Zerschneiden eines Vorhanges. Voraussetzung ist zunächst einmal eine geeignete Waffe, z.B. eine Axt oder ähnliches gegen einer Tür oder eine scharfe Waffe gegen Stoffe oder Seile. Es wird für Angriff gewürfelt, wobei im Regelfall alles außer einer "1" einen Treffer bedeutet. Nur bei sehr kleinen oder sich bewegenden Objekten ist ein regulärer Angriff mit WM vonnöten. Verteidigungswürfe werden nie ausgeführt.

Jedes Objekt verfügt über Strukturpunkte (SP) und einen Schutzwert. Beides legt der Spielleiter anhand der Beispiele fest. Es wird üblicher Waffenschaden verursacht; bei nur bedingt geeigneten Waffen ist eine Reduktion denkbar, auch könnte die Waffe beschädigt werden. Strukturpunkte sind abhängig von Stabilität und Größe. Der Verlust aller Strukturpunkte bedeutet Zerstörung eines Objektes, Durchtrennung eines Seiles, ein 1 Quadratmeter großes Loch in einer Tür usw.

Beispiele :

Normale Seile haben bei einer Dicke von 1 cm 5 Strukturpunkte und Schutz = 0. Holzstangen (1 cm) haben Schutz = 2 und 10 Strukturpunkte. Metallstangen (1cm) haben Schutz 5 bis 10 und 25 Strukturpunkte; sehr harte Oberflächen erhöhen allgemein den Schutz noch. Dickere Strukturen haben je Verdoppelung der Dicke dreimal so viele Strukturpunkte und um 30% höheren Schutz.

Platten aller Art : Hölzerne Platten (1 cm Dicke) haben Schutz = 2 und 50 Strukturpunkte je Quadratmeter. Metallene Platten (1 mm Dicke) haben Schutz = 10 und 100 Strukturpunkte je Quadratmeter. Steinplatten (1cm Dicke) haben Schutz = 8 und 100 Strukturpunkte je Quadratmeter. Dickere Strukturen haben entsprechend proportional mehr Struktur; der Schutz steigt je +100% Dicke um 10% an. Sehr harte Oberflächen bieten höheren Schutz.

Ein durchschnittlicher Tisch hat ca. 60 Strukturpunkte und Schutz = 3. Ein Stuhl hat 20 Strukturpunkte.

4.19 Besondere Regeln

4.19.1 Spezielle Waffen

a) Lasso:

Das Lasso dient der Fesselung eines Gegners. Es reicht bis zu 20 Meter weit (WM-2 ab 10 m) und verursacht selbst keinen Schaden. Eine Fesselung ist bei nicht verteidigtem Treffer gegeben, wobei eine Abwehr nur durch wenigstens 1,50m lange Waffen wie z.B. Kampfstäbe (jeweils WM-2) oder durch Kleine oder Große Schilde möglich ist (mit WM-4 bzw. - 2). Der Effekt der Fesselung ist wie bei einer Peitsche (s.u.) zu ermitteln, allerdings sind bei einer Beinfesselung immer beide Beine gefesselt.

b) Peitsche:

Auf Peitschen werden nur die halben Schadens-WM durch Stärke angerechnet.

- **Verwundungen:** Peitschentreffer sind sehr schmerzhaft. Daher ist bei LK-Verlusten sofort durch das Opfer eine Probe: WK oder KB (besserer Wert) auszuführen mit WM - 10 x erlittener LK-Verlust. Bei Mißerfolg erleidet der Betroffene W6 Runden WM-4 auf alle Erfolgsproben wegen starker Schmerzen. Bei Armtreffen läßt er mit diesem Arm gehaltene Objekte fallen; laufende Handlungen (einschließlich Konzentration) werden abgebrochen.

- **Fesselung:** Eine Peitsche kann auf Wunsch zur Fesselung benutzt werden. Dies ist anzusagen, und es wird kein LK-Schaden verursacht. Statt dessen führt eine gescheiterte Verteidigung zu einer Fesselung, deren Ziel auf der unteren Tabelle mit W100 bestimmt wird. Gezielte Hiebe sind möglich.

Wurf	Trefferzone
1 - 25	Arm (links oder rechts)
26 - 50	Bein (links oder rechts)
51 - 75	Rumpf und beide Arme
76 - 90	beide Beine
91 - 100	Hals

Gefesselte Arme sind unbenutzbar; ein gefesseltes Bein erfordert je Runde eine Geschicklichkeitsprobe, um einen Sturz zu vermeiden. Außerdem ist keine Bewegung möglich und es gilt WM-4 auf Ausweichen. Sind beide Beine gefesselt, gilt WM-40 auf die GE-Probe und der Ausweich-WM steigt auf -7 an. Eine Halsfesselung birgt die Gefahr des Erstickens: Je Runde muß eine KB-Probe mit kumulativem WM - 10 gelingen, oder man verliert 1W6 LK/AK (Rüstung am Hals schützt).

Zur Befreiung muß eine Geschicklichkeitsprobe gelingen, wenn mindestens ein Arm frei ist. Bei Halsfesselung oder Fesselung beider Arme muß eine Geschicklichkeitsprobe mit WM-40 oder alternativ eine Stärkeprobe als Kraftakt mit WM-25 gelingen. Eine letzte Möglichkeit ist, mittels einer scharfen Waffe der Peitschenschnur wenigstens 6 Punkte Schaden zuzufügen.

c) Blunderbuss:

Der Blunderbuss ist eine streuende Waffe, die gehacktes Blei verschießt. Sein Schadensbereich ist eine Zone, die bis zu 2 Meter breit ist (auf den ersten 2 m ab der Mündung nur 1 m breit). Alle Wesen in diesem Bereich gelten als durch den Schuß angegriffen. Sie verteidigen sich individuell gegen den Angriff. Der Schaden wird wegen der Streuung je 3 Meter Distanz halbiert (voll bis 3 Meter, halb bis 6 Meter, ein Viertel bis 9 Meter,...).

Beispiel: Flynn feuert seinen Blunderbuss auf eine Gruppe Piraten ab, die sein Schiff geentert haben. Der erste Pirat ist zwei Meter entfernt. Er bekommt den vollen Schaden von 6W6+3 ab. Zwei weitere Piraten befinden sich hinter dem ersten Ziel, insge-

4. Kampfbregeln

samt vier Meter von Flynn entfernt. Sie erleiden jeweils (6W6+3) / 2 Punkte Schaden. Der Anführer der Schapphähne ist sieben Meter entfernt und bekommt immerhin noch (6W6+3) / 4 Punkte ab.

d) Drehling:

Der Drehling ist eine frühe Form der mehrschüssigen Pistole. Während bei normalen Doppelaufpistolen das gleichzeitige Abfeuern beider Läufe auf ein Ziel mit WM-2 möglich ist, gelten für den Drehling andere Regeln:

In einer Runde kann bis zu dreimal auf dasselbe Ziel gefeuert werden. Dabei gilt auf den zweiten Schuß WM-2 und auf den letzten WM-4. Wird beim Angriff bei einem der Folgeschüsse (zweiter / dritter) eine "2" oder "3" geworfen, verklemmt sich die Waffe und ist für W6 Runden unbrauchbar.

e) Degenfänger:

Der Degenfänger erinnert an einen Dolch. Drückt man auf einen Knopf am Knauf der Waffe, so klappen jedoch zwei kleine Klingen an den Seiten der Dolchklinge heraus. Dies geschieht normalerweise vor dem Kampf, um die besonderen Vorteile gegen Fechtwaffen (siehe dort) zu genießen. Wird jedoch der Degenfänger wie ein normaler Dolch geführt und kostet ein Treffer den Gegner LK, so ist es möglich, mittels einer Geschicklichkeitsprobe die Klingen aufzuklappen und auf diese Art dem Gegner 2W6+2 zusätzliche Schadenspunkte (LK und AK, Rüstung schützt nicht) zuzufügen.

4.19.2 Unbewaffneter und waffenloser Kampf

Von unbewaffnetem Kampf spricht man, wenn jemand nicht eigens eine der Fertigkeiten des Waffenlosen Kampfes erlernt hat.

Grundwerte für unbewaffneten Kampf sind: Angriffs-Basiswert = Abwehrbasiswert = 5 und Schaden = 1W6-3. Schlagringe bringen WM+2 auf diesen Schaden. Tritte erhalten ebenfalls Schadens-WM+2, aber WM-1 auf Angriff.

a) Kampf gegen Bewaffnete:

Gegen einen Bewaffneten ist man ohne Waffen immer im Nachteil. Dies wird simuliert, indem beim unbewaffneten (nicht Waffenlosen) Kampf ein mißlungener Angriff immer dem Gegner beim nächsten Angriff WM+3 bringt. Ein kritischer Fehler bedeutet sogar, daß der nächste gegnerische Angriff ohne Verteidigungsmöglichkeit stattfindet. Erfahrene Waffenlose Kämpfer haben diesen Nachteil aufgrund ihrer Ausbildung nicht mehr.

Abwehr durch Bewaffnete: Bewaffnete können einen Waffenlosen Angriff regulär abwehren, wobei WM-2 verrechnet wird (Schilde ohne WM). Gelingt dies mit wenigstens 5 Punkten Differenz, muß dem Angreifer sofort eine Erfolgsprobe: Waffenloser Kampf (d.h. ein erneuter Angriffswurf) mit WM - (Differenz - 5) gelingen, oder er nimmt halben Waffenschaden am Angriffswarm. Dies gilt nicht als Schwere Verletzung oder Kritischer Treffer.

Abwehr gegen Bewaffnete: Die Abwehr von Waffen mit bloßen Händen ist meist nicht möglich. Nur stumpfe Waffen wie z.B. Keulen oder Stäbe (auch Spieße mit ihrem langen Schaft) sowie sehr kurze Waffen (Greifen des Waffenarms) können pariert werden. Dabei gilt ein WM wie bei der Abwehr durch eine Stichwaffe und eine mißlungene Abwehr bedeutet, daß der Gegner den Schaden auf Wunsch dem Arm zuweisen kann (Also besteht Rüstungsschutz in diesem Fall nur, wenn geeignete Rüstungsteile wie z.B. Armschienen getragen werden). Gelingt eine Abwehr mit wenigstens 10 Punkten Differenz, ist ein Entwaffnungsversuch gestattet. Dieser besteht aus einem Duell (Stärke + Geschicklichkeit) / 2.

Beispiel: Bone (Boxen+14) kämpft in einer dunklen Gasse gegen einen Messerstecher (Messer+8). Dieser trifft ihn mit insgesamt 20. Gehen wir davon aus, daß keine weiteren WM anzurechnen sind, so braucht Bone mindestens eine 16 mit 1W20, um einen Entwaffnungsversuch starten zu können. Bone hat ST 150 und GE 140, der Messerstecher ST und GE 100. Demnach würfelt Bone 1W200 + (150+140)/2, d.h. +145, und der Messerstecher 1W200+100. Erreicht Bone das höhere Gesamtergebnis, ist sein Gegner das Messer los und dieses fällt zu Boden.

b) Techniken des waffenlosen Kampfes:

Verschiedene Fertigkeiten des Waffenlosen Kampfes werden angeboten. Diese bringen verschiedene Vorteile im Nahkampf und ermöglichen spezielle Manöver. Unterschieden wird bei Seaborne zwischen Boxen, Judo und Karate.

Alle waffenlosen Techniken bewirken WM+1 auf Ausweichwürfe je angefangener drei Stufen. Der Charakter darf keine Rüstung tragen, die Geschicklichkeitsabzüge oder Reaktionsabzüge verursacht, und er darf maximal leicht belastet sein, um Techniken des waffenlosen Kampfes einsetzen und von dem Ausweich-WM profitieren zu können. Boxer können ihre Fertigkeit auch noch einsetzen, wenn sie maximal schwer belastet sind, allerdings verlieren sie ihre Ausweich-WM bei höherer als leichter Belastung. Waffenlose Kämpfer können im unbewaffneten Kampf ihre linke oder rechte Hand ohne WM verwenden.

Der Angriffs- und Abwehrbasiswert werden um die Erfahrungsstufe verbessert.

1) Judo:

Eine Technik aus Würfeln und Griffen; eher passiv orientiert. Es gilt WM+2 + Erfahrungsstufe/4 auf den Abwehrbasiswert, d.h. der Wert bei einer Verteidigung ist für einen Judokämpfer höher als im aktiven Angriff. Außerdem bringt Judo WM+ 10 x Stufe auf alle Duelle im UNK.

Beispiel: Toshi hat Judo auf Stufe 4 gelernt. Die Basiswerte für Judo sind 5. Demnach beherrscht er Judo +9 für Angriffe und Judo+12 (9+2+4/4) bei der Abwehr.

Die Haupteinsatzmöglichkeit beim Judo sind Würfe:

4. Kampfregele

Passiver Wurf: Gelingt eine Abwehr gegen einen Angriff ohne Waffen mit wenigstens 10 Punkten Differenz, so kann versucht werden, den Gegner zu Boden zu werfen. Dazu muß eine Erfolgsprobe: Judo gelingen. Bei Erfolg fliegt der Gegner zu Boden und verliert 1W6 AK. Die Stärke und das Gewicht des Gegners sind unbedeutend, da dessen eigener Schwung benutzt wird.

Beispiel: Toshi wird von einem Schläger (Boxen+10) mit einem Gesamtergebnis von 20 getroffen. Toshi verteidigt sich (Judo-Abwehr+12) und er würfelt eine 18. Demnach kann er sofort mit einer Judo-Probe (mit dem Grundwert, also +9) versuchen, den Schläger zu Boden zu schleudern. Würfelt er mindestens eine 11, so gelingt das Manöver und der Angreifer wird zu Boden geworfen.

Aktiver Wurf: Dieses Manöver erfordert einen Angriffswurf mit Ansage. Der Angriff verursacht nur AK-Schaden, und falls er nicht abgewehrt oder ihm ausgewichen wird, ist eine Erfolgsprobe: Judo mit WM - 1 je 10 Punkten Stärkeüberschuß des Angegriffenen über den Angreifer und WM-1 je vollen 50 kg Körpergewicht desselben über dem des Angreifers auszuführen. Erfolg bedeutet einen Wurf (s.o.)

Beispiel: Ein weiterer Schläger (ST 150, 110 kg) stürzt sich auf Toshi (ST 120, 55 kg). Dieser versucht einen aktiven Wurf, und beim Angriff fällt eine 15, was zusammen mit seinem Judowert von 9 eine 24 ergibt. Der Schläger bleibt bei der Verteidigung unter diesem Wert. Daraufhin würfelt Toshi 1W20 +9 (Judowert) - 3 (für 30 Punkte höhere Stärke des Schlägers) -1 (für 50 kg höheres Körpergewicht). Würfelt er jetzt mindestens eine 15, so fliegt auch dieser Schläger in hohem Bogen durch die Kniepe.

2) Karate:

Dies ist eine besondere Technik aus Schlägen und Tritten. Es gilt WM+2 auf Angriffs- und Abwehrbasiswerte. Zudem erhöht sich der Schaden mit Händen und Füßen um einen Punkt je angefangener drei Erfahrungsstufen. Eventuelle Schadensboni für Stärke und Geschicklichkeit werden anschließend verrechnet.

Beispiel: Shin-Tzu beherrscht Karate auf Stufe 4. Demnach hat er bei Angriff und Abwehr jeweils einen Erfolgswert von +11 (Grundwert 5, Bonus 2 und vier Stufen Fertigkeit). Sein Schaden mit bloßen Händen beträgt nicht 1W6-3, sondern 1W6-1 (da er vier Erfahrungsstufen Karate besitzt, erhält er zwei Punkte Schadensbonus).

- **Betäuben:** Betäuben erfordert die entsprechende Fertigkeit und einen Angriffswurf mit Ansage und WM-3. Wird dieser nicht durch Verteidigung vermieden, ist eine Probe: Betäuben auszuführen, mit WM - 1 je 20 Punkten KB über 120 des Opfers und WM -(Schaden x 5). Bei Erfolg ist der Gegner 1W6 Runden betäubt. Das Opfer verliert bei dieser Aktion auf jeden Fall nur AK, niemals LK.

3) Boxen:

Die klassische westliche Nahkampftechnik, bestehend aus Faustschlägen. Es gilt WM+ 2 auf Angriffs- und Abwehrbasiswert mit den Fäusten und der Schaden mit

den Händen erhöht sich um einen Punkt je angefangener vier Erfahrungsstufen.

-**Knockout:** Boxer können versuchen, Gegner zu betäuben. Sie benötigen hierzu nicht die entsprechende Fertigkeit, sondern lediglich einen erfolgreichen Angriff mit Ansage und zusätzlichem WM-5. Verteidigt sich das Opfer nicht erfolgreich, muß ihm eine KB-Probe mit WM- (Schaden x 5) gelingen, oder es bricht für W3 Runden bewußtlos zusammen.

Beispiel: Paddy beherrscht Boxen+15. Bei einer Schlägerei versucht er, einen Fischer (KB 120) zu betäuben. Er greift mit WM-5 an. Wirft er mindestens eine 10, so erreicht er ein Gesamtergebnis von 20 und trifft. Nehmen wir an, dem Fischer mißlingt die Verteidigung und er verliert 2 AK und 2 LK. In diesem Fall würfelt der Fischer sofort 1W200 + 120 (KB) -20 (4 Schadenspunkte x 5). Zeigen die Würfel weniger als 100, bricht der Fischer betäubt zusammen.

4. Kampfregele

Waffentabelle

Waffe	Fertigkeit	Angriff	Abwehr	Schaden	Mindestvoraussetzungen (St / Ge)
Messer	Stichwaffen	4	4	1W6-1	01 / 01
Dolch	"	4	5	1W6	01 / 01
Schwerer Dolch	"	4	5	1W6+1	05 / 05
Stilet	"	5	5	1W6+2	10 / 30
Kurzschwert	"	5	5	1W6+2	20 / 40
Säbel	Schwerter	6	6	2W6	40 / 40
Krummsäbel	"	5	6	2W6	35 / 40
Schwert	"	6	6	2W6+1	60 / 40
Cutlass (Entermesser)	"	5	6	2W6+1	60 / 50
Langschwert	"	6	7	2W6+2	80 / 60
Anderthalbh. (eh.)	"	6	7	2W6+2	160 / 60
Anderthalbh. (zh.)	Zweihandschwerter	5	6	3W6+1	130 / 60
Bihänder	"	4	5	3W6+3	160 / 60
Hellebarde (schl.)	Hellebarden	4	4	3W6+4	140 / 100
Hellebarde (st.)	" / Spießw.	5	5	1W6+3	120 / 80
Degen	Fechtwaffen	6	7	1W6+3	40 / 100
Rapier	"	6	7	1W6+1	30 / 75
Säbel (fecht.)	"	6	7	1W6+4	40 / 70
Kurzschwert (fecht.)	"	6	6	1W6+2	20 / 60
Handspake	Keulen / Äxte	4	5	1W6	10 / 01
Enterbeil	"	5	5	2W6+2	100 / 30
Streitax	"	5	5	2W6+1	80 / 40
Leichte Axt	"	5	6	1W6+2	20 / 10
Peitsche	Peitschen	6	3	1W6-2	01 / 80
Geißel	"	5	3	2W6-2	20 / 90
Neunschw. Katze	"	4	4	2W6-3	50 / 90
Morgenstern	Morgensterne	4	4	3W6	120 / 60
Df. Morgenstern	"	3	3	4W6+4	165 / 60
Schwere Axt	Zh. Äxte / Keulen	4	5	3W6+1	100 / 20
Schwere Keule	"	4	4	3W6+3	120 / 20
Bambuskeule	"	4	4	3W6+5	140 / 20
Bajonett (montiert)	Spießwaffe	5	5	1W6+3	80 / 60
Speer	"	5	5	1W6+2	60 / 60
Langspeer	"	6	5	2W6-1	100 / 80
Lanze	"	7	4	2W6-2	120 / 100
Halbpike	"	6	5	2W6+1	100 / 80
Pike	"	6	5	2W6+1	120 / 80
Wurfspeer	Wurfspieße	5	-	1W6+4	60 / 30
Wurfax	Wurfäxte	5	-	1W6+4	30 / 30
Wurfmesser	Wurfwaffen	4	-	1W6+1	10 / 01
Wurfstern	"	4	-	1W6+3	10 / 15
Wurfpfeil	"	4	-	1W6+2	05 / 05
Wurfkugel	"	4	-	2W6+2	30 / 35
Pistole	Pistolen	5	-	2W6 +*	25 / 60
Drehling	"	6	-	2W6+2+*	40 / 70
Blunderbuss	Musketen	7	-	6W6+3	80 / 60
Arkebuse	"	7	-	3W6+*	80 / 40
Muskete	"	6	-	2W6+3+*	60 / 40
Kurzbogen	Bögen	6	-	1W6+4	70 / 30
Langbogen	"	6	-	1W6+5	100 / 40
Leichte Armbrust	Armbrüste	7	-	1W6+5	60 / 30
Schwere Armbrust	"	7	-	2W6+4	100 / 50
Blasrohr	Blasrohr	4	-	Gift	10 / 30
Schleuder	Schleudern	6	-	1W6	20 / 40
Schwere Schleuder	"	6	-	2W6	70 / 40
Parierdolch	Main-Gauche	4	7	1W6	01 / 10

4. Kampfregeln

Waffe	Fertigkeit	Angriff	Abwehr	Schaden	Mindestvoraussetzungen (St / Ge)
Klingenbrecher	"	5	7	1W6+2	60 / 60
Degenfänger	"	5	7	1W6 + speziell	60 / 70
Rundschild	Schild	3	7	1W6-3	30 / 30
Kleiner Schild	"	3	9	1W6-2	40 / 40
Großer Schild	"	3	11	1W6	60 / 20
Kampfstab	Kampfstab	6	8	1W6+2	40 / 60

Tabelle: Waffe gegen Waffe

Ab-Waffe	Stichwaffe	Schwert	ZSchwert	Hellebarde	Spießwaffe	Fechtwaffe	Keule/Axt
An-Waffe							
Stichwaffe	0	+ 2	+ 1	- 2	+ 1	+ 2	0
Schwert	- 2	0	0	0	0	- 3	0
ZSchwert	- 5	0	0	0	- 2	- 5	- 1
Hellebarde	- 6	- 2	0	- 2	- 2	- 6	- 2
Spießwaffe	- 2	0	- 1	0	0	- 2	0
Fechtwaffe	- 1	+ 1	- 1	- 1	0	0	0
Keule / Axt	- 2	0	0	0	+ 1	- 1	0
Peitsche	- 3	0	- 1	- 1	+ 1	- 2	0
ZKeule / Axt	- 6	- 1	- 2	0	- 1	- 6	- 3
Wurfspeer	unmöglich	- 3	- 3	- 3	- 3	unmöglich	- 8
MainGauche	0	+ 1	0	- 2	0	+ 1	0
Schild	- 4	0	+ 2	0	- 2	- 5	- 1
Morgenstern	- 6	- 3	- 2	- 3	- 4	- 7	- 3
Kampfstab	- 2	0	0	0	0	- 2	0

Ab-Waffe	Peitsche	ZKeule / Axt	MainGauche	Kampfstab	Schild	Morgenstern
An-Waffe						
Stichwaffe	+ 2	- 2	+ 2	+ 1	+ 4	- 1
Schwert	- 2	0	0	+ 1	+ 2	- 1
ZSchwert	unmöglich	0	- 2	0	0	- 2
Hellebarde	unmöglich	0	- 5	0	0	- 4
Spießwaffe	0	0	- 2	+ 2	+ 2	- 2
Fechtwaffe	0	- 1	+ 1	+ 2	+ 3	- 2
Keule/Axt	0	0	0	+ 2	+ 3	- 1
Peitsche	0	- 1	- 1	+ 1	+ 2	- 2
ZKeule/Axt	unmöglich	0	- 4	0	- 1	0
Wurfspeer	unmöglich	- 3	unmöglich	- 2	- 1	- 6
Main-Gauche	+ 1	0	0	+ 1	+ 2	- 1
Schild	- 4	0	- 3	0	0	0
Morgenstern	unmöglich	0	- 6	0	0	- 3
Kampfstab	- 2	0	- 1	0	+ 2	0

Tabelle : Ausweichmodifikation durch Waffe

Waffe	Ausweichmodifikation
Schwert / Kampfstab	0
ZSchwert	+ 2
Morgenstern	+ 3
Fechtwaffe	- 2
Schild	0
MainGauche / Stichwaffe	- 1
Peitsche	0
Keule / Axt	0
ZKeule / Axt	+ 2
Wurfwaffe	- 2
Spießwaffe	- 2
Hellebarde	+ 2

4. Kampfregele

Tabelle : Angriffswaffe gegen Rüstung

Rüstung	OR	TR	TLR	LR	LMR	MR	VMR	GKR
Waffe								
Stichwaffe / MainGauche	- 2	0	0	0	0	+ 3	+ 4	+ 6
Schwert	0	0	0	0	0	0	+ 1	+ 3
Kampfstab	0	0	0	0	0	+ 1	+ 2	+ 4
Peitsche	- 2	- 1	- 1	0	+ 2	+ 4	+ 6	+ 8
Fechtwaffe	- 1	0	0	0	+ 1	+ 2	+ 4	+ 6
Schild	0	0	0	0	0	+ 1	+ 2	+ 4
Morgenstern	+ 3	+ 2	+ 1	0	0	0	0	0
Keule / Axt	0	0	0	0	0	+ 1	+ 2	+ 4
ZKeule/Axt	+ 3	+ 2	+ 1	0	0	0	0	0
ZSchwert	+ 2	+ 1	0	0	0	0	0	0
Waffenlos	- 1	0	0	0	+ 1	+ 3	+ 5	+ 7
Spießwaffe	+ 1	+ 1	0	0	0	+ 1	+ 2	+ 4
Hellebarde	+ 4	+ 2	+ 1	0	0	0	0	0

5. Schiffe und Seefahrt

5. Schiffe und Seefahrt

5.1 Schiffe bei Spielbeginn

5.1.1 Ermittlung des Schiffstyps

Viele Charaktere haben die Möglichkeit, bei Spielbeginn über ein eigenes Schiff zu verfügen. Allerdings ist eine neu erschaffene Spielergruppe verpflichtet, sich auf ein Schiff zu einigen, es sei denn, der Spielleiter möchte gerne die Abenteuer einer größeren Piratenflottille simulieren, wovon wir abraten.

Hierbei sollte so verfahren werden, daß die Spieler sich einigen, welcher Charakter sein Glück auf der Schiffstabelle versucht. Ist das Resultat nicht zufriedenstellend - c'est la vie. Allerdings sollte ein guter Pirat immer in der Lage sein, sich ein besseres Schiff zu organisieren, nicht wahr?

Es wird mit 1W100 auf der Schiffstabelle gewürfelt:

Schiffstabelle 1 (16.Jahrhundert)

Wurf	Kr, Fb, Sh	Kf, Ed	Bk
1 - 5	Pinasse	2-Mast-Schaluppe	Pinasse
6 - 15	1-Mast-Schaluppe	2-Mast-Schaluppe	1-Mast-Schaluppe
16 - 25	2-Mast-Schaluppe	2-Mast-Karavelle	1-Mast-Schaluppe
26 - 40	2-Mast-Karavelle	2-Mast-Karacke	2-Mast-Schaluppe
41 - 49	2-Mast-Karacke	3-Mast-Karavelle	2-Mast-Schaluppe
50 - 69	3-Mast-Karavelle	3-Mast-Karavelle	2-Mast-Karavelle
70 - 85	kleine Galeone	kleine Galeone	2-Mast-Karavelle
86 - 99	große Galeone	große Galeone	2-Mast-Karacke
100	Zweidecker	Zweidecker	2-Mast-Karacke

Schiffstabelle 2 (17.Jahrhundert)

Wurf	Kr, Fb, Sh	Kf, Ed	Bk
1 - 10	Pinasse	Brigg	Pinasse
11 - 30	Brigg	Brigg	Ketsch
31 - 60	Piraten-Sloop	Piraten-Brigantine	Piraten-Sloop
61 - 80	Piraten-Brigantine	Piraten-Brigantine	Piraten-Sloop
81 - 99	Piraten-Brigantine	Piraten-Fregatte	Piraten-Sloop
100	Piraten-Fregatte	Piraten-Fregatte	Piraten-Brigantine

5.1.2 Startbesatzung

Selbstverständlich verfügt der Charakter für sein Startschiff auch über eine gewisse Besatzung, die ihm relativ loyal zur Seite steht, jedenfalls, solange sie einigermaßen gut behandelt und vor allem bezahlt wird. Die Besatzungsstärke wird wie folgt bestimmt:

Es befinden sich genug Personen an Bord, um alle Segel zu bedienen (vgl. Kapitel Seegefechte: Segelsetzen), sowie ausreichend Personal, um 40 +2W20 % der Geschütze zu bedienen (d.h. entspricht der Mindestmannschaft zum Laden und Ausrennen des Geschütztyps). Drehbassen werden hierbei nicht mitgerechnet. Statt dessen verfügt man zusätzlich über einen Mann je drei Drehbassen an Bord.

Zur so ermittelten Besatzungszahl werden noch (1W6-1) x 5 % addiert.

Jedes Besatzungsmitglied verfügt über persönliche Habseligkeiten sowie eine typische Handwaffe (meist Entermesser oder Enterbeile). Weitere Ausstattung hat der Spielercharakter zu bezahlen. Zur Ermittlung der Fertigkeiten und Eigenschaften der Besatzung siehe Kapitel Charaktererschaffung.

5.1.3 Startbewaffnung

Was ein gutes Piratenschiff werden soll, das benötigt im Regelfall wenigstens einige Geschütze. Die folgenden Abschnitte geben nähere Hinweise. An Bord befinden sich für jedes Geschütz genug Pulver und Vollkugeln für 20 Schüsse. Werte von 0,5 sind auf gerade Zahlen zu runden (auf oder ab, je nachdem, was näher liegt). Wird die Maximal-Geschützzahl (s.u.) überschritten, werden überzählige Geschütze, beginnend mit den leichtesten Kalibern, gestrichen.

1) 16.Jahrhundert

a) Pinasse

1W3 Drehbassen

b) 1-Mast-Schaluppe

(1W6+4) / 2 Sechspfünder; (1W6+6) / 2 Dreipfünder; 1W6+2 Drehbassen

c) 2-Mast-Schaluppe

(1W6+4)/2 Dreipfünder; (1W6+6) / 2 Neunpfünder; 1W6+4 Drehbassen

d) 2-Mast-Karavelle / -Karacke

(1W6+4)/2 Neunpfünder; (1W6+4) / 2 Zwölfpfünder; (1W6+6) / 2 Siebzehnpfünder; 2W6+2 Drehbassen

e) 3-Mast-Karavelle

(1W6+10)/2 Zwölfpfünder; (2W6+12)/2 Siebzehnpfünder; (1W6+4)/2 Fünfundzwanzigpfünder; 3W6+4 Drehbassen

f) Kleine Galeone

(1W6+4) / 2 Zwölfpfünder; (2W6+12)/2 Siebzehnpfünder; (1W6+8) / 2 Fünfundzwanzigpfünder; 3W6+2 Drehbassen

5. Schiffe und Seefahrt

g) Große Galeone

(2W6+20) /2 Siebzehnpfänder; (2W6+14)/ 2 Fünfundzwanzigpfänder; 1W3-1 Zweiunddreißigpfänder; 4W6 Drehbassen

h) Zweidecker

(2W6+30) /2 Siebzehnpfänder; (2W6+20)/2 Fünfundzwanzigpfänder; 1W6-1 Zweiunddreißigpfänder; 5W6 Drehbassen

2) 17. Jahrhundert

Die Pinasse wird wie im 16. Jahrhundert behandelt; die Ketsch wie eine 1-Mast-Schaluppe. Für die Piraten-Sloop ist wie bei einer 2-Mast-Karavelle zu verfahren und für die Brigg wie bei einer Zwei-Mast-Schaluppe. Die Bestückung der Brigantine entspricht der einer Dreimast-Karavelle und die Fregatte wird wie eine große Galeone ausgewürfelt.

5.1.4 Startkapital in der Bordkasse

In der Bordkasse befindet sich ein Startguthaben in Höhe von 1W20 x 1.000 GD. Dieses Geld soll dazu dienen, das Schiff auszustatten, und kann vor Spielbeginn beliebig in Ausrüstungsgegenständen (mit Zustimmung des Spielers) angelegt werden. Ist dies den Spielern und dem Spielleiter zuviel Buchführungsaufwand, kann letzterer Pauschalbeträge für Vorräte, Ersatzteile, Pulver, Munition usw. abziehen.

5.2 Reparatur von Schiffen

Immer wieder wird es passieren, daß Schiffe beschädigt werden, sei es durch Gefechte, sei es durch Stürme oder unvorsichtige Navigation. In diesen Fällen sollte man annehmen, daß eine Reparatur gewünscht wird.

Bereits das Kapitel Seegefechte liefert erste Hinweise für Reparaturen. Wichtig ist hier, noch einmal klarzustellen, daß es sich dabei um sogenannte Notreparaturen handelt, die in keinem Fall dem Dauerbetrieb standhalten und spätestens nach wenigen Tagen oder beim nächsten Unwetter wieder nachlassen. Wie aber repariert man ein Schiff fachmännisch?

5.2.1 Werftaufenthalt

Glücklich kann man sich immer schätzen, wenn man eine wie auch immer geartete Werft zur Verfügung hat. Als **Werft** wird eine Einrichtung definiert, welche von einem erfahrenen NSC-Schiffbauer mit Erfolgswert+12 oder mehr geleitet wird und über geschultes Personal sowie Einrichtungen zum Trockenlegen von Schiffen (Helligen, Docks, usw.) und zum Ausführen größerer Reparaturen, z.B. Kräne zum Einsetzen von Masten, verfügt. Leider sind zwei Nachteile mit Werften verbunden: Sie sind relativ teuer, und sie sind meist nur in Städten zu finden, auf die Piraten schlecht oder gar nicht Zugriff haben.

Hat man aber eine Werft erreicht, und ist diese frei (Spielleiterentscheidung), so kann der Reparaturauftrag erteilt werden. Zu allen unten angeführten Kosten ist ein

Zuschlag in Höhe von RP/5 GD je angefangene drei Werfttage zu addieren.

Einfache RP-Reparaturen oder TP-Reparaturen werden wie im Kapitel Seegefechte behandelt, dauern aber zehnmal so lange. Die Kosten betragen 1 SS je eingesetzter Mannstunde zuzüglich 1 SS je repariertem RP oder TP.

WLP-Reparaturen verlaufen ebenfalls ähnlich dem Abschnitt Seegefechte, allerdings mit der zwanzigfachen Zeit zuzüglich acht Stunden für das Trockenlegen des Schiffes. Die Kosten betragen 5 SS je eingesetzter Mannstunde zuzüglich 4 SS je repariertem WLP. Trockenlegung erfordert, daß zuvor alle Kanonen und Ladung von Bord gegeben werden.

Leckabdichtungen erfordern ebenfalls Trockenlegung (s.o.). Dauerhafte Reparaturen benötigen die zwanzigfache, im Abschnitt Seegefechte angegebene Zeit und kosten 1GD je eingesetzter Mannstunde und weitere 20 GD je kleinem und 40 GD je großem Leck.

Der Austausch zerstörter Maststengen kostet den Teilpreis (s. Tabellen) zuzüglich 50 % zuzüglich 6 SS je eingesetzter Mannstunde. Die Reparatur dauert fünfmal so lange, wie unter Seegefechte beschrieben. Außerdem ist noch der Preis für die TP-Reparaturen zu entrichten (einschließlich entsprechendem Zeitaufwand).

Der Austausch zerstörter Masten wird ähnlich wie beim Stengenaustausch berechnet, jedoch mit 100% Aufschlag anstelle 50%.

Eine neue Ruderanlage kostet 1GD je RP des Schiffes. Der Einbau erfordert RP/10 Mannstunden und kostet 2 GD je eingesetzter Mannstunde. Trockenlegung ist erforderlich (s.o.).

Auswirkungen von Absinken der RP auf Null (vgl. Seegefechte) erfordern teilweise immer eine Werft, falls dies in der Schadensbeschreibung so angegeben ist. Die Reparatur angebrochener Masten dauert halb so lange wie ein Austausch der Masten (s.o.) bei 80% der dort angegebenen Kosten. Leichte Schanzkleid- oder Deckschäden erfordern RP/ 12 Mannstunden und kosten 1 GD je verwendeter Mannstunde. Schwere Schanzkleid- oder Deckschäden erfordern die dreifache Zeit bei doppelten Kosten. Eventuelle RP-Reparaturen sind in jedem Fall nicht eingeschlossen, sondern müssen zusätzlich bezahlt werden.

5.2.2 Reparatur in Eigenregie

Hat man keine Werft zur Verfügung, so bleibt nur eine Reparatur in Eigenregie, will man sein Schiff noch längere Zeit nutzen. Erste Bedingung sind hier Werkzeug und Ersatzteile (Ruderanlagen sind auf diese Weise nicht zu reparieren!); vgl. den Abschnitt Seegefechte.

Zur Trockenlegung wird eine Bucht mit flacher, sandiger Küste und wenig Wellenschlag benötigt. Ansonsten gelten die bereits beschriebenen Bedingungen. Das Risiko liegt natürlich darin, daß ein Gegner das wehrlose Schiff während der Reparatur entdecken und überraschen könnte... Das Aufstellen von Posten und Einrichten einer Geschützatterie an Land wird dringend empfohlen.

5. Schiffe und Seefahrt

Alle Reparaturen werden wie bei Werften ausgeführt; jedoch erfordert die Einrichtung der Reparaturmöglichkeiten für Masten und Stengen zusätzliche acht Stunden und entsprechendes Material. Reparaturzeiten werden allgemein verdoppelt.

5.3 Armieren von Schiffen

Wieviel Geschütze kann ein Schiff tragen ? Es ist schwierig, hierauf ohne Konstruktionspläne eine klare Antwort zu geben. Dennoch wollen wir es versuchen. Im Zweifelsfall entscheidet der Spielleiter; die Literaturempfehlungen enthalten im übrigen einige interessante Texte zur typischen Bewaffnung der Schiffe früherer Zeiten.

Als Faustregel gilt:

- maximale Drehbassenzahl = $RP\text{-Zahl} / 5$. Es ist abzurunden, und maximal eine Drehbasse je Meter Bordwand zulässig.

- maximale Geschützzahl: $RP/7$, abgerundet. Hierbei zählen Geschütze mit dem folgenden Wert:

Geschütz	Wert
3-pfünder / 4-pfünder	0,3
6-pfünder	0,4
9-pfünder	0,6
12-pfünder	0,8
17-pfünder / 20-pfünder	1
25-pfünder	1,5
32-pfünder	2
40-pfünder	3
80-pfünder	8
200-pfünder	22

Des weiteren sollte auch hier nicht mehr als ein Geschütz je 1,5 Meter Bordwand aufgestellt werden, es sei denn, es stehen mehrere Decks zur Verfügung.

Trägt ein Schiff mehr als 50% der zulässigen Gesamtzahl an Geschützen (nicht Drehbassen), so sinken SBP und Wendigkeit je angefangenen weiteren 10% Auslastung um 7,5 % ab. Außerdem gilt ein kumulativer WM von -1 je 20% Auslastung über 50% auf Schiff-steuern-Proben.

Das Anbordbringen und Aufstellen von Geschützen dauert 1W6 x 10 Minuten je Geschütz und erfordert mehrere Personen und Hilfsmittel (z.B. Flaschenzüge). Man sehe sich nur einmal das Gewicht dieser Waffen an.

5.4 Sichtweite von Schiffen

Wann sehen sich Schiffe auf See ? Verschiedene Faktoren spielen hierbei eine Rolle, so z.B. die allgemeinen Lichtbedingungen, Nebel usw. Als Faustregel mag gelten: die Sichtweite vom Mastkorb einer Galeone kann

bei gutem Wetter sicherlich mit 10 und mehr Meilen angesetzt werden, wobei ein Fernrohr natürlich die wahrgenommenen Details verbessert.

Von Schiffen werden zuerst die Mastspitzen sichtbar, dann nach und nach der Rest. Dreht man bei Sichtung der Mastspitzen ab, so kann man oft sicher sein, eine Begegnung vermieden haben - es sei denn, der andere hatte den besseren Beobachter an Bord.

Nicht vergessen: Je höher der Mast, desto größer die Sichtweite - doch um so eher wird man auch selbst ausgemacht. Im Zweifelsfall sollte der Spielleiter Wahrnehmungstests für die Ausgucks würfeln, mit WM je nach Größe des potentiell zu entdeckenden Schiffes und den Sichtbedingungen.

5.5 Besondere Probleme bei längeren Reisen

Eines der häufigsten Ereignisse im Dasein eines seefahrenden Abenteurers waren nicht so sehr die Gefechte, sondern vielmehr lange Überseereisen, in deren Verlauf man zum Teil wochenlang kein Land in Sicht bekam. Diese Reisen können sehr interessant sein und bieten viele spielerische Möglichkeiten. Die folgenden Regeln dienen der Erhöhung der Authentizität.

5.5.1 Vorräte

Sehr wichtig war es, ausreichende Mengen an Nahrung und Wasser für die an Bord eines Schiffes befindlichen Personen mitzuführen, da eine Versorgung z.B. aus dem Meer schlicht und ergreifend ausgeschlossen ist. Leider war es keinesfalls so, daß die Vorräte ewig hielten, und auch ihre Qualität ließ bei längeren Reisen schnell nach und war oftmals die Quelle für Krankheiten und Schwächungen ganzer Besatzungen.

a) **Wasser:** Wasser wurde üblicherweise in großen Holzfässern transportiert, da andere Behältnisse nicht zu produzieren waren (dies gilt für Metall) oder sich als unpraktisch erwiesen hatten (z.B. Keramikamporen, obgleich spanische Schiffe mitunter diese Variante verwendeten). Dementsprechend bestand die Gefahr, daß das Wasser nach längeren Lagerperioden mehr und mehr unbrauchbar wurde, indem sich z.B. Algen bildeten. Folgende Regel soll dies simulieren:

Nach 30 Tagen auf See (d.h. entsprechender Lagerzeit des Wassers) besteht je Faß eine 1%-Chance auf Verderben des Inhalts. Je weitere 2 Tage steigt diese Chance erneut um 1% an, wobei der Spielleiter jeden Reisetag geheim würfelt. Der Einfachheit halber kann er auch bei größeren Wassermengen prozentual Verluste zuweisen. In warmem Klima (Tropen) steigt die Chance jeweils nicht nur um 1% , sondern um 5% an und es wird erstmals nach 20 Tagen gewürfelt; in sehr kaltem Klima sinkt die Chance absolut um 5%.

Wird verdorbenes Wasser getrunken, ist je Tag des Konsums eine Probe: Körperbau mit WM-30 auszuführen. Bei Mißlingen verliert der Charakter je Tag 1W6 LK und AK, bis ihm eine Probe: Konstitution gelingt. Wird das Wasser mit Rum, Essig oder einer vergleichbaren Substanz versetzt, gilt WM+25 auf die Körperbauprobe.

5. Schiffe und Seefahrt

Fässer, in denen sich verdorbenes Wasser befand, müssen gründlich gereinigt werden, ehe sie wieder für Frischwasser verwendet werden können.

b) Proviant: Schiffsproviant bestand üblicherweise aus lagerfähig gemachten Nahrungsmitteln wie Schiffszwieback (Hartbrot), Salzfleisch, Stockfisch und eingelegtem Gemüse. Frischproviant wurde allenfalls in Häfen zum baldigen Verbrauch erworben, oder es wurden lebende Tiere mitgeführt und bei Bedarf geschlachtet - vor allem für die Versorgung von Offizieren.

Für Frischproviant wird wie bei Trinkwasser gewürfelt, allerdings schon nach 4 Tagen bzw. in warmem Klima nach 2 Tagen. Bei Dauerproviant gilt ohne Änderungen das bei Trinkwasser beschriebene Verfahren.

Der Konsum von verdorbener Nahrung führt schnell zu Vergiftungen. Es gilt WM-50 auf die Probe: Körperbau und der LK/AK-Verlust beträgt 2W6.

5.5.2 Bedrohungen des Schiffes

Nicht nur mitgeführte Vorräte, sondern auch Schiffe selbst sind sehr anfällig für Verfall, da sie aus dem Baustoff Holz bestanden. So verlor z.B. Kommodore Anson bei seiner berühmten Kaperfahrt nach Südamerika 1740-44 die meisten Schiffe nicht etwa durch Feindberührung, sondern aufgrund von Überbeanspruchung und Rott.

Vor allem Küstenschiffe und Kleinfahrzeuge waren oftmals nur für eine kurze Lebensdauer bestimmt. Sie wurden nicht aus abgelagertem Holz gebaut, sondern aus (billigerem) Frischholz, so daß sie schon nach wenigen Jahren Wasser nahmen und abgewrackt werden mußten.

Zur Simulation dieser Gefahren werden einige einfache Regeln verwendet, welche die wichtigsten Effekte darstellen:

a) Schiffsbohrwürmer(Teredo navalis):und Bewuchs:

Eine in wärmeren Gewässern sehr problematische Sache war der Befall des Unterwasserschiffs durch Bohrwürmer. Im Ergebnis wurden die Schiffe langsamer, da sie allerlei Bewuchs mitzuschleppen begannen und zudem nahm das morsch gewordene Holz schneller Wasser. Gegenmaßnahmen waren z.B. der Anstrich der Schiffe mit einer Spezialfarbe aus Schwefel und einigen anderen Dingen und schließlich, gegen Ende des 18.Jahrhunderts, der Kupferbeschlag.

Spieltechnisch besteht je Woche in warmen Gewässern eine 5% Chance (kumulativ) auf Bohrwurmbefall. Binnen W6 Wochen nach dem Befall sinkt die Schiffsgeschwindigkeit um 30%. Dies geschieht insgesamt dreimal. Einzige Maßnahme ist die Säuberung des Unterwasserschiffs, was einen Werftaufenthalt oder Aufslippen erfordert und dann 1W6 Tage dauert.

b) Fäule /Rott

Diese Bedrohungen greifen direkt die Schiffssubstanz an. Es besteht je Monat eine kumulative Chance von 1% auf einsetzende Fäule des Rumpfes, wobei bei alten oder aus schlechtem Holz gebauten Fahrzeugen (Spielleiter entscheidet) die Chance um bis zu 30% höher sein kann.

In warmen Gewässern mit hoher Luftfeuchtigkeit steigt die Chance ebenfalls wenigstens auf das Doppelte.

Schiffszimmerleute und andere Experten können Fäule erkennen; einzige Gegenmaßnahme ist der Austausch befallener Teile, was meist einen Werftbesuch erfordert und in manchen Fällen (z.B. Spanten) unmöglich ist. Der Effekt der Fäule im Spiel: Das Schiff verliert je Woche 1W6 % seiner RP, sowie nach W6 Wochen beginnt es, falls keine Gegenmaßnahmen ergriffen wurden, auch WLP zu verlieren. Zudem steigen alle Chancen auf Mastbruch je Woche um 1% an.

Fäule des laufenden und stehenden Gutes wird ähnlich behandelt, kostet jedoch TP. Zudem kann sie in ungünstigen Momenten ein gewagtes Segelmanöver scheitern lassen. Der Spielleiter entscheidet.

c) Holzwurmbefall

Holzwürmer greifen ebenfalls den Rumpf an. Die Chancen und Wirkungen entsprechen denen für Fäule, jedoch ohne Modifikationen durch warmes Klima. Mögliche Gegenmaßnahme ist gründliches Ausschweifen des Schiffes, was 2W6 Stunden erfordert und mit einer Chance von 25% erfolgreich ist.

5.6 Navigation

Die Navigation im 16. und 17. Jahrhundert war alles andere als exakt. So fehlte es z.B. an einem Mittel, den Längengrad zu bestimmen (dieses erhielt man erst im Laufe des 18.Jahrhunderts mit dem Chronometer), und die Seekarten waren alles andere als genau. Wichtigstes Hilfsmittel war der Jakobsstab (später der Quadrant) zur Bestimmung der Sonnenhöhe und damit des Breitengrades. Des weiteren verwendete man die Gestirne und Landmarken wie Berge oder Gebäude zur Bestimmung des Schiffsortes.

Spieltechnisch wird wie folgt verfahren: Der Navigator führt je Tag eine Probe: Navigation aus. Als WM gelten:

- 2 bis + 5 je nach Qualität der Seekarte

+2 bei sichtbaren Sternen und gelungener Astronomieprobe (bei Fehler + 0, bei kritischem Fehler - 10)

+ 2 bei Verwendung eines Jakobsstabes

+ 1 bis + 10 bei sichtbaren bekannten Landmarken

Der Spielleiter würfelt hierbei geheim. Bei Erfolg beträgt die Abweichung vom gewollten Kurs 1W3 Grad, bei einem Fehler 2W6 Grad und bei einem kritischen Fehler wird ein Zufallskurs eingeschlagen.

Bei Abdrift durch einen Sturm o.ä. sollten in jedem Fall negative WM auf die nach dem Sturm fällige Navigationsprobe angerechnet werden.

5.7 Stürme

Hölzerne Segelschiffe hatten sehr mit den Wirkungen von Stürmen zu kämpfen, und so manches Schiff, wenn nicht gar ganze vollbeladene Schatzflotten, fiel ihnen zum Opfer.

Ob ein Sturm eintritt und welche Stärke er aufweist, sollte der Spielleiter je nach Seegebiet, Jahreszeit und allgemeiner Wetterlage durch einen Prozentwurf ent-

5. Schiffe und Seefahrt

scheiden. Umfassende Tabellen wollen wir hier nicht anführen.

Ein einfaches System zur Abwicklung von Stürmen in Kürze: Der Kapitän des Schiffes führt eine Probe: Schiff steuern je Stunde Sturm aus. Auf diese gelten WM je nach Sturmstärke, Zustand des Schiffes und gesetzten Segeln. Fehler führen zu leichten bis mittleren Beschädigungen (leichte TP-Verluste, u.U. 2% bis 10% Chance auf Mastbrüche oder Kentern oder ein Wurf auf der Tabelle Kritische Treffer mit Kettenkugeln). Kritische Fehler bedeuten Entmastung oder Kentern. Weitere Effekte, wie z.B. losgerissene Kanonen, legt der Spielleiter fest. In jedem Fall bewegt sich ein Schiff während eines Sturm nicht auf dem gewünschten Kurs, sondern wird, mehr oder weniger in Windrichtung, abgetrieben. Stößt es auf eine Küste, könnte es zu Schiffbruch kommen, falls nicht (Probe: Schiff steuern) rechtzeitig geankert oder ein Nothafen angelaufen werden kann.

5.8 Besatzungen

Die Besatzungen der Schiffe sollen keinesfalls aus gesichtslosen Personen bestehen. Vielmehr sollte der Spielleiter die einzelnen Besatzungsmitglieder mit Namen versehen und wie im Kapitel Charaktererschaffung beschrieben ausarbeiten.

5.8.1 Heuer

NSCs verlangen in jedem Fall in der einen oder anderen Form Bezahlung ihrer Dienste. Auf Piraten- und Freibeuterschiffen war es hierbei üblich, keine feste Heuer zu zahlen, sondern die Besatzung fuhr für einen Gewinnanteil. Der Schlüssel zur Aufteilung der Beute variierte hierbei. So war es bei Piraten des 17. und 18. Jahrhunderts meist so, daß jedes Besatzungsmitglied einen und wichtige Personen (Kapitän, Quartermaster,...) mehrere Anteile erhielten, desgleichen Männer mit dauerhaften Kampfverletzungen. Auf Kaperschiffen sah es meist so aus, daß ein gewisser Anteil an die Krone bzw. Regierung abzuführen war, und der Rest nach einem komplizierten Schlüssel verteilt wurde. Die Spieler sollten sich hier einigen.

Handels- und Expeditionsschiffe sollten in jedem Fall ihren Männern eine Festheuer zahlen, wobei dann eventuelles Geld aus dem Verkauf von Preisen natürlich ebenfalls zu gewissen Bruchteilen verteilt werden sollte. Eine übliche Heuer dürfte bei 1 bis 2 GD im Jahr anzusetzen sein, für Offiziere jedoch wenigstens bei 25 bis 50 GD.

5.8.2 Loyalität

Wie schön wäre es, hätte man eine immer folgsame Besatzung, die mutig für ihren Kapitän durchs Feuer geht, nie murt und dabei mit wenig Geld zufrieden ist. Aber nein, Meutereien waren leider gang und gäbe, und so manches Piratenschiff wurde erst durch eine Meuterei zum solchen. Allerdings kamen auch auf Piratenschiffen Meutereien vor, meist, wenn man mit dem Kapitän nicht mehr zufrieden war, weil er zuwenig Beute machte oder diese ungerecht verteilte.

Um dieses realistische Element ins Spiel einzubringen und die Spieler zu bewegen, anständig zu ihren Besatzungen zu sein, wird die **Loyalität** eingeführt. Diese wird für jedes Besatzungsmitglied ermittelt, und zwar

bei Dienstantritt mit 1W100. Für die Startbesatzung gilt ein WM von + 40, da diese schon längere Zeit dabei ist und wenigstens bisher ordentlich behandelt wurde. Als WM gelten:

+ WA des Kapitäns/20

Loyalitätsproben werden immer dann fällig, wenn eine kritische Situation eintritt. Sie werden mit 1W100 geworfen, wobei das Resultat zur Loyalität addiert wird. Ein Ergebnis von 100 oder mehr ist ein Erfolg.

Kritische Situationen sind:

- Ausfall von wenigstens 25% der Besatzung im Gefecht
- Ausfall von wenigstens 50% (mit WM - 20)
- Ausfall von wenigstens 75 % (mit WM - 50)
- Heuer bleibt aus: einmal je Monat
- wenig Beute (nur bei Piratenbesatzungen, Spielleiterentscheidung): 1 je Monat
- ungerechte Beuteverteilung: weniger als 50% auf Piraten, weniger als 25% auf Kaperschiffen, ev. WM bei sehr ungerechter Verteilung (Spielleiter)
- unnötiges Auspeitschen von Kameraden
- unnötige Grausamkeit gegen Besatzungsmitglied selbst

Weitere Situationen sind denkbar, es entscheidet der Spielleiter. Der Einfachheit halber sollte in Gefechtssituationen für die ganze Besatzung mit deren Durchschnittsloyalität gewürfelt werden, wobei ein Fehler die Kapitulation zur Folge haben wird. Fehler in anderen Fällen führen zu Unzufriedenheit beim Besatzungsmitglied; sind größere Anteile der Besatzung (ab 25%) länger als einige Wochen unzufrieden, besteht Meutereifahr. Eine Besatzung mit Loyalität 10 und darunter meutert, falls ihr eine Probe: Loyalität (1 je Woche) mißlingt.

Veränderung der Loyalität: Die Loyalität sinkt bei jeder Probe um 1, falls nicht sofort eine zweite Probe gelingt. Bei jeder mißlungenen Probe sinkt sie um 1W20, und das Besatzungsmitglied wird den Befehl verweigern. Besonders gute Behandlung (überdurchschnittliche Heuer, gute Beute und großzügige Verteilung, zusätzliche Rationen alkoholischer Getränke, Landgang, allgemein gute faire Behandlung) lassen die Loyalität um 1 bis 1W6 ansteigen (Spielleiter).

In jedem Fall ist es schwierig, die Loyalität einer Besatzung einzuschätzen. Nur Profosse und Charaktere mit Menschen einordnen können dies einmal je Monat versuchen, wobei die Probe geheim ausgeführt wird (für den Profos eine Probe: Intelligenz). Bei Erfolg erhält der Charakter die Kenntnis der ungefähren Loyalität (der Spielleiter wirft +1W10 - 1W10).

Beispiel: Die Besatzung des Piratenschiffs "Bloody Mary" hat eine Loyalität von 62. Der Profos Norman versucht, die Loyalität einzuschätzen, und seine Erfolgsprobe: Intelligenz gelingt. Der Spielleiter wirft mit 1W10 erst eine 6, dann eine 4. Er teilt dem Spieler mit, daß Norman die Loyalität der Besatzung auf 64 (62 + 6 - 4) schätzt.

5. Schiffe und Seefahrt

5.9 Schiffsbeschreibungen

Pinassen sind kleine, sehr wendige Einmaster mit einem einzelnen, selten auch zwei Segeln. Sie sind meist nur sehr leicht armiert, d.h. allenfalls mit einigen Drehbassen, und verlassen sich mehr auf Geschwindigkeit.

Schaluppen sind mit einem bzw. zwei Masten versehen, an denen sie je ein großes Segel führen. Sie sind eher für die Küstenfahrt gebaut, aber sehr manövrierfähig und mit geringem Tiefgang. Als Kriegsschiffe dienen sie vor allem der Küstenpatrouille; sie sind dann mit Drehbassen sowie - selten - mit einigen Drei-, Sechs- oder Neunpfündern bestückt.

Die **2-Mast-Karacke** ist ein gut segelndes Piratenschiff, das anders als die üblichen Karacken eine Lateinertakelage hat. Es ist schnell und wenig.

Karavellen sind Schiffe mit Lateinertakelage, wie sie schon Kolumbus verwendete. Sie haben gute Kreuzereigenschaften. Kriegsschiffe sind meist ähnlich wie die Piratenvarianten bestückt; wobei 3-Mast-Karavellen meist 17-pfünder tragen, während sich Zweimaster mit Zwölfpfündern begnügen.

Galeonen sind der Standardtyp des 16. Jahrhunderts. Es sind große, eher langsame Schiffe mit Rahtakelage, die viele Geschütze tragen können, aber nicht allzu wendig sind. Typische Kriegsgaleonen haben einschließlich Seesoldaten 300 Mann Besatzung und tragen 30 Siebzehnpfünder und zahlreiche Drehbassen. Zweideckergaleonen sind schwerfällige schwimmende Festungen mit ca. 600 Mann Besatzung und Armierungen von wenigstens 30 Siebzehnpfündern und 30 Fünfundzwanzigpfündern, oft auch größeren Kalibern. Dreidecker schließlich sind kaum als Schiffe zu bezeichnen, und sehr anfällig für Stürme. Eine Besatzungsstärke um die 1000 Mann und eine Bestückung mit jeweils um die dreißig 40-pfündern, 20-pfündern und 12-pfündern (o.ä.) macht sie jedoch zu gefährlichen Waffen - wenn ein Ziel ihnen vor die Breitseite segelt!

Fleuten sind eine holländische Konstruktion, die gegen Ende des 16. Jahrhunderts entstand. Sie sind sehr viel wendiger als Galeonen und auch einfacher zu segeln; tragen aber genauso viele Geschütze und Fracht.

Als **Yacht** bezeichnet man kleine Freizeitschiffe, die ebenfalls vor allem in den Niederlanden gebaut wurden. Sie sind meist gar nicht bestückt. Beim Patrouilleneinsatz tragen sie dann einige Drehbassen oder leichte Kanonen.

Schebecken, Sambuken, Dhaus und Baggalas sind arabische Schiffstypen, die vor allem im Mittelmeer und Indischen Ozean anzutreffen sind. Als Handelsschiffe sind sie meist unbewaffnet. In den Händen der gefürchteten arabischen Freibeuter werden sie jedoch durch ihre Wendigkeit, den Fanatismus der Besatzungen und die Armierung mit leichten bis mittelschweren Geschützen (maximal 17-pfünder) und Drehbassen zu gefährlichen Gegnern.

Praus sind Fahrzeuge des malaiischen Archipels mit ungeheurer Wendigkeit, die gerne von den dortigen Piraten benutzt werden. Ihre Bewaffnung besteht, wenn überhaupt, aus alten Drehbassen oder Dreipfündern.

Galeeren und Galeassen sind Ruderschiffe. Sie werden vor allem von den Seemächten des Mittelmeeres verwendet und nur selten zum Artillerieduell benutzt, da sie beim Enterkampf oder Rammstoß effektiver sind. Die Bestückung besteht meist aus Drehbassen und leichten Geschützen, die im Bug- und Heckbereich konzentriert sind. Beliebt sind schwere bis schwerste Bug-Jagdgeschütze (80-pfünder oder 200-pfünder), während Galeassen auch oft 17-pfünder in der Breitseite führen.

Sloops des 17. und frühen 18. Jahrhunderts ähneln den bereits geschilderten Schaluppen. Es handelt sich um Ein- oder Zweimaster mit einer Schonertakelung, die relativ hoch am Wind segeln können und einen geringen Tiefgang haben.

Die **Ketsch** ist ein kleiner Anderthalbmaster mit einer Schonertakelung und ebenfalls sehr geringem Tiefgang.

Die **Brigg** ist in diesem Spiel ein zweimastiges, rahgetakeltes Schiff mit bis zu 200 Tonnen Verdrängung. Der geringe Tiefgang macht das Schiff vor allem für Küstengewässer interessant.

Als **Brigantine** definiert Seaborne eines der typischen Piratenschiffe des späten 17. und frühen 18. Jahrhunderts. Es handelt sich um dreimastige, in der Regel rahgetakelte Schiffe von 200 bis 400 Tonnen Verdrängung.

Fregatten sind dreimastige Schiffe mit einer Vollschiffstakelung, die in der Regel in diesen Epochen zwischen 300 und 500 Tonnen verdrängten. Sie sind im Vergleich zu Galeonen deutlich wendiger und können höher am Wind segeln.

6. Seegefechte

6.) Seegefechte

6.1 Grundlagen

Seaborne verwendet ein abstraktes Seegefechtssystem, um die Handhabung im Spiel zu vereinfachen. Viele Elemente dieser Regeln entsprechen den auch für Kämpfe zwischen einzelnen Charakteren verwendeten. Allerdings gibt es natürlich eine Reihe von Abweichungen, da gewisse Unterschiede zwischen Schiffen und Menschen bestehen.

6.1.1 Rumpfpunkte (RP)

Rumpfpunkte sind das Äquivalent der strukturellen Integrität eines Schiffes. Bei Schäden aller Art gehen Rumpfpunkte verloren. Hierbei ist zu bemerken, daß Holzschiffe oftmals viele Treffer aushalten konnten.

Die Anzahl der Rumpfpunkte ist abhängig von Größe und Bauweise eines Schiffes. Faustregel ist 1 RP je Tonne Verdrängung. Schiffe mit $RP = 0$ haben einen weitestgehend zerstörten Rumpf. Weitere Auswirkungen werden an anderer Stelle geschildert.

6.1.2 Takelagepunkte (TP)

Ähnlich den Rumpfpunkten messen die Takelagepunkte abstrakt die Integrität der Schiffstakelage. Üblicherweise entspricht ihre Zahl derjenigen der Rumpfpunkte.

Schiffe ohne TP sind nicht zwangsläufig entmastet, aber ihre Takelage ist derart zerfetzt (und meist auch Rahen verloren), daß sie keinen Vortrieb mehr liefern kann.

6.1.3 Wasserlinienpunkte (WLP)

Wasserlinienpunkte sind die wichtigsten Punkte eines Schiffes. Verluste an Wasserlinienpunkten sind gleichbedeutend mit Wassereinbruch durch Lecks und meist mit unschönen Konsequenzen wie Schlagseite verbunden. Schiffe mit nur noch wenigen WLP sinken binnen einiger Zeit, falls keine Gegenmaßnahmen ergriffen werden. Üblicherweise entspricht die WLP-Zahl der halben RP-Zahl.

6.1.4 Die Wendigkeit (W)

Die **Wendigkeit (W)** eines Schiffes ist ein Maß für dessen allgemeines Manöververhalten. Es handelt sich um eine Zahlenangabe, üblicherweise im Intervall von 0 bis 20, modifiziert durch Windverhältnisse und Fertigkeiten des Steuermanns und im wesentlichen abhängig von der Bauart eines Schiffes. Je größer der Wert, desto weniger ist ein Schiff.

Die Wendigkeit eines Schiffes wird üblicherweise bei Wendigkeits-Proben eingesetzt. Hierbei wird 1W20 geworfen und das Ergebnis zum Wendigkeits-Wert zuzüglich Modifikatoren (z.B. +1 je drei angefangene Stufen Schiff steuern; maximal + Wendigkeit; ohne Schiff steuern halbe Wendigkeit) addiert. Erreicht der Wurf insgesamt mindestens ein Ergebnis von 20, ist die Probe gelungen.

Beispiel: Die Schaluppe Mordred hat Wendigkeit 11 und ihr Kapitän beherrscht Schiff steuern auf Stufe 3. Bei einer Wendigkeits-Probe wird 1W20 + 12 (Wendigkeit 11 zuzüglich +1 für drei Stufen Schiff

steuern) gewürfelt. Ab einer geworfenen 8 wäre die Probe gelungen.

6.1.5 Schiffsbewegungspunkte (SBP)

Die Bewegungsmöglichkeiten von Schiffen werden durch deren **Schiffsbewegungspunkte (SBP)** angegeben. Die SBP sind abhängig von der Bauart des Schiffes, sowie im fortgeschrittenen System werden sie noch durch Segelfläche und Windverhältnisse modifiziert.

Ein Schiff kann sich in einer Gefechtsrunde unter Normalbedingungen bis zu $SBP \times 10$ Meter in gerader Linie bewegen. Kursänderungen werden an anderer Stelle erläutert.

6.1.6 Zeit - und Distanzmessung

Die Zeit im Seegefecht wird in **Gefechtsrunden (GR)** gemessen. Eine Gefechtsrunde dauert eine Minute und entspricht damit 12 Kampfrunden des Einzelkampfes.

Distanzangaben werden üblicherweise in Metern gemacht.

6.1.7 Initiative

Üblicherweise wird in jeder Runde eines Seegefechts für jedes Schiff 1W10 gewürfelt. Hierzu werden WM +1 je vier vollen Punkten Wendigkeit des Schiffes addiert. Das Schiff mit dem höchsten Wurf gewinnt die Initiative für diese Gefechtsrunde.

Geplante Aktionen sind zunächst anzusagen, und zwar beginnend mit dem Schiff mit der niedrigsten Initiative. Ausgeführt werden Handlungen beginnend mit dem Schiff mit der höchsten Initiative. Das Aufgeben einer geplanten Handlung ist möglich, nicht aber die Wahl einer anderen Aktion. Feuern ist jederzeit möglich, auch finden Bewegungen (wichtig im komplexen System) simultan statt. Es gilt das für Einzelgefechte gesagte über Einschränkungen der Regel.

Die Initiative spielt in zweierlei Hinsicht eine Rolle: Zum einen kann sie dazu führen, daß ein Schiff zuerst feuert, d.h. noch nicht durch die gegnerische Breitseite beschädigt wurde, wenn es selbst schießt. Zum zweiten gibt die Initiative dem Gewinner den Vorteil, die Aktion des Gegners zu kennen (dieser muß bekanntlich zuerst seine Absichten ansagen) und dann darauf reagieren zu können.

6.2 Der Kampf

6.2.1 Angriffsverfahren

Angriffe mit Geschützen, Katapulten oder Ballistas werden dem System nach gleich behandelt, wobei das Verfahren dem im Einzelkampf entspricht. Angriffe sind immer dann möglich, wenn sich ein Ziel im Schußfeld einer feuerbereiten, d.h. geladenen und bemannten Waffe befindet. Als bemannt gilt ein Geschütz, falls sich mindestens ein Charakter bei der Waffe aufhält und diese bedient, d.h. keine anderen Handlungen ausführt.

Schußfeld:

Schußfeld einer Breitseitenkanone ist der Querabbereich. Möglichkeiten der Seitenrichtung sind durch Geschützpforten usw. sehr eingeschränkt; Kanonen können ohne

6. Seegefechte

bauliche Änderungen am Schiff maximal 10 Grad nach links oder rechts feuern (WM-2).

Schußfeld von Bug- oder Heckgeschützen ist der Bug- bzw. Heckbereich in fast gerader Richtung. Für Seitenrichtung gilt das bei Breitseiten gesagte.

Drehbassen sind leichte, schwenkbare Geschütze. Ihr Schußfeld ist der gesamte Bereich in Front der Waffe in einem Winkel von ca. 180 Grad. Es entscheidet der Spielleiter.

Für Ballistas gilt sinngemäß das für Kanonen gesagte. Meist sind sie als Buggeschütze montiert.

Katapulte können meist in allen Richtungen feuern, sofern nicht Masten oder ähnliches im Wege sind. Üblicherweise feuern Bugkatapulte in einem 270-Grad-Winkel, der die Heckrichtung ausschließt, und Heckkatapulte entsprechend unter Ausschluß der Bugrichtung.

Im Einzelfall entscheidet der Spielleiter, ob ein Ziel angegriffen werden darf und mit welchen Waffen.

Der Angriff: Das Abfeuern der Geschütze ist jederzeit gestattet. Es wird ein Angriffswurf ausgeführt:

$1W20 + 8 + \text{Erfahrungsstufe Geschütz} + \text{WM}$

Kanoniere und Stückmeister verrechnen ihren WM. Auch wenn sie nicht eigens die Fertigkeit Geschütz erwerben, dürfen sie den vollen Grundwert einsetzen (nicht wie improvisierte Fertigkeit bei anderen Charakteren). Allgemein dürfen sie ihren vollen Erfolgswert anstelle (nicht zusätzlich zu) ihrer Geschützerfahrung verwenden. WM werden z.B. durch Entfernung (vgl. Tabelle, erster Eintrag) verursacht.

Beispiel: Matthew Bones ist Stückmeister mit Wert 4. Er beherrscht Geschütz mit Stufe 3. Wenn er eine Kanone abfeuert, beträgt sein Angriffswert +14 (Grundwert 8 + Geschütz Stufe 3 + 3 für Stückmeister, da dies besser ist als Grundwert 8 + Stückmeister Stufe 4 = 12). Der Stückmeister Master Joe (Wert 9, Geschütz Stufe 3) hat einen Angriffswert von +17 (Grundwert 8 + Stückmeister 9).

Ist das Ergebnis wenigstens 20, liegt ein potentieller Treffer vor

Beispiel: Die Piratengaleone "Red Queen" feuert auf die spanische Karavelle "Chubasco". Der Schütze an der Kanone hat Erfahrungsstufe 1, es gelten keine WM. Beim Angriffswurf wird eine 12 geworfen. Das ist ein potentieller Treffer ($12 + 1 + \text{Grundwert } 8 = 21$).

6.2.2 Ausweichwurf

Ein potentieller Treffer ist noch lange kein garantierter Treffer. Vielmehr steht dem Schiff ein Ausweichwurf zu. Hierunter ist nicht zu verstehen, daß das Schiff sich duckt, um dem Schuß auszuweichen. Vielmehr soll hierdurch der Einfluß des Glücks des Kapitäns sowie der Größe (Silhouette) des Schiffes berücksichtigt werden. Es wird gewürfelt:

$1W20 + \text{Ausweichwert} + \text{WM}$

Der Ausweichwert (Aus) eines Schiffes ist der entsprechenden Tabelle zu entnehmen. WM werden vom Spielleiter zugeteilt; darüber hinaus gilt WM+1 je angefangene

ne zwei Erfahrungsstufen Schiff steuern (bzw. Jolle führen bei Booten). Ein Ergebnis, das wenigstens dem des Angriffswurfs entspricht, bedeutet einen abgewehrten Angriff. Abgewehrte Angriffe verursachen halben Schaden, falls die Differenz (Ausweichwurf minus Angriffswurf) kleiner ist als 5, und andernfalls keinen Schaden.

Beispiel: Die "Chubasco" hat Ausweichwert 11, es gelten keine WM, und die "Red Queen" hatte eine 21 erreicht. Würfelt die "Chubasco" eine 10 oder mehr, so wurde der Angriff erfolgreich abgewehrt und verursacht halben Schaden. Bei einer geworfenen 15 oder mehr wird sogar überhaupt kein Schaden an der spanischen Karavelle angerichtet.

6.2.3 Salven und Breitseiten

Eine Salve ist das gleichzeitige Abfeuern mindestens zweier Geschütze auf ein und dasselbe Ziel. Breitseiten sind ein anderes Wort dafür. Volle Breitseite ist das Abfeuern aller Geschütze auf einer Schiffsseite. Die Zusammensetzung der gleichzeitig abzufeuernenden Geschütze kann in jeder Runde neu festgelegt werden.

Eine Breitseite muß von einem Charakter kommandiert werden. Dieser braucht nicht Stückmeister oder Kanonier zu sein, nicht einmal Geschützerfahrung ist notwendig, sondern nur freie Sicht auf den Gegner. Kommandiert jedoch ein Stückmeister oder Kanonier eine Breitseite, gilt sein WM auf alle Geschütze. Hat er die Geschütze eigenhändig ausgerichtet (je Geschütz 30 sec., d.h. meist nur bei der allerersten Breitseite eines Gefechts möglich), so dürfen Stückmeister ihre volle und Kanoniere ihre halbe Erfahrung anstelle des Wertes der Besatzung verwenden oder WM+2 addieren, was immer besser sein mag.

Beispiel: Der Stückmeister Matthew Bones (Wert 4) befiehlt eine Breitseite seines Schiffs. Auf den Angriff gilt ein WM von +3 für Stückmeister. Hat Bones Zeit, alle Geschütze selbst zu richten, so steigt der WM auf +4, was seinem Wert entspricht.

Es wird nur ein Angriffswurf für alle Geschütze ausgeführt. Sollten verschiedenartige Geschütze verwendet werden oder die Schützen unterschiedliche Erfahrungsstufen besitzen, ist für jede Gruppe von Geschützen der Angriffswert einschließlich aller WM zu berechnen. Dann gilt für den Angriffswert der Breitseite:

Angriffswert =

$(\text{Angriffswert Gruppe 1} \times \text{Geschütze in Gruppe 1} + \text{Angriffswert Gruppe 2} \times \text{Geschütze in Gruppe 2} + \dots) / \text{Gesamtzahl Geschütze in Breitseite}$

Es ist mathematisch zu runden.

Beispiel: Es werden vier Siebzehnpfünder (Grundwert 8, WM+2, Erfahrungsstufe 3), vier Sechspfünder (Grundwert 8, WM+0, Erfahrungsstufe 2) und zwei Fünfundzwanzigfünder (Grundwert 8, WM+3, Erfahrungsstufe 3) abgefeuert. Der Angriffswert der Breitseite ist $+12 ((4 \times [8+2+3] + 4 \times [8+0+2] + 2 \times [8+3+3]) / (4+4+2) = 120/10 = 12)$.

Bei Breitseiten wird immer ein Ausweichwurf ausgeführt, unabhängig vom Angriffswurfresultat (auch unter 20!). Die Anzahl der Treffer ist der Breitseitentabelle in

6. Seegefechte

Abhängigkeit von Differenz von Angriffs- und Ausweichwurf sowie Geschützzahl zu entnehmen. Wurden verschiedene Geschütze eingesetzt, ist eine Aufteilung nach mathematischen Regeln vorzunehmen. Es gilt:

Anzahl Treffer Gruppe 1 =

$(\text{Anzahl Geschütze Gruppe 1} / \text{Gesamtzahl Geschütze}) \times \text{Trefferzahl}$

Beispiel: Bei der oben geschilderten Breitseite wird eine 7 gewürfelt. Das Gesamtergebnis ist 19, aber das Zielschiff muß sich trotzdem verteidigen. Es erreicht insgesamt eine 21. Laut Breitseitentabelle sind dies 3 Treffer (Zeile für Angriff-Ausweichen unter 0, Spalte für bis zu 10 Kanonen). Dies sind ein Siebzehnpfünder ($3 \times 4/10 = 1,2$, gerundet auf 1), ein Fünfundzwanzigpfünder ($3 \times 4/10 = 1,2$, gerundet auf 1) und ein Sechspfünder ($3 \times 2/10 = 0,6$, gerundet auf 1).

Zusätzlich zu den in der Breitseitentabelle angegebenen Treffern kommt es zu einer Anzahl von Treffern mit halbem Schaden, die $(\text{Trefferanzahl} \times 2) + 1$ entspricht. Natürlich darf die Summe aus vollen und halben Treffern nicht höher sein als die Anzahl der verwendeten Geschütze.

Beispiel: Im erwähnten Fall kommt es zu sieben weiteren Treffern mit jeweils halbem Schaden (da $3 \text{ Treffer} \times 2 + 1 = 7$). Dies entspricht der gesamten restlichen Breitseite.

6.2.4 Schadensbestimmung

Ein Treffer an einem Schiff führt auch zu einem Schaden am Schiff. Hierbei ist für jeden Geschütztyp der Schaden der Tabelle zu entnehmen, modifiziert durch den Entfernungs-WM (s. Tabelle, zweiter Eintrag). Der Entfernungs-WM simuliert den Schadensunterschied durch die Entfernung zum Ziel. Da die Geschossgeschwindigkeit und damit die Durchschlagskraft mit steigender Entfernung abnimmt, richten Kanonen normalerweise um so mehr Schaden an, je näher das Ziel ist.

Der Schaden wird ausgewürfelt und durch den Schutzwert des Schiffes modifiziert. Dieser Schutzwert ist abhängig vom Schiffstyp (s. Tabelle) und wird vom Schaden subtrahiert. Dies gilt nicht bei Takelageschäden, bei denen der Schutzwert immer Null beträgt. Der Schutzwert soll die Härte des Schiffsrumpfes simulieren.

Beispiel: Eine Vollkugel aus einem Siebzehnpfünder (Grundschaden $3W6+3$ trifft ein Schiff mit Schutzwert 4. Es gilt kein Entfernungs-WM. Der Wurf mit $3W6$ ergibt eine 3, eine 4 und eine 5. Das Zielschiff verliert 11 RP ($3+4+5+3-4$).

Üblicherweise handelt es sich um Rumpftreffer, d.h. es gehen RP verloren. Sind die RP eines Schiffes auf Null reduziert, werden weitere Schäden von den WLP subtrahiert. Treffer durch Ketten- oder Stangenkugeln sind Takelagetreffer (TP-Verluste), sofern nicht ausdrücklich auf den Rumpf gezielt wurde.

6.2.5 Kritische Treffer und Fehler

6.2.5.1 Schwere und kritische Treffer

Kritische Treffer werden etwas anders geregelt als im Einzelgefecht. Grundannahme ist, daß bei Holzschiffen viele Treffer wirklich nur Holz zersplitterten oder Segel zerfetzten - mehr nicht. Daher wird im Regelfall auf genaue Schadenseffekte verzichtet, aber es gibt Ausnahmen, eben die schweren und kritischen Treffer.

Kritische Treffer treten auf, wenn beim Angriff eine "20" geworfen wurde oder wenn die Differenz von Angriffs- und Ausweichwurf **mindestens 20** beträgt. Eingeschränkte kritische Treffer (sogenannte "**schwere Treffer**") treten auf, wenn die Differenz **wenigstens 10** beträgt.

Die Wirkung eines schweren oder kritischen Treffers wird mit 1W100 auf den entsprechenden Tabellen bestimmt. Bei schweren Treffern gilt ein WM von -10. Bei Enfilierbeschuß durch Ketten- bzw. Stangenkugeln wird auf der normalen Takelagetabelle, aber mit WM+10 gewürfelt. Ergebnisse über 100 werden als 100 gelesen. Die Wirkungsbestimmung ist vor (!) der Schadensauswürfelung auszuführen. Bugtreffer werden ebenfalls auf der Hecktabelle ausgewürfelt. Bei ihnen sind jedoch alle Ruderanlagentreffer durch Geschütztreffer zu ersetzen, da die Ruderanlage sich am Heck befindet.

Bei Breitseiten wird ganz normal anhand der Differenz zwischen Angriffswurf und Ausweichwurf auf kritische / schwere Treffer geprüft. Allerdings beträgt die Anzahl schwerer / kritischer Treffer lediglich $(\text{Anzahl Treffer} / 3)$, aufgerundet).

Beispiel: Aus einer Breitseite treffen sechs Kugeln bei einer Differenz von 12 Punkten, was für schwere Treffer ausreicht. Demnach kommt es zu zwei (6/3) schweren Treffern.

6.2.5.2 Erläuterung der Treffer

- **Geschütztreffer** machen ein Geschütz (oder mehrere) unbrauchbar. Ist eine Chance anzugeben, ist entsprechend zu würfeln. Es ist zufällig zu bestimmen, welche Geschütze (nicht Drehbassen!) getroffen werden; die Chance ist anhand der Geschützanzahl eines Typs verglichen mit der Gesamtzahl festzulegen.

Beispiel: Ein Schiff mit 20 Siebzehnpfündern und 10 Fünfundzwanzigpfündern erleidet einen Geschütztreffer. Es wird mit 1W6 gewürfelt. Bei 1-4 wurde ein Siebzehnpfünder und bei 5-6 ein Fünfundzwanzigpfünder getroffen.

- **Pulverkammertreffer** vernichten ein Schiff. Bei Schiffen ohne Pulverkammer bleiben sie wirkungslos (d.h. bei Jollen oder Schiffen ohne Geschütze). Charaktere überleben dieses Ereignis mit 1%, oder der Spielleiter hat vielleicht seinen netten Tag...

- **Maststengentreffer** zerstören eine zufällig ausgewählte Maststenge (1W6; bei Zweimastern: 1-4 Vormast, 5-6 Großmast / bei Dreimastern: 1-3 Besanmast, 4-5 Vormast, 6 Großmast).

- **Masttreffer** zerstören einen zufällig ausgewählten Mast (s.o.) garantiert oder mit der angegebenen Wahrscheinlichkeit

- **Entmastung** beraubt ein Schiff aller seiner Masten

6. Seegefechte

- **Segeltreffer** (bei gehacktem Blei) bedeuten TP-Verluste anstelle eines RP-Schadens

- **Rudieranlagentreffer** zerstören die Ruderanlage

- Das Ergebnis "**Wasserlinie**" für Vollkugeln bedeutet, daß der Schaden nicht von den RP, sondern von den WLP des Schiffes zu subtrahieren ist.

- **Laderaumtreffer** zerstören den angegebenen Prozentsatz der Ladung, falls dies sinnvoll möglich ist. Es entscheidet der Spielleiter.

- **Balustradentreffer** zerstören 1W3 der dort montierten Drehbassen

- **Leichte Lecks** kosten das Schiff in jeder folgenden Runde 1W6 WLP. **Schwere Lecks** kosten es 2W6 WLP je Runde.

- **Achterdeckstreffer** schalten mit einer Chance von 50% mindestens ein Mitglied der Schiffsführung aus (gilt als Direkttreffer, zum Schaden siehe dort).

- Ein **Durchschlag** ist ein Treffer, bei dem ein Geschöß das Schiff durchquert, d.h. ein- und austritt. Er verursacht eine erhöhte Splitterwirkung (siehe dort).

6.2.5.3 Kritische Fehler

Ein kritischer Fehler tritt auf, wenn bei einem Angriffs- oder Ausweichwurf eine "1" geworfen wurde. Bei einem Ausweichwurf bedeutet dies in jedem Fall einen kritischen Treffer durch den Gegner, hat aber keine weiteren Folgen. Gegen eine Breitseite wird der Wurf als 1 gerechnet und es treffen auf jeden Fall alle Kugeln das Schiff mit vollem Schaden. Zusätzlich sind 10% der Kugeln (mindestens eine) auf jeden Fall kritische Treffer und weitere 20% der Kugeln (mindestens eine) schwere Treffer. Führt die Differenzberechnung bereits zu einer höheren Anzahl kritischer Treffer bzw. schwerer Treffer, so ist diese Zahl maßgeblich.

Beispiel: Eine Breitseite aus zehn Kugeln trifft mit Gesamtergebnis 30. Der Gegner (Ausweichen 10) wirft eine 1, also erreicht er insgesamt 11. Normalerweise wären dies laut Breitseitentabelle neun Treffer ("alle minus 1"). Da eine 1 geworfen wurde, treffen jedoch alle zehn Kugeln das Zielschiff. Die Breitseitenregel ergibt außerdem drei schwere (10 Treffer dividiert durch 3, abgerundet) und drei kritische (gleiche Berechnung) Treffer. Da dies mehr als 10% der Kugeln (=1) bzw. 20% der Kugeln (=2) entspricht, bleibt es bei dem Berechnungsergebnis und kommt nicht zu weiteren schweren oder kritischen Treffern.

Bei einem Angriffswurf bedeutet ein kritischer Fehler immer einen kompletten Fehlschuß, dies gilt auch bei Breitseiten (eine schöne Reihe von Wassersäulen...). Darüber hinaus ist auf der folgenden Tabelle mit 1W100 der Effekt des Fehlers zu ermitteln. Bei Breitseiten sind 2W20 % der Geschütze, mindestens aber ein Geschütz, betroffen, wobei die Wirkung individuell bestimmt wird.

Wurf	Effekt
1 - 20	keine Folgen
21 - 40	nasses Pulver: Geschütz muß neu geladen werden

41 - 60	Kugel verklemmte sich teilweise; Pulver ist aber verpufft: Zusätzlich 1W3 Runden bis Nachladen möglich
61 - 80	Brooks zum Teil gerissen: je Runde 25% auf Losreißen; beim Feuern garantiertes Losreißen; Reparatur dauert 1W3 Runden
81 - 99	Brooktaue gerissen: Geschütz ist lose
100	Rohrkrepierer: Geschütz zerstört; 3W6 RP Verlust sowie Besatzung außer Gefecht gesetzt (6W6 Schaden)

Beispiel: Bei einer Breitseite aus acht Kanonen wird eine 1 geworfen. Es wird 2W20 geworfen und es fallen eine 7 und eine 5. Dies bedeutet, daß für 12% der Kanonen (12% von 8 sind 0,96, also eine Kanone) mit 1W100 ein kritischer Fehler erwürfelt wird. Die Würfel zeigen eine 88, und die Kanone reißt sich los und rollt unkontrolliert über das Deck.

6.2.6 Spezielle Munition

Ketten- und Stangenkugeln sind Spezialgeschosse zur Takelagezerstörung. Sie haben andere Schadenswerte, aber es ist schwieriger, mit ihnen zu treffen. Es gilt WM - 2 auf Angriffe mit Ketten- und WM-4 mit Stangenkugeln. Ketten- und Stangenkugeln werden normalerweise gegen die Takelage abgefeuert.

Gehacktes Blei kann aus Drehbassen verfeuert werden. Es gilt wegen der Streuung WM+3 auf den Angriff, aber Schaden ändert sich auf 2W6-1 und die Reichweite sinkt um 25%. Gehacktes Blei kann sowohl gegen die Takelage als auch gegen den Rumpf abgefeuert werden.

6.3 Nebenwirkungen von Treffern

Verschiedene Treffer können weitere Wirkungen nach sich ziehen, die den Gefechtswert eines Schiffes beeinträchtigen.

6.3.1 Splitter und Direkttreffer (optional)

Besatzungsmitgliedern sind auf hölzernen Schiffen im Gefecht sehr gefährdet, vor allem durch herumfliegende Holzsplitter, aber in seltenen Fällen auch durch Direkttreffer.

Bei jedem Rumpftreffer besteht eine 40%-Chance auf **Splitterschäden**. Bei einem Trefferergebnis von "Durchschlag" ist diese Chance zu verdoppeln. Kommt es zu Splitterschäden, ist auf der folgenden Tabelle 1W100 zu werfen:

Wurf	Effekt
1 - 40	eine Person
41 - 80	1W3 Personen
81 - 99	1W6 Personen
100	3W3 Personen

Für betroffene Besatzungsmitglieder wird jeweils 1W100 geworfen:

6. Seegefechte

Wurf	Effekt
1 - 40	leicht verletzt (2W6)
41 - 80	schwer verletzt (4W6)
81 - 99	kritisch verletzt (5W6 und schwere Verletzung)
100	Tod (9W6)

Die Zahlenangaben beziehen sich auf wichtige Charaktere (z.B. Spieler) und meinen den auszuwüfelnden Schaden. Vorher dürfen sie eine Probe: Reaktion mit WM-40 ausführen, und bei Erfolg halbiert sich der Schaden und betrifft nur AK. Andere Charaktere (d.h. Besatzungsmitglieder) sind grundsätzlich kampfunfähig. Wer betroffen ist, sollte nach Schätzung der Trefferzone (meist Geschützdecks) bestimmt werden. Das Achterdeck wird nur beim entsprechenden Trefferergebnis durch Splitter gefährdet. Splitterverletzungen führen zu WM-40 auf Wundfieberproben.

Direkttreffer sind die absolute Ausnahme. Sie können nur bei kritischen Achterdeckstreßern oder durch gehacktes Blei eintreten und töten ein oder mehrere Personen durch direkten Treffer. Spieler und wichtige Charaktere erleiden dreifachen Geschützschaden +3. Wenn eine Erfolgsprobe: Ausweichen mit WM-7 gelingt, ist der Schaden nur AK-Schaden.

6.3.2 Takelageschäden

Takelageschäden beeinträchtigen stark die Manöver- und Bewegungseigenschaften eines Schiffes. Zunächst gilt allgemein:

Sinken die TP auf 75% des Grundwertes und darunter, sind die SBP um 25% und der Ausweich- und Wendigkeitswert um je 2 Punkte zu reduzieren. Genauso ist beim Absinken der TP auf 50% bzw. 25 % zu verfahren.

Beispiel: Das Piratenschiff White Witch hat normalerweise TP 400, SBP 30 und W und Aus 12. Sinken seine TP auf 300 oder weniger, so hat es nur noch SBP 22 und W und Aus 10. Schlagen weitere Treffer ein und senken die TP auf 200 oder weniger, bleiben nur noch SBP 15 und W und Aus von 6.

Sinken die TP auf Null ab, so gilt für das Schiff: SBP = 0 (nur noch Treiben möglich, keine gezielte Fortbewegung); W = 0; Ausweichwert -8 und Verlust von Boni durch Fertigkeit; WM - 2 auf alle Angriffe. Der Ausweichwert kann niemals kleiner sein als 0.

Im einzelnen sind des weiteren die folgenden Tabellen zu konsultieren (alle Wirkungen zusätzlich zu denen durch eventuelles TP-Absinken). Angegebene SBP- und TP-Verluste beziehen sich auf den Momentanwert des Schiffes, nicht den Basiswert, da davon ausgegangen wird, daß die Schäden sich relativ gleichmäßig verteilen.

Da Mastverluste entsprechende Stengenverluste mit sich ziehen, sind diese bereits eingerechnet und nicht getrennt zu berücksichtigen.

a) Einmaster:

Verlust von	Aus / W	SBP	TP
Maststenge	- 1	kein Abzug	- 50 %
Mast	WM - 8 / = 0	alle	alle

b) Zweimaster (Lateinertakelung):

Verlust von	Aus / W	SBP	TP
Fockstenge	kein Abzug	kein Abzug	- 17 %
Großstenge	- 1	kein Abzug	- 33 %
Fockmast	- 1	- 33 %	- 33 %
Großmast	- 2	- 67 %	- 67 %

c) Dreimaster :

Verlust von	Aus / W	SBP	TP
Besanstenge	kein Abzug	- 8 %	- 8 %
Fockstenge	"	- 17 %	- 17 %
Großstenge	"	- 25 %	- 25 %
Besanstmast	- 1	- 17 %	- 17 %
Fockmast	- 1	- 33 %	- 33 %
Großmast	- 1	- 50 %	- 50 %

Beispiel: Die spanische Dreimast-Karavelle Chubasco hat in unbeschädigtem Zustand 250 TP. Sie verliert während eines Gefechts 76 TP, bevor ein Glückstreffer den Großmast umlegt. Dieser kostet weitere 87 TP (50% von 250-76).

Bei rahgetakelten Schiffen steigt der Aus/W-Abzug für Großmastverlust auf 2 an.

6.3.3 Nebeneffekte von Takelagetreffern (optional)

Takelagetreffer können noch weitere sehr unangenehme Wirkungen nach sich ziehen, so daß ein einziger glücklicher Treffer ein Gefecht entscheiden kann. Allerdings können fähige Besatzungen, die nicht in Panik geraten, noch einiges zu retten versuchen.

a) Stengentreffer:

Es besteht für jede weitere Maststenge eine Chance von 10%, daß sie ebenfalls verlorenght. Für den zur Stenge gehörenden Mast besteht eine Bruchchance von 1%.

Es wird außerdem 1W100 geworfen:

6. Seegefechte

Wurf	Effekt
1 - 30	über Bord gestürzt und los - keine weiteren Probleme
31 - 60	auf Deck gestürzt: mit 25% Chance wird ein Besatzungsmitglied schwer verwundet
61 - 80	auf Deck gestürzt: 1W6 Geschütze fallen aus; es sind je Geschütz 1W3 Mann-Runden zur Räumung notwendig
81 - 90	auf Deck gestürzt: Verlust von 1W6 bis 3W6 RP je nach Größe; 1W3 Geschütze zerstört
91 - 99	hängt über Bord: -4 auf W / Aus und SBP - 30 %; WM-3 auf Angriffe; 1W6 Mann-Runden zur Räumung
100	wie 81 - 89 und 91 -99

b) Masttreffer:

Es besteht je weiterem Mast eine 10%-Chance auf Bruch. Für alle weiteren Stengen besteht eine 25%-Chance auf Verlust.

Außerdem wird 1W100 geworfen:

Wurf	Effekt
1 - 25	hängt über Bord: W / Aus - 6; SBP - 50 %; WM-6 auf Angriff; Entfernen erfordert 1W6 Mann-Runden
26 - 50	s.o., aber Zeitaufwand x 5
51 - 70	auf Deck gestürzt: 3W3 Geschütze sind ausgefallen; Räumung erfordert W6 Mann-Runden je Geschütz; 50% Chance auf Besatzungstreffer an 1W6 Personen
71 - 80	auf Deck gestürzt: Verlust an 2W6 bis 5W6 RP; Zerstörung von 1W6 Geschützen
81 - 90	über Bord und lose - keine weiteren Probleme
91 - 99	wie 71 - 80 und 51 - 70
100	wie 26 - 50 und 91 - 99

c) Rudertreffer:

Fällt die Ruderanlage aus, so gilt -10 auf Wendigkeit und -8 auf den Ausweichwert, diese können aber nicht unter Null absinken. Auf Angriffe wird WM-4 angerechnet und es sind keine Aktionen außer dem Halten eines geraden Kurses möglich.

d) WLP-Verluste:

WLP-Schäden verursachen **Schlagseite** und mitunter ein **Sinken** des Schiffes. Es gilt:

WLP-Stand	Schlagseite	Aus / W	Angriffs-WM
unter 75%	5°	- 1	-
unter 50%	10°	- 1	- 1
unter 40%	15°	- 2	- 1
unter 30%	20°	- 3	- 2
unter 25%	25°	- 3	- 3
unter 20%	30°	- 4	- 3
unter 10%	35° *	- 4	- 4
unter 5 %	40° **	- 5	- 4

*) sinkt binnen 5W6 x 10 Runden

**) sinkt binnen 2W6 x 10 Runden

Schiffe mit WLP=0 sinken binnen W6 Runden.

Kenterchancen (siehe Seefahrt) steigen ab 20° Schlagseite um 5% und ab 35° um 10%. Die Angriffs-WM werden für Kanoniere / Stückmeister halbiert, da diese eher damit zurechtkommen. Es wird außerdem für die Schlagseite gewürfelt, und zwar mit 1W6. Bei 1-3 handelt es sich um Backbord - und bei 4-6 um Steuerbordschlagseite (oder festgelegt durch Spielleiter nach der getroffenen Seite, falls eindeutig zu bestimmen). Die Reichweiten-Bereiche der Geschütze eines Schiffes mit Schlagseite ändern sich auf der gegenüberliegenden Seite mit (Reichweite + Schlagseite in Grad %) und auf der Neigungsseite gilt: Reichweite maximal = 200 / Schlagseite in Grad Meter.

6.3.4 Losgerissene Geschütze (optional)

Eine der größten Gefahren bilden außer Kontrolle geratene Geschütze, die herumrollen und schwerste Schäden verursachen können. Wenn ein Geschütz lose ist (z.B. durch kritische Fehler), so wird je Runde 1W100 geworfen und auf der Tabelle der Effekt abgelesen. Außerdem kann ein loses Geschütz nicht im Gefecht benutzt werden.

Wurf	Effekt
1 - 10	Überrollen eines Besatzungsmitglieds (Tod bzw. 10W6 Schaden; kann durch Ausweichen mit WM-4 in AK-Schaden umgewandelt werden)
11 - 20	an Mast verkeilt: W6 Runden keine weiteren Würfe
21 - 25	ein weiteres Geschütz wird losgerissen
26 - 35	über Bord gestürzt: - 2W6 RP und Verlust
36 - 99	keine Folgen

6. Seegefechte

100	Sturz unter Deck: Verlust an 3W6 RP und mit 20% Chance von 2W6 WLP; zerstört
-----	--

6.3.5 Feuer an Bord (optional)

Holzschiffe können im Gefecht Feuer fangen. Dies ist ihrer weiteren Existenz im allgemeinen nicht sehr förderlich. Im wesentlichen sind zwei Ursachen denkbar: Entzündung durch Treffer und Entzündung durch Brandpfeile / Brandbomben.

Hier wollen wir uns nur mit der Entzündung durch Treffer von Kugeln befassen, da Brandpfeile an anderer Stelle erläutert werden. Einerseits besteht diese Gefahr immer dann, wenn Beschuß aus einer Distanz unter 10 Metern stattfand. Die Chance auf Entstehung eines Brandes beträgt in diesem Fall 5% je eingeschlagener Kugel. Bei mehreren Treffern sollte nicht einfach addiert, sondern eine Chance von $5 + \text{Trefferzahl}/2$ (abgerundet) x 5% festgesetzt und nur einmal gewürfelt werden.

Beispiel: Die Galeone Lion wird aus kürzester Distanz (5 Meter) von sechs Kugeln einer spanischen Kriegsgaleone getroffen. Dies kostet nicht nur RP, sondern zusätzlich besteht eine Chance von 40% ($[5+6/2] \times 5\%$), daß ein Feuer an Bord ausbricht.

Ein entstandenes Feuer kostet je Runde 1W6 RP oder TP, je nachdem, wo es entstanden ist. Der Schaden steigt alle drei Runden um 1W6 an (d.h. 2W6 nach vier Runden, 3W6 nach sieben Runden usw.). Des weiteren besteht für Takelagebrände je Runde eine Chance von 10%, daß sie auf den Rumpf übergreifen, und für Rumpfbände eine Chance von 5%, daß sie auf die Takelage übergreifen.

Feuer im Rumpf erreichen mit 5% Chance je Runde (kumulativ) die Pulverkammer und vernichten so das Schiff - d.h. dies ist spätestens nach 20 Runden Feuer der Fall.

Brandbekämpfung: Brandbekämpfung erfordert Hilfsmittel in Form von Wasser oder besser noch Sand, sowie Besatzungsmitglieder, die sich nur dieser Aufgabe widmen. Die Löschchance beträgt je Runde Anzahl brandbekämpfende Personen x 10 / Anzahl Schadens-W6 des Feuers %. Wird Sand eingesetzt, steigt die Chance auf das anderthalbfache an. Bei Takelagebränden ist die Chance um 10% zu senken; sie beträgt aber nie unter 5%. Es kann nicht falsch sein, bei Feuer im Schiff eine Loyalitätsprobe der Besatzung zu würfeln. Bei Mißlingen springen die Leute in Panik über Bord. Besatzungsmitglieder, die ein Feuer bekämpfen, können keine anderen Aufgaben übernehmen.

Beispiel: Die spanische Galeone "Santissima Trinidad" fängt im Gefecht Feuer, welches weitere drei Runden brennt, so daß der Schaden auf 2W6 je Runde ansteigt. Jetzt befiehlt der Capitan die Brandbekämpfung. 8 Seeleute widmen sich dieser Aufgabe. Es wird nur Wasser eingesetzt. Die Chance für einen Erfolg beträgt 40% ($8 \times 10 / 2$).

Leider schaffen es die Seeleute nicht, das Feuer sofort zu löschen, und dieses greift auf die Takela-

ge über. Damit sinkt die Löschchance um 10% auf 30%.

6.4 Nachladen und Gefechtsbereitschaft

6.4.1 Ausrennen / Nachladen

Ein entscheidender Faktor in jedem Seegefecht ist das schnelle **Nachladen** und **Ausrennen** der Geschütze. Hier sind Schiffe mit gut gedrillten oder kopfstarken Besatzungen eindeutig im Vorteil. Im übrigen kann diese Regel dazu führen, daß leichtere Geschütze einen gewissen Ausgleich für geringeren Schaden und kleinere Reichweite erhalten, da sie öfter feuern können.

Die benötigten Zeiten in Runden in Abhängigkeit von der Größe der einem Geschütz zugeteilten Besatzung sind in der Tabelle angegeben. Hierbei wird erst die Ausrennzeit, dann gesondert die Nachladezeit angegeben (Ausrennen ist das Feuerbereitmachen eines geladenen Geschützes durch Öffnen der Pfortluke und Vorrollen in Feuerposition). Um die angegebenen Zeiten zu erreichen, muß wenigstens ein Besatzungsmitglied an der Kanone über Geschützerfahrung (oder den Beruf Kanonier / Stückmeister) verfügen. Alle anderen Besatzungsmitglieder müssen seit wenigstens 8 Wochen an Geschützen ausgebildet worden sein (oder Geschützerfahrung besitzen) oder sie gelten bei der Berechnung nur als halber Mann.

6.4.2 Gefechtsbereitschaft (optional)

Das Herstellen der **Gefechtsbereitschaft** umfaßt das Ausstreuen von Sand, Bereitstellen von Werkzeug und Löschwasser, Niederlegen von Zwischenwänden usw. Diese Arbeiten dauern 2W6 Runden; ein Profos darf je angefangener drei Erfahrungsstufen WM-1 verrechnen. Eine trainierte Kampfbesatzung darf bis zu WM-3 je nach Ausbildungsstand (Spielleiterentscheidung) verrechnen. Die Zeit kann nie unter 1 Runde absinken.

Nicht gefechtsbereite Schiffe erleiden im Gefecht WM-2 auf alle Würfe und jeder Treffer verursacht einen Punkt mehr Schaden gegen sie. Chancen auf Entstehen eines Feuers sind mit einem Faktor 1,5 zu multiplizieren.

6.5 Einfaches Manöversystem

Für das einfache Manöversystem ist es nicht erforderlich, die exakten Schiffspositionen auf einem Quadrat-rasterplan festzuhalten. Statt dessen ist es ausreichend, grob die Kurse und ungefähre Entfernung der Schiffe zu skizzieren (z.B. Kurs 90, 300 Meter zurück oder Kurs 180, 200 Meter zurück und 100 Meter querab). Alle Kurse werden in Gradzahlen angegeben. Dabei ist mit Kurs 0 Grad ein nördlicher Kurs und mit 90 Grad ein östlicher Kurs definiert.

Der wesentliche Unterschied zum komplexen System ist, daß die Windrichtung in diesem System aus Vereinfachungsgründen keine Rolle spielt.

Das Schiff mit der niedrigsten Initiative gibt als erstes seine Handlung an. Es folgen die anderen Einheiten in der Reihenfolge ihrer Initiative. Anschließend finden die Handlungen simultan statt! Handlungen sind Kursände-

6. Seegefechte

rungen und einfache Bewegung (sowie Segelmanöver, s.u.); andere Handlungen werden zwar ebenfalls angekündigt (z.B. Nachladen oder Reparieren), beeinflussen aber nur indirekt das Gefecht. Das Aufgeben eines Manövers ist nicht möglich; es ist auszuführen, falls es nicht durch Schäden unmöglich gemacht wird. Schäden werden sofort nach Treffer wirksam; bei simultanem Feuer von Schiffen (gleiche Initiative und gleicher Moment) werden Schäden erst nach (!) beiden Angriffen wirksam.

Beachten Sie, daß Bewegungen simultan auszuführen sind. Im Zweifel sollte skizziert werden, an welcher Stelle ein Schiff ein Schußfeld erreicht.

6.5.1 Bewegung

Einfache Bewegung erfordert keine Proben. In einer Runde bewegt ein Schiff sich bis zu $SBP \times 10$ Meter weit in konstanter Richtung.

6.5.2 Kursänderungen

Kursänderungen sind unter Angabe der angestrebten neuen Fahrtrichtung anzugeben.

Jede Kursänderung um mehr als 30 Grad in einer Runde verlangt eine erfolgreiche W-Probe. Auf diese ist ein Modifikator von -2 je vollen 15 Grad Kursänderung über den ersten 45 Grad anzurechnen. Scheitert eine Probe, bleibt das Schiff auf dem alten Kurs. Eine geworfene "1" ist immer ein Fehler und verursacht in der laufenden Runde WM-4 auf Ausweichen und WM-2 auf Angriffe. Eine geworfene "20" ist immer ein Erfolg.

Beispiel: Die Wardog (W11, WM+2 für Schiff steuern) läuft auf Kurs 90 und möchte diesen Kurs auf 180 ändern. Das sind 90 Grad Kursänderung, d.h. es ist eine Wendigkeitsprobe auszuführen. Auf diese Probe wird WM-6 angerechnet, d.h. 1W20+7 gewürfelt. Würfelt der Captain wenigstens eine 13, gelingt das Manöver.

Wie man sieht, sollten Schiffe mit geringer Wendigkeit angestrebte Kursänderungen lieber über mehrere Runden laufen lassen. Hierbei gibt es keine Begrenzung durch das Rundenende; ein Schiff könnte theoretisch zehn Runden lang den Kurs um je 10 Grad ändern.

Beispiel: Will die Wardog das geschilderte Manöver sicherer werden lassen, so könnte sie es in zwei Kursänderungen zu je 45 Grad aufteilen. In diesem Fall dauert es natürlich zwei Runden, aber die Wendigkeitsproben wäre ohne negativen WM (also 1W20+13) auszuführen.

Während einer Kursänderung bewegt ein Schiff sich entlang einer bogenförmigen Linie $SBP \times 3$ Meter weit.

Je Runde ist maximal eine Kursänderung gestattet. Soll diese nicht zu Rundenbeginn, sondern erst nach einigen Metern Bewegung stattfinden, sind die Gradzahlen für die W-Probe um jenen Betrag zu senken, der von der in dieser Runde möglichen Maximalbewegung von $SBP \times 10$ Metern prozentual verbraucht wurde. Gleiches gilt im umgekehrten Fall, d.h. erst Kursänderung, dann Bewegung.

Beispiel: Die Wardog (SBP 25) möchte sich erst 100 Meter bewegen und dann den Kurs ändern. In

diesem Fall ist ab 18 Grad (30 abzüglich 100/250 von 30, d.h. 18) Kursänderung eine Probe zu würfeln. Auf die Probe gilt WM-2 je voller 9 Grad (15 abzüglich 100/250 von 15) Kursänderung über den ersten 27 Grad (45 abzüglich 100/250 von 45). Wird also eine 90-Grad-Kursänderung angestrebt, wäre WM-14 fällig und das Manöver fast unmöglich.

6.5.3 Heck / Bug kreuzen

Der sogenannte **Enfilierbeschuß** ist ein sehr gesuchtes Manöver, da er große Vorteile bringt und oftmals gefechtsentscheidend wirkt. Bei diesem Beschuß über Heck oder Bug wurde meist extrem hoher Schaden verursacht, da kaum Zwischenwände existierten und so jede Kugel durch das ganze Schiff fegen konnte. Es gilt WM+2 auf Schaden und es können die speziellen Treffertabellen benutzt werden. Allerdings ist die kleinere Silhouette schwieriger zu treffen: WM-2 auf Angriffe.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, das Manöver auszuführen. Diese erfordern entsprechende Kursänderungen und Bewegungsaktionen.

6.5.4 Ändern der Entfernung

Um die Gefechtsentfernung zu verändern, muß ein Schiff auf den Gegner zusteuern (Entfernung verkürzen) bzw. von diesem wegsegeln (Entfernung erhöhen). Dies erfordert in der Regel Kursänderungen und Bewegungsaktionen.

6.5.5 Längsseitsgehen

Dieses Manöver ist nur gestattet, wenn die Entfernung zu Rundenbeginn kürzer als $(SBP \times 2)$ Meter ist und die Kurse einigermaßen parallel sind. Ist der Gegner einverstanden, tritt der gewünschte Effekt ein, d.h. die Schiffe gegen längsseits, was zum Beispiel zum Entern ausgenutzt werden könnte. Andernfalls muß der Angreifer ein Wendigkeits-Duell gegen den Gegner gewinnen, oder beide Einheiten bleiben auf Parallelkurs mit halbem alten Abstand.

Beispiel: Die Piratenkaravelle Wardog (W11, WM+2 für Schiff steuern, 25 SBP) ist 20 Meter querab der spanischen Schatzgaleone Cacafuego (SBP 20, W6). Der Captain der Wardog versucht, längsseits zu gehen, um zu entern. Natürlich ist der Captain der Cacafuego dagegen. Also wird gewürfelt, und zwar 1W20+13 für die Wardog und 1W20+6 für die Cacafuego. Würfelt die Wardog wenigstens eine 7, so kann sie längsseits gehen, es sei denn, das Gesamtergebnis der Cacafuego ist höher. Um zum Beispiel die 7 zu schlagen, müßte die Cacafuego mindestens eine 14 würfeln. In diesem Fall hätte sie ebenso wie die Wardog ein Ergebnis von 20, und da die Wardog das Duell gewinnen mußte, wären die Schiffe nicht längsseits, sondern in 10 Meter Abstand zueinander.

6.5.6 Rammen / Kollision

Zusammenstöße zwischen Schiffen im Gefecht können gewollt sein (Rammversuche), aber auch unbeabsichtigt (Kollisionen). In jedem Fall fügen sie den beteiligten Schiffen Schäden aller Art zu.

6. Seegefechte

Am rammenden Schiff entsteht ein RP-Schaden in Höhe von Maximal-RP Zielschiff x (Schutz Zielschiff - halber eigener Schutz)/10. Der Schaden sinkt nie unter Maximal-RP Zielschiff /20. Mit 10% Chance entsteht Wasserlinienschaden (WLP-Verlust) in Höhe von zusätzlich 1/5 des o.g. RP-Schadens. Zudem wird einmal auf der Tabelle Kritische Takelagetreffer mit Kettenkugel gewürfelt.

Das gerammte Schiff erleidet Schaden in Höhe von Maximal-RP Rammendes Schiff x (Schutz Rammendes Schiff - eigener Schutz /2) / 4, mindestens aber Maximal-RP Rammendes Schiff / 10. Entsprechend wie oben ist für eventuelle weitere Schäden zu verfahren.

Bei Kollisionen gelten beide Schiffe als gerammt. Eine solche tritt ein, wenn zwei Schiffe unbeabsichtigt den Kurs kreuzen und keinem das Abdrehen gelingt.

Echtes Rammen erfordert ein gewonnenes Duell ähnlich wie beim Bug / Heck kreuzen, d.h. Wendigkeit gegen Wendigkeit.

Schiffe mit Rammspornen nehmen beim Rammen keinen Schaden; sie verursachen den vollen Schaden als WLP-Schaden !

6.6 Komplexes Manöversystem (optional)

Im komplexen Manöversystem wird die Position der Schiffe auf einem Quadratrasterplan dargestellt. Zusätzlich verwendet es Regeln für den Einfluß der Windrichtung auf das Gefecht und stellt spezielle Manöver von Segelschiffen vor.

6.6.1 Verfahren

Das Schiff mit der niedrigsten Initiative gibt als erstes seine Handlung an. Es folgen die anderen Einheiten in der Reihenfolge ihrer Initiative. Anschließend finden die Handlungen simultan statt! Handlungen sind Kursänderungen und einfache Bewegung (sowie Segelmanöver, s.u.); andere Handlungen werden zwar ebenfalls angekündigt (z.B. Nachladen oder Reparieren), beeinflussen aber nur indirekt das Gefecht. Das Aufgeben eines Manövers ist nicht möglich; es ist auszuführen, falls es nicht durch Schäden unmöglich gemacht wird. Schäden werden sofort nach Treffer wirksam; bei simultanem Feuer von Schiffen (gleiche Initiative und gleicher Moment) werden Schäden erst nach (!) beiden Angriffen wirksam.

a) Bewegung: Ein Schiff bewegt sich in jeder Runde SBP x 10 Meter weit, falls keine Kursänderungen befohlen wurden.

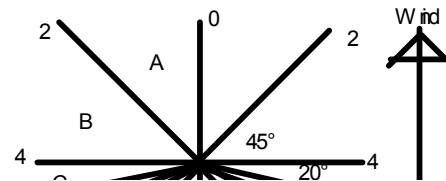
b) Kursänderungen: Kursänderungen sind unter Angabe der Koordinaten auf dem Rasterplan und der angestrebten neuen Fahrtrichtung anzusagen.

Die Regeln entsprechen denen des einfachen Manöversystems.

6.6.2 Einfluß der Windrichtung

Im komplexen Manöversystem spielt der Kurs des Schiffes relativ zur Windrichtung eine wesentliche Rolle. Bekanntlich gewinnen Segelschiffe ihre Antriebskraft aus dem Wind. Damit beeinflusst die Windrichtung

direkt die Wendigkeit und SBP eines Schiffes. Das folgende Diagramm ist zu beachten:



Die Zahlenangaben sind die für einen Kurs bis einschließlich des angezeigten erforderlichen Mindest-Wendigkeitswerte. Dabei sind alle Modifikationen durch Beschädigungen zu berücksichtigen; Schiff steuern bringt maximal einen Bonus von +3 für diese Rechnung. Kurse jenseits der 45 Grad in Windrichtung (Mindestwert 15) sind mit Schiffen der dargestellten Epochen nicht möglich. Ausnahmen gelten für Ruderschiffe (siehe dort)

Für die effektive Wendigkeit (für Proben aller Art, nicht aber die Bestimmung von Maximalkursen nach Windrichtung) und SBP gilt als Modifikator:

Bereich	Rahsegler	Lateinsegler
A	+ 33 %	+ 25 %
B	+ 20 %	+ 15 %
C	keine	keine
D	- 20 %	keine
E	- 33 %	- 15 %
F	- 33 %	- 25 %

Der Modifikator ist vor WM durch Schiff steuern auf den durch Schäden modifizierten Grundwert des Schiffes anzurechnen.

Der Einfluß der Windstärke und Segelfläche wird an anderer Stelle erläutert. Bei Kursänderungen ist für die Wendigkeit in der Runde jener Wert maßgebend, der niedriger ist (zwischen altem und neuem Kurs gesehen).

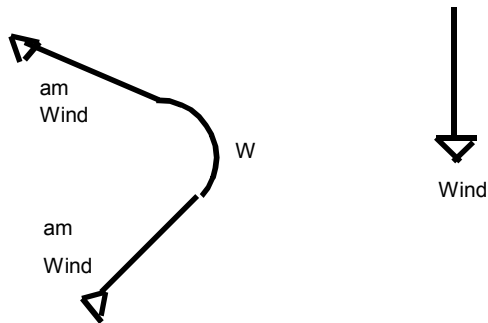
Beispiel: Ein Rahsegler (W10, SBP 25) läuft am Anfang einer Runde auf einem Kurs vor dem Wind (Bereich A). Er ändert den Kurs in der Runde auf eine Raumwindkurs (Bereich B). In diesem Fall hat das Schiff in der Runde W 12 (10 +20%) und SBP 30 (25 +20%). In der nächsten Runde hätte es die gleichen Werte.

Halse/Wende: Es ist erlaubt, bei einer Kursänderung auch den nicht befahrbaren Gegenwindbereich zu passieren. Dies gilt als Halse, wenn das Heck durch den Wind geht, und als Wende, wenn der Bug durch den Wind geht. Das Manöver muß nicht in einer einzigen Runde ausgeführt werden. Eine W-Probe ist auf jeden Fall für jede Runde auszuführen, in der das Schiff durch den Wind dreht (d.h. den sonst nicht befahrbaren Be-

6. Seegefechte

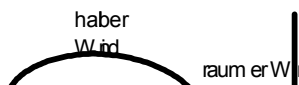
reich passiert). Für Rahsegler gilt bei Halsen Bonus+2 und bei Wenden -1; bei Lateinseglern ist es umgekehrt.

Wende:



Das Schiff bewegt sich von einem Am-Wind-Kurs auf einen Am-Wind-Kurs. Hierbei passiert der Bug die Richtung, aus welcher der Wind kommt. Scheitert hier eine W-Probe, so bleibt das Schiff mit killenden Segeln im Wind etwa mit Kurs auf Punkt W liegen ("festgeseelt"). Um wieder voranzukommen, muß man auf den alten Kurs (d.h. den gerade noch mit der Wendigkeit zulässigen Kurs) zurückfallen oder - falls man noch nicht zuviel Geschwindigkeit verloren hat - die Wende vollenden. Spieltechnisch bedeutet dies: Es ist eine zweite W-Probe gegen die halbe modifizierte Wendigkeit auszuführen. Bei Erfolg schafft das Schiff in der Folgerunde, die Wende zu vollenden. Andernfalls ist nur ein Zurückfallen auf den alten Kurs möglich, das eine unmodifizierte W-Probe (ein Versuch je Runde) erfordert. Andere Bewegungsmanöver sind nicht gestattet..

Halse (eigentlich Q-Halse):



Das Schiff segelt am Wind. Es fällt ab auf halben und schließlich auf raumen Wind, ehe es halst, d.h. sein Heck durch den Wind bewegt (H). Anschließend wird wieder auf halben, dann auf Am-Wind-Kurs angeluv. Das Risiko bei diesem Manöver liegt bei der eigentlichen Halse, d.h. beim Wechsel von raumem Wind zu raumem Wind. Für einen Moment liegt das Schiff dabei vor dem Wind. Der entsprechende Winddruck kann leicht für Bruch im Rigg oder gar für Kenterung sorgen, wenn die Mannschaft nicht aufpaßt. Entsprechend führt ein Fehler bei der Probe zu TP-Verlusten in Höhe von 1W6 x 2 % des momentanen Wertes (und zu einem Verbleiben auf Vorm-Wind-Kurs) und ein kritischer Fehler bedeutet zusätzlich einen Wurf auf der Tabelle: kritische Takelagetreffer sowie eine 10%-Chance auf Kenterung. Der Vorm-Wind-Kurs kann in einer Folgerunde problemlos verlassen werden.

Im übrigen bewegt ein Schiff sich während einer Q-Halse ein größeres Stück in Windrichtung als bei einer Wende. Die Q-Halse dauert üblicherweise mehrere Runden (man beachte die zahlreichen erforderlichen Kursänderungen) und entsprechend kann die Drift bestimmt werden.

6.7 Reparaturen

Die im folgenden beschriebenen Aktionen stellen keinesfalls echte Reparaturen von Gefechtsschäden dar. Vielmehr handelt es sich um provisorische Instandsetzung entstandener Schäden, die nicht allzu dauerhaft sein wird und baldmöglichst durch vollwertige Arbeit (s. Seefahrt) ersetzt werden sollte. Dennoch können Gefechtsreparaturen mitunter entscheidende Wirkung auf die Kräfteverhältnisse haben.

Alle Reparaturen erfordern Werkzeug und Ersatzteile. Eine Mann-Runde ist eine Zeitspanne, die bei Einsatz eines Mannes eine Runde beträgt. Zwei Mann brauchen eine halbe Runde, vier eine Viertelrunde usw.

6.7.1 TP-Reparatur

Die Wiederherstellung bloßer TP-Verluste ist relativ einfach. Sie erfordert die Mitwirkung wenigstens eines Segelmachers oder Takelmeisters. Ist diese gegeben, so repariert jeder Mann je Runde 1W6-1 TP und jeder Takelmeister / Segelmacher sogar 2W6-2 TP. Allerdings kann dieser keine anderen Aktionen ausführen, und der Gegner könnte durch gezielten Beschuß versuchen, die Reparaturcrew auszuschalten oder wenigstens zu behindern.

6.7.2 RP-Reparatur / WLP-Reparatur

Ähnlich problemlos ist die Wiederherstellung von RP-Verlusten. erforderlich ist wenigstens ein Zimmermann, Schiffbauer oder ähnlicher in Holzbearbeitung erfahrener Charakter. Jeder Mann repariert je Runde 1W6-1 RP, Charaktere mit den genannten Fertigkeiten das doppelte.

Sollen WLP zurückgewonnen werden, so beträgt die reparierte Menge nur 1W3-1 je Runde.

6.7.3 Abdichten von Lecks

Durch kritische Treffer entstandene Lecks sollten abgedichtet werden, um den Untergang des Schiffes zu verhindern. Erforderlich sind Lecksegel oder größere Holzteile und einer der unter RP-Reparatur genannten Charaktere. Leichte Lecks erfordern zur behelfsmäßigen Abdichtung 2W6 Mann-Runden. Bei schweren Lecks beträgt die Zeitspanne 2W6 Mann-Runden, um nur noch ein leichtes Leck vor sich zu haben. Dieses kann dann weiter abgedichtet werden. Schwere Lecks erfordern wenigstens drei Mann zur Abdichtung.

Für provisorische Reparaturen von Lecks. besteht je Runde eine Chance von 5%, daß ihre Wirkung wieder nachläßt. Dauerhaftere Abdichtung (hält einige Stunden) erfordert die dreifache Zeitspanne.

6.7.4 Notruder einrichten

Diese Hilfsmaßnahme erfordert geeignete Bauteile, z.B. Langriemen. Sie erfordert 3W6 Mann-Runden und einen Schiffbauer oder Steuermann. Bei Erfolg wird die

6. Seegefechte

negative Wirkung eines bestehenden Ruderschadens halbiert und das Schiff kann entsprechend wieder gesteuert werden.

6.7.5 Notmasten / Nottakelung

Verlorene Maststengen oder ganze Masten können behelfsmäßig ersetzt werden, falls geeignete Rundhölzer (Rahen, Reservestengen, Gaffelbäume o.ä.) und ein Takelmeister oder Schiffbauer zur Verfügung stehen. Außerdem werden wenigstens 10 Mann benötigt, um eine Notstenge, und 20 Mann, um einen Notmast zu errichten (Dies gilt für Schiffe von 250 bis 400 Tonnen; bei größeren steigen die Zahlen entsprechend, während sie bei kleineren absinken, aber nie unter 3 Mann). Die Zeitspanne beträgt:

Bauteil	Mann-Runden
Großmast	2W6 x 100
Fockmast	2W6 x 80
Besamast	2W6 x 60
Großstenge	2W6 x 75
Fockstenge	2W6 x 65
Besanstenge	2W6 x 50

Die Zeit sinkt nie unter 3 Runden ab.

Die Errichtung eines Notmastes ist eine sehr schwierige Aktion, die eine Erfolgsprobe des aufsichtsführenden Charakters auf die entsprechende (Berufs-) Fertigkeit verlangt. Ein Mißerfolg verbraucht die Zeit, ohne zum Erfolg zu führen. Ein kritischer Fehler läßt den Prozeß scheitern und den Notmast als Trümmer (s. Takelagetreffer) auf Deck stürzen. Gleiches gilt, wenn die Aktionen durch gegnerischen Beschuß gestört werden. Störung ist hier der Ausfall so vieler Leute, daß die Anzahl unter die Mindestmenge absinkt, oder ein erfolgreicher gezielter Beschuß oder kritischer Takelagetreffer im entsprechenden Bereich.

Nottakelungen bringen 50% der durch den Schaden verlorenen TP zurück und reduzieren Aus-, W- und SBP-Verluste um die Hälfte.

6.8 Situationsbedingte WM

Diverse WM sind im Seegefecht denkbar. Im einzelnen handelt es sich zunächst um die auch im Gefecht einzelner Charaktere üblichen WM für Sichtbedingungen wie z.B. Nebel oder Dunkelheit (s. Kampf). Desweiteren gilt:

Starker Seegang verursacht Angriffs-WM von -1 bis -4. Sehr starke Wellen können sogar Geschützfeuer aus tief gelegenen Decks unmöglich machen, ohne das Schiff zu gefährden - durch die Geschützpforten kann leicht Wasser eindringen. Der Spielleiter entscheidet.

Steht kein Steuermann zur Verfügung, so gilt WM-1 auf alle Angriffe des Schiffes.

6.9 Gezieltes Feuer

Gezieltes Feuer war in frühen Seegefechten die absolute Ausnahme, da die verwendeten Geschütze alles andere als zielsicher waren. Dennoch ist es gestattet und könnte

z.B. beim Gefecht kleiner Einheiten gegen große Gefechtsentscheidend werden.

6.9.1 Geänderte Ausrichtung

Es sind zwei wesentliche Formen der geänderten Ausrichtung von Geschützen zu unterscheiden:

a) Ketten- oder Stangenkugeln gegen den Rumpf

Es ist zwar möglich, aber meist nicht allzu effektiv, Ketten- oder Stangenkugeln gegen den Rumpf eines Schiffes einzusetzen. Es gilt WM-1 auf den Angriff und der Schutzwert des Schiffes gegen den Schaden wird verdoppelt.

b) Vollkugeln

Vollkugeln können prinzipiell auch gegen die Takelage abgefeuert werden. Dies ist ohne Angriffs-WM möglich, jedoch wird der Schaden halbiert, da diese Geschosse im wesentlichen einfach durch die Takelage rauschen, ohne sehr viel Schaden anzurichten.

Eine andere Option stellt das Zielen auf die Wasserlinie des Gegnerschiffes dar. Hierbei gilt ein WM von -5 auf den Angriff und der Schutzwert des Zielschiffes wird verdoppelt angerechnet.

6.9.2 Echtes gezieltes Feuer (optional)

Echtes gezieltes Feuer kann nur durch ausgebildete Kanoniere oder Stückmeister ausgeführt werden. Bloße Geschützfertigkeit genügt nicht! Es ist nur mit Einzelschüssen gestattet, nicht aber mit Salven oder Breitseiten.

Beim Angriff wird hier ähnlich wie bei Scharfschützen-Aktionen (vgl. Fernkampfregeln) verfahren. Es sind zwei Angriffswürfe notwendig; als WM darf die volle Stückmeister-/Kanoniers-Erfahrung zum Grundwert (8 + Erfahrungsstufe Geschütz + WM) addiert werden! Der Mindest-Wert, der zu werfen ist, wird vom Spielleiter je nach Zielgröße festgelegt. Beispiele folgen. Außerdem muß das Ziel gesehen werden können.

- Ruderanlage: Mindestwurf 35; nur bei Heckbeschuß

- Mast: Mindestwurf 30 bis 35

Beispiel: Der Stückmeister Master Joe (Wert 9, Geschütz-3) zielt auf den Großmast einer feindlichen Galeone. Der Spielleiter entscheidet auf Mindestwurf 32 (es ist eine große Galeone...) und es gelten keine Entfernungs-WM. Master Joe würfelt zweimal mit 1W20 plus 20 (8+3+9).

Beide Angriffswürfe müssen das Mindestresultat erreichen. Ist dies der Fall, wird ein (!) Ausweichwurf gegen den schlechteren Angriff ausgeführt. Bei Mißerfolg wurde das gewünschte Ziel getroffen, andernfalls liegt nur normaler Rumpf- oder Takelageschaden vor. Ein Zieltreffer führt zu einem regulären Schadenswurf. Die Chance, daß der angepeilte kritische Effekt erzielt wurde, beträgt (erzielter / benötigter Schaden x 50 %). der benötigte Schaden wird vom Spielleiter anhand der Beispiele festgelegt. Der Schutzwert wird nie berücksichtigt!

- Ruderanlage: ca. 6 Punkte

- Mast eines Dreimasters: 12 bis 15 Punkte

6. Seegefechte

- Mast eines Zweimasters / Dreimaster-Stenge: 8 bis 10 Punkte

- Mast eines Einmasters / Zweimaster-Stenge: 4 bis 6 Punkte

Beispiel: Master Joe würfelt eine 16 und eine 14, das heißt er erreicht eine 36 und eine 34, was den erforderlichen Mindestwert von 32 erreicht. Das Ziel verteidigt sich gegen 34. Nehmen wir Ausweichen+12 an, und wirft das Ziel weniger als 22 (relativ wahrscheinlich), so trifft Master Joe den Großmast. Sein Siebzehnpfünder verursacht 3W6+3 Schaden und er würfelt gut, so daß der Schaden 18 Punkte beträgt. Der Spielleiter entscheidet, daß für den Großmast 15 Punkte erforderlich sind (erinnern wir uns, es ist eine große Galeone). Damit ist die Chance auf einen Mastbruch 60 % (18/15 x 50).

6.10 Einsatz von anderen Waffen

Neben den Geschützen können im Seegefecht auch individuelle Besatzungsmitglieder ihre Waffen verwenden. Dies dürfte vor allem zur Ausschaltung der Besatzung dienen, kann aber, z.B. mittels Brandpfeilen, auch gegen ein Schiff selbst benutzt werden.

6.10.1 Fernkampfangriffe

Fernkampfangriffe sind in zwei Arten einzuteilen: gegen das Schiff gerichtete und gegen die Besatzung gerichtete.

Angriffe gegen Besatzungsmitglieder sollten bei geringer Schützenzahl wie im Einzelgefecht gelöst werden. Zu beachten wäre lediglich das Verhältnis von Kampf- und Gefechtsrunden (ein Angriff je Runde möglich) und Gefechtsrunden. Sind jedoch größere Schützengruppen aktiv oder sind die Werte der Besatzung des Zielschiffes nicht eindeutig bestimmt, sollte ein anderes Verfahren verwendet werden: Es wird ermittelt, wieviel Angriffe je Gefechtsrunde und Schütze möglich sind. Das ganze wird mit der Anzahl der Schützen verrechnet und einfach ein Breitseitenangriff für alle (!) Schützen zusammen ausgeführt und mit einem(!) Ausweichwurf der Gegnerbesatzung gekontert. Anschließend wird der mittlere Schaden aufsummiert - verringert um den mittleren Rüstungsschutz der Gegner. Jeweils 20 volle Schadenspunkte führen zur Ausschaltung eines Besatzungsmitgliedes. Beschuß gegen Spieler und wichtige NSCs sollte nach wie vor individuell ausgespielt werden; andernfalls werden Zielcharaktere zur Not zufällig bestimmt.

Angriffe gegen ein Schiff werden vor allem mittels **Brandpfeilen** ausgeführt. Handfeuerwaffen können ein Schiff kaum beschädigen. Wird dies dennoch versucht, kann der Schaden mit 1W6-1 angesetzt werden, wobei je 50 m über den ersten 50m ein WM von -1 gilt (nur mit Musketen / Arkebusen kann ein Schiff überhaupt gefährdet werden). Angriffe werden dann wie Geschützfeuer gelöst, einschließlich Schutzwertabzug vom Schaden - und bei großer Schützenzahl sollte erneut die Breitseitenregel angewendet werden. Brandpfeile verursachen bei einem Treffer zunächst keinen Schaden. Das Angriffsverfahren ist einfach: Angriffs-Wurf, keine Verteidigungsmöglichkeit, eventuelle WM verrechnen. Trifft ein Brandpfeil (üblich ist der chuß auf die Takela-

ge) entsteht mit 30% ein Feuer, das je Runde 1W6 TP kostet (vgl. auch: Feuer an Bord).

6.10.2 Nahkampfwaffen

Nahkampfwaffen werden wohl fast nie gegen Schiffe verwendet werden. Einzige denkbare Situation wäre, daß versucht wird, ein Schiff z.B. mittels einer Axt zu beschädigen oder zu versenken. In diesem Fall ist wie beim Angriff gegen Objekte (vgl. Kampf) zu verfahren. Jeweils fünf volle Punkte Waffenschaden entsprechen einem Punkt RP- oder TP-Verlust. Der Schutzwert ist zu subtrahieren.

6.11 Weitere Trefferauswirkungen

Hat ein Schiff alle RP verloren (d.h. RP = 0), ist sofort mit W100 auf der folgenden Tabelle auszuwürfeln, was die Folgen sind:

Wurf	Effekt	
1 - 10	keine weiteren Folgen	
11 - 45	leichte Schanzkleidschäden	
46 - 70	leichte Deckschäden	
71 - 80	schwere Schanzkleidschäden	*
81 - 90	schwere Deckschäden	*
91 - 99	Masten angebrochen	**
100	wie 71 - 80, 81 - 90, 91 - 99 und schwerste Rumpfschäden: RP-Maximum sinkt dauerhaft auf 50% des Ausgangswertes	**

Leichte Schanzkleidschäden haben eine allgemein um 5% erhöhte Kenterchance bei Wind über Stufe 8 zur Folge.

Leichte Deckschäden bedeuten, daß abgefeuerte Geschütze mit 15% Chance ausfallen (1 Mann-Runde ist erforderlich, um ein Geschütz wieder bereitzumachen).

Schwere Schanzkleidschäden erhöhen die Kenterchancen sogar um 20%.

Schwere Deckschäden bedeuten, daß ruhende Geschütze mit 15% Chance wie oben beschrieben betroffen sind. Feuernde Geschütze stürzen mit 25% Chance unter Deck (3W6 Schaden und Zerstörung des Geschützes).

Angebrochene Masten brechen mit 25% Chance bei Wind der Stufe 7 und mehr.

Reparatur: Die mit einem Stern gekennzeichneten Schäden erfordern ruhige Lage und Aufslippen des Schiffes. Die mit zwei Sternen gekennzeichneten Schäden erfordern Werftaufenthalt. Nicht gekennzeichnete Schäden entfallen, sobald die RP wieder den vollen Wert erreicht haben.

6.12 Ruderschiffe (optional)

Ruderschiffe wie Galeeren und Galeassen wurden im 16. und 17. Jahrhundert vor allem von den Seemächten des Mittelmeeres noch in großer Zahl eingesetzt. So

6. Seegefechte

wurde die Schlacht bei Lepanto 1571 ausschließlich von diesen Fahrzeugen gefochten, und die venezianische Flotte umfaßte sehr viel mehr Galeeren als Linienschiffe und Fregatten.

Diese Schiffe haben verschiedene Vor- und Nachteile im Gefecht, vor allem was das Manövrieren betrifft.

6.12.1 Manöver unter Ruderantrieb

Wird der Ruderantrieb eingesetzt, so spielt die Windrichtung keine wesentliche Rolle für das Schiff. Alle W-Proben werden ohne Windeinfluß ausgeführt. Das Schiff kann sogar gegen den Wind fahren, allerdings mit einem Abzug von 25 % auf die SBP. Desweiteren ist Rückwärtsfahrt gestattet, wobei die SBP um 20% absinken.

SBP-Werte unter Rudern sind bei Galeeren direkt mit den angegebenen identisch.

6.12.2 Gefechtsschäden

Takelagetreffer haben gegen echte Ruderschiffe (Galeeren aller Art) nur 1/5 (abgerundet) der Wendigkeits- und SBP-Verluste zur Folge; allerdings gelten Abzüge für Behinderung durch Trümmer voll. Der Ausweich-Wert hängt nur zu 1 Punkt von den TP ab; dieser geht erst verloren, wenn 100% der TP verloren sind.

Für Galeassen und vergleichbare Ruder / Segler gelten 1/3 der SBP- und W-Verluste.

Schiffe mit Hilfsrudern (z.B. arabische Schebecken) erhöhen, wenn sie gerudert und gesegelt werden, ihre Aus-Werte um 1/ 5 sowie SBP und Wendigkeit um 1/3. Schäden haben volle Wirkung; jedoch sind die Ruderantriebs-Modifikationen bei TP =100% zu errechnen und diese bleiben durch TP-Schäden unbeeinflußt.

Ruderanlagentreffer haben nur die halben WM zur Folge (bzw. ein Viertel bei reinen Ruderschiffen wie Galeeren.)

6.12.3 Erhöhte Geschwindigkeit

Ruderschiffe können kurzzeitig mit erhöhter Kraft angetrieben werden und dann deutlich schnellere Geschwindigkeiten erreichen.

a) Schnellfahrt: (anderthalbfacher Schlag)

Die SBP steigen um 40%. Alle 10 Minuten verliert jeder Ruderer 2W6 AK, falls nicht eine Probe:Rudern mit WM- (4 + Anzahl Minuten Schnellfahrt / 10) gelingt. Sinken die AK auf Null, gehen entsprechend in halber Höhe LK verloren.

b) Spurt (doppelter Schlag)

Die SBP steigen um 80 %. Die Erschöpfungsspanne (s.o.) beträgt 2 Minuten mit einem WM von - (5 + Anzahl Minuten Spurt / 2).

6.12.4 Angriff auf die Ruder

Eine sehr effektive Bekämpfungsmethode gegen Ruderschiffe ist die Zerstörung der Ruder durch Überfahren derselben. Hierzu ist es notwendig, auf Parallelkurs mit sehr geringem Abstand(5 Meter und darunter) am Schiff vorbeizusegeln. Das Manöver wird wie ein Rammstoß abgewickelt. Jedoch nimmt das angreifende Schiff durch die Kollision überhaupt keinen Schaden, und auch dem

Ruderschiff werden keine RP / WLP abgezogen. Vielmehr werden nur die Ruder einer Seite betroffen, wobei jedes Ruder 2 RP besitzt. Der zugefügte Schaden wird wie beim Rammstoß berechnet, jedoch spielt der Schutz des gerammten Schiffes keine Rolle. Zerstörte Ruder setzen proportional die SBP und Wendigkeit des Ruderschiffes herab.

6.12.5 Besondere Verwundbarkeiten

Die Ruderbänke sind ein im Artilleriegefecht sehr verwundbarer Bereich, da die Ruderer dicht gedrängt sitzen. Eine einzige Kugel kann entsetzliche Verluste verursachen. Daher verlieren Ruderschiffe bei jedem Rumpftreffer sofort 1W6 Ruderer, falls der Einschlag wenigstens 5 RP kostete - diese Verluste sind nicht automatisch Tote, es kann sich auch um Schwerverwundete, unter Trümmern Begrabene usw. handeln. Alle Besatzungsverluste durch Splitter werden verdoppelt.

6.13 Enterkampf

Für Piraten, aber auch z.B. für Kampfschiffe, war es immer ein wichtiges Ziel, den Gegner zu entern und das Schiff im Einzelkampf zu erobern. Entern ist natürlich nur empfehlenswert, wenn die eigene Besatzung kampfkraftiger ist als die des Gegners.

Erste Möglichkeit ist das **Entern nach Längsseitsgehen** oder Zusammenstoß. Nach einem der entsprechenden Manöver können bereitstehende Besatzungsmitglieder das Schiff entern.

Zweite Möglichkeit ist das **Werfen von Enterhaken** (vgl. Fertigkeiten). Enterhakenwurf ist einmal je Gefechtsrunde und Haken gestattet, aber nur bei ungefährtem Parallelkurs und mit folgenden EntfernungswM auf die Erfolgsprobe:

Distanz	WM	Zeitfaktor
1 - 5 m	+ 2	/ 2
6 - 10m	+ 1	x 2/3
11 - 15 m	-	x 1
16 - 25 m	- 1	x 1,5
26 - 35 m	- 2	x 2
36 - 50 m	- 4	x 3

Über 50 m Distanz ist es nicht möglich, ein Schiff mit Enterhaken zu erreichen, so daß erst die Entfernung verringert werden muß, bevor ein Entermanöver begonnen werden kann.

Eine erfolgreiche Fertigungsprobe bedeutet einen verankerten Enterhaken. Zum Kappen desselben müssen 15 Schadenspunkte gegen das Tau (maximal zwei Angreifer können mitwirken) erzielt werden.

Personen, die Enterhaken werfen, an den Tauen ziehen oder die Taue kappen sollen, können in der entsprechenden Gefechtsrunde nicht für andere Aktionen, z.B. Segel- oder Geschützbedienung, benutzt werden.

Durch Haken ergriffene Schiffe können herangezogen werden. Dabei nähern sich beide Schiffe einander und

6. Seegefechte

treffen sich in der Mitte bzw. bei deutlichen Tonnageunterschieden verschiebt sich das kleinere stärker zum größeren Schiff hin. An einem Haken können bis zu drei Besatzungsmitglieder ziehen. Es gilt für die Zeit bis zum Erreichen der Enterdistanz (Bord an Bord):

Zeitspanne = Zeitfaktor x 10 Runden / Anzahl Leute;

Mindestzeitspanne ist eine Runde. Ein sportliches Herüberschwingen auf ein Schiff kann schon bei kürzeren Distanzen möglich sein, doch überlassen wir entsprechende Regeln der Kreativität von Spielern und Spielleiter.

Beispiel: Die Piratengaleone von Redbeard versucht, ein spanisches Handelsschiff zu entern. Es werden vier Enterhaken auf eine Entfernung von 30 m (Zeitfaktor 2) geworfen, und diese werden erfolgreich verankert. Sofort beginnen zwei Mann, an jedem Haken zu ziehen, um die Beute näher heranzubekommen. Es dauert drei Runden ($2 \times 10 / 8 = 2,5$, aufgerundet 3), bis sich die Schiffe Bordwand an Bordwand berühren und die wilde Piratenmeute Redbeards die Spanier entert.

Der eigentliche Enterkampf ist ein Einzelkampf nach den Seaborne-KampfregeIn. Sind große Mengen "Statisten" beteiligt, sollte der Kampf nach dem folgenden vereinfachten Verfahren gelöst werden: Angriffswürfe nach Breitseitenverfahren; ebenso die Verteidigung. Schaden nach Breitseitenregel gegen durchschnittlichen Rüstungsschutz der Crew. 25 Schadenspunkte schalten ein Besatzungsmitglied aus (kampfunfähig, genauer Zustand wird vom Spielleiter festgelegt).

Um Übermachtsverhältnisse im Nahkampf besser simulieren zu können, sollte maximal ein Verhältnis 3:1 von Angreifern zu Verteidigern zugelassen werden. Eine mindestens doppelt überlegene Partei erhält WM+4 auf Angriff, Abwehr und Ausweichen. Eine dreifach überlegene Partei erhält WM+7.

Beispiel: Aus Redbeards Crew kämpfen 8 Leute mit Entermesser+9 und 4 Leute mit Enterbeil+8. Der Angriff wird mit $1W20+9$ ($[8 \times 9 + 4 \times 8] / 12 = 8,6$; aufgerundet zu 9) ausgeführt. Nehmen wir an, es wird eine 12 gewürfelt und der Gegner (Abwehr +8) wirft eine 7. Die Breitseitentabelle ergibt bei Differenz von 6 Punkten zugunsten des Angreifers (d.h. über 5) und 12 Angreifern (d.h. 11 bis 15) acht Treffer. Dies sind fünf Entermesser (2/3 von 8, entspricht 5,3 gerundet 5) und drei Enterbeile (der Rest). Also werden dreimal $2W6+2$ Schaden angerichtet. Die gegnerische Mannschaft umfaßt 15 Personen und hat Rüstschutz von 3 Punkten (alle haben den gleichen Rüstungstyp). Also werden $8 \times (2W6+1-3) + 3 \times (2W6+2-3)$ Schaden verursacht. Fallen erst eine 6, dann eine 8, so sind dies 53 Punkte Schaden. Dies entspricht zwei ausgefallenen Besatzungsmitgliedern.

6.14 Allgemeine Aktionen

6.14.1 Segelsetzen

Das Segelsetzen ist sehr wichtig, da die erreichbare Geschwindigkeit eines Seglers stark von der gesetzten Segelfläche abhängt (proportionaler Zusammenhang für

Spielzwecke, bezogen auf SBP, W, Aus). Umgekehrt mag es gewünscht werden, die Segelfläche zu verringern, um z.B. die Feuergefahr zu senken. Die folgenden Tabellen liefern dem Spielleiter Anhaltspunkte für den benötigten Zeitaufwand. Alle Angaben in Runden; bei mehreren Segeln für jedes Segel einzeln.

a) Lateinertakelage

1) Einmaster:

Anzahl eingesetzte Personen	Zeitaufwand
1	1W6
2	1W6-1 (mind. 1)
3	1W3
4-5	1W3-1 (mind. 1)
6 und mehr	1

2) Zweimaster:

Personen	Zeit f. Großsegel
1 - 2	1W6+2
3 - 4	1W6
5 - 7	1W6 - 1 (mind. 1)
8 - 10	1W3
11 und mehr	1

Die Fock wird wie das Segel eines Einmasters behandelt.

3) Dreimaster:

Personen	Großsegel
1 - 2	2W6+1
3 - 5	3W3
6 - 8	1W6+1
9 - 11	1W3+1
12 und mehr	1W3

Der Besan wird wie das Segel eines Einmasters, die Fock wie das Großsegel eines Zweimasters behandelt.

b) Rahtakelung (einschließlich Aufentern falls erforderlich)

Das Gaffelsegel am Besan ist je nach Verdrängung des Schiffes wie das Großsegel eines Zweimasters oder eines Dreimasters mit Lateinertakelung zu behandeln. Die folgende Tabelle gilt für den Großmast eines Rahseglers von mittlerer Tonnage (um die 300 Tonnen in den Spielepochen).

6. Seegefechte

Personen	Untersegel
1 - 2	1W6
3 - 4	1W6-1 (mind. 1)
5 - 6	1W3
7 - 8	1
9 - 10	1

Der Zeitaufwand für Mars- und Bramsegel (falls vorhanden) ist genauso hoch, da die Segel zwar kleiner sind, aber das Aufentern länger dauert. Sind die Toppasten bereits auf den Rahen, sind die Zeiten um 25% zu reduzieren bei Untersegeln, bei Marssegeln um 50% und bei Bramsegeln um 66%.

Bei veränderter Schiffsverdrängung entscheidet der Spielleiter, wie stark sich die Zeiten ändern. Größere Besetzungszahlen im Einsatz verkürzen dann entsprechend die Zeit.

6.14.2 Segelbergen

Das Segelbergen dauert genauso lange wie das Segelsetzen. Sollen die Segel ordentlich festgezurt werden, da man Sturm erwartet, steigt der Zeitaufwand um 50%. Gleiches gilt für das Setzen ordentlich festgemachter Segel.

6.14.3 Segelbedienung

Zur bloßen Bedienung bereits gesetzter Segel ist eine Besatzung erforderlich, die pro Rahsegel zwei Personen beträgt. Starker Wind oder besonders große Segel (vor allem Untersegel) erfordern die doppelte bis fünffache Zahl je nach Spielleiterentscheidung.

Beispiel: Die Untersegel einer Zweidecker-Galeone benötigen acht Personen zur Bedienung. Bei einer großen 400-Tonnen-Galeone sind sechs Mann ausreichend, während auf einer ranken 200-Tonnen-Galeonen zwei bis drei Personen völlig ausreichen.

Lateinersegel erfordern je nach Größe und Wind eine bis zehn Personen zu ihrer Bedienung.

Beispiel: Das Lateinersegel einer Ein-Mast-Schaluppe kann ein Mann bedienen, sofern nicht Orkan herrscht. Für das Großsegel einer Zweimast-Karavalle sind schon vier Personen erforderlich, und auf einer Dreimast-Karavalle sollten es wenigstens sechs Mann sein, bei Sturm sogar zehn.

Eine zu kleine Besatzung bedeutet negative WM auf alle Wendigkeits-Proben und Ausweichwürfe sowie in gefährlichen Situationen wie z.B. Stürmen erhöhte Unfallgefahren. Die WM betragen als Faustregel -1 je voller 10% fehlender Besatzung. Hierbei wird für das ganze Schiff, nicht für einzelne Segel, gerechnet. Im Einzelfall entscheidet der Spielleiter.

Beispiel: Eine Dreimast-Karavalle hat drei große Lateinersegel, deren Bedienung bei normalem Wind insgesamt zwölf Mann erfordert. Stehen nur acht zur Verfügung, aber der Captain setzt dennoch alle Segel, so gilt WM-3 (es fehlen 4/12, also 33% der

notwendigen Crew) auf Ausweichen und Wendigkeits-Proben.

6.14.4 Ankerhieven

Ab und an kann es vorkommen, daß ein Schiff vor Anker von einem Gefecht überrascht wird. In diesem Fall dürfte es ratsam sein, den Anker zu lichten, um manövrieren zu können. Schiffe vor Anker haben nämlich keine SBP und keine Wendigkeit, und ihr Ausweichwert entspricht dem eines Schiffes ohne TP.

Die erforderliche Zeit ist grundsätzlich abhängig vom Gewicht des Ankers, der Anzahl der eingesetzten Besatzungsmitglieder und externen Faktoren. Kleinere Schiffe (bis einschließlich ca. 80 Tonnen Verdrängung) haben meist kein Ankerspill, während dies auf größeren der Fall ist. Dies wird in der folgenden Formel mit berücksichtigt. Besatzungsmitglieder, die den Anker hieven, können in dieser Zeit keine anderen Arbeiten wie zum Beispiel Segelsetzen übernehmen. Während des Ankerhievens ist die Manövrierfähigkeit des Schiffes wie oben geschildert eingeschränkt.

Die benötigte Zeit errechnet sich nach

1W3 x Schiffsverdrängung / (50 x Anzahl Personen) Runden

Beispiel: Die Galeone White Sands (400 Tonnen) setzt zehn Mann ein, um den Anker zu hieven. Es wird eine 2 gewürfelt. Also dauert es 2 Runden ($2 \times 400/500 = 1,6$ aufgerundet 2), bis der Anker gehievt ist.

Es ist aufzurunden. Die Zeitspanne beträgt immer mindestens eine Runde. Der Spielleiter kann die Zeit erhöhen, wenn er von besonders tückischem Untergrund ausgeht, wo sich der Anker verhakt haben könnte.

Einfaches Kappen einer Ankerleine erfordert eine scharfe Waffe und das Erzielen einer gewissen Zahl Schadenspunkte (s. Strukturpunktregel). Der Zeitaufwand wird hiernach bestimmt. Allerdings geht in diesem Fall der Anker verloren. Eine Bergung ist theoretische denkbar, wird aber Taucharbeiten erfordern.

6. Seegefechte

Tabelle 1: Entfernungs-WM für Geschütze

Geschütz	1 bis 5 m	6 bis 15 m	16 bis 25 m	26 bis 50 m	51 bis 100 m	101 - 200 m	201 bis 300 m	301 bis 500 m	501 bis 1.000 m	über 1.000 m
Drehbasse	+ 4 / +1	+ 2 / -	+1 / -	-	- 2 / - 1	nein	nein	nein	nein	nein
3pf. / 4pf.	+ 5 / + 2	+ 4 / + 1	+ 1 / -	-	-	- 1 / - 1	- 2 / - 2	- 4 / - 3	- 8 / - 5	- 9 / - 6
6pf.	+ 5 / + 2	+ 4 / + 1	+ 1 / + 1	+ 1 / -	-	- 1 / -	- 2 / - 1	- 4 / - 2	- 6 / - 4	- 7 / - 5
9pf.	+ 6 / + 2	+ 4 / + 1	+ 1 / + 1	+ 1 / -	-	- 1 / -	- 1 / - 1	- 3 / - 2	- 4 / - 4	- 5 / - 5
12pf.	+ 6 / + 2	+ 4 / + 2	+ 2 / + 1	+ 1 / + 1	-	-	- / - 1	- 3 / - 1	- 4 / - 3	- 5 / - 4
17pf. / 20pf.	+ 6 / + 3	+ 4 / + 2	+ 2 / + 2	+ 2 / + 1	+ 1 / -	-	- / - 1	- 2 / - 1	- 4 / - 2	- 5 / - 3
25pf.	+ 6 / + 4	+ 5 / + 3	+ 3 / + 2	+ 2 / + 2	+ 1 / + 1	-	-	- 1 / - 1	- 2 / - 1	- 3 / - 2
32pf. / 40pf.	+ 6 / + 4	+ 6 / + 3	+ 4 / + 3	+ 3 / + 2	+ 2 / + 1	+ 1 / -	-	- / - 1	- 1 / - 1	- 2 / - 2
80pf.	+ 6 / + 6	+ 4 / + 4	+ 2 / + 2	-	-	- 1 / - 1	- 2 / - 2	- 4 / - 4	- 6 / - 6	- 8 / - 8
200pf.	+ 6 / + 8	+ 4 / + 6	+ 2 / + 2	-	- 1 / - 1	- 2 / - 2	nein	nein	nein	nein
kl. Katapult	nein	- 1 / -	-	+ 1 / -	-	- 1 / -	- 2 / -	- 3 / -	nein	nein
Std-Katapult	nein	nein	- 1 / -	-	+ 1 / -	-	- 1 / -	- 2 / -	- 3 / -	nein
schw. Katapult	nein	nein	nein	- 1 / -	-	+ 1 / -	-	- 1 / -	- 2 / -	nein
Std-Ballista	+ 2 / + 2	+ 1 / + 1	+ 1 / + 1	+ 1 / -	-	- 1 / - 1	- 2 / - 2	- 3 / - 3	- 4 / - 4	nein
schw. Ballista	+ 3 / + 3	+ 2 / + 2	+ 1 / + 1	+ 1 / + 1	+ 1 / -	-	- 1 / - 1	- 1 / - 2	- 2 / - 3	nein

Tabelle 2: Geschütze und Schäden sowie Schußweitenangaben

Typ	Vollkugel	Kettenkugel	Stangenkugel	Max. Schußweite
Drehbasse	W6+3	2W6	W10+ 3	70 m
3pf. / 4pf. (Schaden + 1)	W6+5	2W6+2	2W10	1.250 m
6pf.	W6+7	2W6+4	2W10+2	1.300 m
9pf.	2W6+4	2W6+6	2W10+4	1.500 m
12pf.	2W6+6	3W6+4	2W10+6	1.600 m
17pf. / 20pf. (Schaden + 2)	3W6+3	3W6+6	3W10+3	1.750 m
25pf.	3W6+6	4W6+4	4W10+2	2.000 m
32pf. / 40pf. (Schaden + 4)	4W6+4	6W6+2	4W10+5	2.000 m
80pf.	7W6+8	9W6+10	7W10+ 7	1.200 m
200pf.	20W6+12	nein	nein	200 m
kl. Katapult	3W6	nein	nein	500 m
Std-Katapult	6W6	"	"	800 m
schw. Katapult	10W6	"	"	1.000 m
Std-Ballista	4W6	"	"	750 m
schw. Ballista	10W6	"	"	1.000 m

Tabelle 3: Nachladen und Ausrennen

Mann:	1	2	3	4	6	8	10	12	Nachladen in Runden
Geschütz:									
Drehbasse	1	1	1	1	1	1	1	1	0,5
3pf. / 4pf.	2	2	1	1	1	1	1	1	1
6pf.	3	2	1	1	1	1	1	1	1
9pf.	3	2	2	1	1	1	1	1	1
12pf.	4	3	2	1	1	1	1	1	1
17pf. / 20pf.	8	4	3	2	1	1	1	1	1
25pf.	15	5	4	3	2	1	1	1	2 / Männer *
32pf.	18	10	6	5	4	3	2	1	2 / Männer *
40pf.	25	16	10	6	5	4	3	2	3 / Männer *
80pf.	nein	nein	nein	25	20	15	10	5	10 / Männer **
200pf.	nein	nein	nein	60	50	40	30	30	60 / Männer ***
kl. Katapult	8	6	4	2	1	1	1	1	1
Std-Ballista / Katapult	nein	10	8	6	5	4	2	1	1
schw. Ballista / Katapult	nein	nein	nein	10	8	6	4	2	2 / Männer *

*) minimal 1 Runde

**) minimal 2 Runden

***) minimal 10 Runden

6. Seegefechte

Tabelle 4: Breitseitentabelle

Kugelzahl:	2	3	4	5	bis 10	bis 15	bis 20	bis 25	darüber
Angriff - Ausweichen									
über 20	2	3	4	5	alle	alle	alle	alle	alle
über 15	2	3	4	5	alle - 1	alle - 2	alle - 2	alle - 3	alle - 1/10 der Geschosse (aufgerundet)
über 10	2	3	4	4	alle - 2	alle - 3	alle - 4	alle - 5	alle - 1/5 der Geschosse (aufgerundet)
über 5	2	2	3	3	5	8	10	13	1/2 der Geschosse (aufgerundet)
über 0	2	2	2	3	4	6	8	9	2/5 der Geschosse (aufgerundet)
0	1	1	1	2	3	4	5	6	1 + 1/5 der Geschosse (aufgerundet)
unter 0	1	1	1	2	3	4	5	6	1 + 1/5 der Geschosse (aufgerundet)
unter - 5	0	1	1	1	2	3	4	5	(1/5 der Geschosse, abgerundet)
unter - 10	0	0	0	1	2	3	4	5	(1/5 der Geschosse, abgerundet)
unter - 15	0	0	0	0	1	1	2	2	(1/10 der Geschosse, abgerundet)
unter - 20	0	0	0	0	0	0	1	1	(1/20 der Geschosse, abgerundet)

Anmerkung: Ist eine tiefere Zeile vorteilhafter (im Grenzbereich zweier Kategorien, z.B. bei sechs Schüssen), so ist immer die vorteilhaftere Zeile zu benutzen.

Tabellen für kritische und schwere Treffer

Wurf	Sch-WM	Vollkugel	Kettenkugel	Stangenkugel	gehacktes Blei
Bis 10	+ 1	Durchschlag	Segeltreffer	Segeltreffer	Holztreffer
11 - 25	+ 2	Achterdeck	Segeltreffer	Wanttreffer	Segeltreffer
26 - 35	+ 3	Wasserlinie	Stagtreffer	Rahtreffer	50% auf Geschütz
36 - 45	+ 3	50% auf Geschütz	Wanttreffer	Rahtreffer	Segeltreffer
46 - 60	+ 4	60% auf Geschütz	Wanttreffer	Rahtreffer	50% auf Geschütz
61 - 75	+ 5	1W3 Geschütze	Wanttreffer	Rahtreffer	Segeltreffer
76 - 90	+ 5	1W3+1 Geschütze	Rahtreffer	Maststenge	1W3 Leute getroffen
91 - 99	+ 5	50% auf Mastbruch	Maststenge	Mastbruch	Achterdeck
100 und mehr	-	Pulverkammer	Mastbruch	Entmastung	2W3 Leute getroffen

Wurf	Wasserlinie	Sch-WM	Heck	Sch-WM	Heck-Wasserlinie	Sch-WM
Bis 10	Durchschlag	+ 3	Ruderanlage	+ 1	Ruderanlage	+ 5
11 - 25	Spanttreffer	x 1,5	Balustrade	+ 3	Laderaum (10%)	x 2
26 - 35	Laderaum (10%)	+ 5	Achterdeck	x 2	Laderaum (20%)	x 2,5
36 - 45	Laderaum (10%)	+ 5	Achterdeck	x 2	Laderaum (20%)	x 2,5
46 - 60	leichtes Leck	+ 5	1W3 Geschütze	x 2	Laderaum (40%)	x 3
61 - 75	leichtes Leck	+ 5	1W6 Geschütze	x 2	Laderaum (40%)	x 3
76 - 85	schweres Leck	+ 6	2W3 Geschütze	x 2	2W6 Geschütze	x 2,5
86 - 90	schweres Leck	+ 6	3W3 Geschütze	x 2	50% auf Mastbruch	x 2
91 - 99	Mastbruch	+ 6	Mastbruch	+ 5	Mastbruch	x 2
100 und mehr	Pulverkammer	-	Pulverkammer	-	Pulverkammer	-

Schiffstabelle I: spätes 16.Jahrhundert

Schiffstyp	RP	TP	WLP	SBP	W	Aus	Schutz	Preis / GD (leer)
Pinasse	30	30	15	W10+30	W3+17	W3+17	0	1.000
1-Mast-Schaluppe	50	50	25	W6+28	W3+13	W3+13	1	2.200
2-Mast-Schaluppe	100	100	50	W6+25	W3+12	W3+12	2	4.000
2-Mast-Karavelle	150	150	75	W10+28	W3+11	W3+11	3	7.500
2-Mast-Karacke	190	190	95	W10+25	W3+10	W3+11	3	9.000
3-Mast-Karavelle	240	240	120	W10+25	W3+10	W3+10	4	15.000
Kleine Galeone	200	200	100	W6+23	W3+9	W3+9	4	14.000
Große Galeone	320	320	160	W6+20	W3+9	W3+9	4	20.000
Zweidecker-Galeone	480	480	240	W6+17	W3+7	W3+8	5	40.000
1-Mast-Kriegsschaluppe	60	60	30	W6+26	W3+12	W3+12	1	-
2-Mast-Kriegsschaluppe	120	120	60	W6+24	W3+11	W3+11	2	-
Kleine Kriegskaravelle	160	160	80	W10+25	W3+10	W3+10	3	-
Große Kriegskaravelle	280	280	140	W6+24	W3+9	W3+9	4	-
Kriegsgaleone	360	360	180	W6+18	W3+7	W3+8	4	-
Zweidecker- Kriegsgaleone	750	750	380	W6+14	W3+5	W3+6	5	-
Dreidecker- Kriegsgaleone	1.000	1.000	500	W3+12	W3+4	W3+4	6	-

6. Seegefechte

Schiffstyp	RP	TP	WLP	SBP	W	Aus	Schutz	Preis / GD (leer)
Kleine Handelsfleute	250	250	125	W6+20	W3+7	W3+8	4	10.000
Große Handelsfleute	340	340	170	W6+18	W3+6	W3+7	4	15.000
Kriegsfleute	350	350	175	W6+20	W3+8	W3+8	4	-
Yacht	110	110	55	W10+22	W3+12	W3+11	2	ab 5.000
Handelsgaleone	320	320	160	W6+17	W3+5	W3+6	4	10.000
Handelskaravelle	220	220	110	W6+22	W3+8	W3+9	4	7.000
Schebecke	180	180	90	W10+26	W3+14	W3+12	3	?
Sambuke	120	130	60	W6+24	W3+15	W3+13	2	?
Prau	60	50	30	W6+25	W3+16	W3+16	1	?
Dhau	110	120	55	W6+23	W3+12	W3+10	2	?
Baggala	160	150	80	W6+22	W3 + 11	W3 + 11	2	?
Kleine Galeere	160	160	80	W6+18	W3+9	W3+9	3	-
Große Galeere	320	320	160	W6+16	W3+8	W3+8	4	-
Galeasse	400	400	200	W6+15	W3+7	W3+7	5	-

Schiffstabelle II: 17.Jahrhundert (ab ca. 1640)

Schiffstyp	RP	TP	WLP	SBP	W	Aus	Schutz	Preis / GD (leer)
Brigg	120	120	60	W6+26	W3+13	W3+12	2	5.500
Fregatte	400	400	200	W10+25	W3+9	W3+9	4	-
Handels-Vollschiff	450	450	225	W10+20	W3+9	W3+9	4	12.000
Handelsbrigg	125	125	62	W10+21	W3+11	W3+11	2	4.000
Ketsch	60	555	30	W6+27	W3+13	W3+13	1	2.500
Kleine Fregatte	300	300	150	W10+25	W3+10	W3+10	3	-
Korvette	260	260	130	W10+25	W3+11	W3+10	3	-
Linien Schiff (Zweidecker)	1.400	1.400	700	W6+23	W3+7	W3+7	5	-
Linien Schiff (Dreidecker)	2.000	2.000	1.000	W6+20	W3+6	W3+6	6	-
Ostindienfahrer	480	480	240	W6+25	W3+8	W3+8	4	-
Patrouillen-Kutter	80	80	40	W6+26	W3+12	W3+12	2	-
Patrouillen-Sloop	170	170	85	W10+29	W3+12	W3+11	3	-
Piraten-Brigantine	250	250	125	W10+26	W3+11	W3+11	3	15.000
Piraten-Fregatte	350	350	175	W10+25	W3+10	W3+9	4	30.000
Piraten-Sloop	160	160	80	W10+29	W3+12	W3+12	3	9.000
Zweidecker-Fregatte	500	500	250	W6+24	W3+9	W3+8	4	-

7. Erfahrung und Lernverfahren

7. Erfahrung und Lernverfahren

7.1 Erfahrungspunkte (EP)

Erfahrungspunkte sind ein Maß für erworbene Erfahrungen eines Charakters. Sie können auf verschiedene Arten erworben werden:

a) Erfahrung durch Kampf:

Erfolgreich bestandene Kämpfe eines Charakters, sowohl an Land als auch zur See, werden mit Erfahrungspunkten belohnt. Hierbei legt der Spielleiter vor einem Kampf anhand der Beispiele fest, wieviel Punkte bei Sieg vergeben werden sollen.

Ein Sieg ist keinesfalls zwingend identisch mit dem Tod der Gegner. Vielmehr sollten Punkte gerade dann vergeben werden, wenn die Spieler durch intelligente Strategie und Taktik die Gegner bezwingen, z.B. gefangen nehmen, oder gar den Kampf ganz vermeiden konnten.

Sinnlose Kämpfe, z.B. solche, die durch die Spieler provoziert wurden oder das Niedermetzeln wehrloser Personen, bringen keine Erfahrungspunkte. Unnötig brutale Aktionen können sogar mit Punktabzug bestraft werden. Dies gilt z.B. für das Töten besiegtter Gegner.

Im Idealfall sollten nicht mehr als 30 % der Erfahrungspunkte eines Abenteurers für Kämpfe vergeben werden.

Beispiel: Die Charaktere kämpfen erfolgreich gegen gleich starke Gruppe von spanischen Seesoldaten. Die Seesoldaten waren mit Metallrüstungen und Schusswaffen ausgerüstet. Die Charaktere hatten nur leichte Rüstungen, aber ebenfalls Schusswaffen. In diesem Fall sind für jeden beteiligten Charakter 50 bis 75 EP angemessen.

Hatten die Charaktere keine Schusswaffen und kamen solche bei den Gegnern zum Einsatz (also nicht, wenn sofort Nahkampf stattfand), könnten die EP auf 70 bis 100 pro Person angehoben werden.

Wären die Seesoldaten in doppelter Übermacht aufgetreten, wäre es sicherlich angemessen, die EP zu verdoppeln. Umgekehrt sollte bei Übermacht der Charaktere der EP-Betrag analog vermindert werden.

b) Erfahrung durch Fertigkeiteneinsatz:

Der erfolgreiche Einsatz von Fertigkeiten aller Art, vor allem allgemeinen Fertigkeiten und Berufen, wird mit Erfahrungspunkten belohnt.

Die Anzahl der Punkte sollte abhängig sein von Bedeutung des Einsatzes und Schwierigkeit desselben (vgl. Beispiele).

Sinnloser Gebrauch von Fertigkeiten bringt niemals Erfahrungspunkte. Auch sollte bei repetitivem Fertigkeiteneinsatz (z.B. Verarzten von zehn Personen oder längere Kletterpartien) nicht jedesmal getrennt EP vergeben werden, sondern der Spielleiter für die Gesamtktion einen gewissen Betrag festlegen, der im Regelfall kleiner sein sollte als die Summe eventueller Einzel-EP-Vergaben.

Beispiel: Fred Flint klettert erfolgreich auf einen Baum, damit er einen besseren Überblick bekommt,

da die Charaktere das Nahen eines goldbeladenen Maultiertrupps erwarten. Diese Aktion bringt ihm zwischen 5 und 15 EP je nach Schwierigkeit der Kletteraktion, auch wenn die Maultiere sich gar nicht zeigen, weil sie eine andere Route genommen haben.

Klettert Fred auf einen Baum, um einen Apfel zu pflücken, bekommt er keine EP, es sei denn, der Apfel wird für das Abenteuer gebraucht.

Rettet Antoine als Arzt einem seiner Kameraden mit einer Erfolgsprobe das Leben (z.B. bei Fieberbehandlung), so können auch durchaus einmal 100 oder noch mehr EP vergeben werden. Heilt er dagegen ein paar Schnitte (5 LP), so reicht es aus, dafür maximal 5 EP zu vergeben.

c) Erfahrung durch Rollenspiel und Abenteuererfolg:

Wichtigste Quelle der Erfahrungspunkte sollte immer gutes und erfolgreiches Rollenspiel sein.

Der Spielleiter legt für jedes Abenteuer fest, wieviel Punkte eine erfolgreiche Lösung bringt. Hierbei sollte er auch für Teilaspekte wie z.B. Rätsel oder Unteraufgaben Punktbeträge festsetzen. Diese werden auf alle an der Lösung beteiligten Spieler verteilt.

Weitere Punkte gibt es für gutes Rollenspiel. Damit ist gemeint, daß ein Spieler, der seinen Charakter besonders überzeugend verkörpert, belohnt werden sollte. Wer dagegen laufend gegen das Charakterkonzept spielt (ein In 20 - Charakter, der dauernd die durchdachtesten Pläne liefert, oder ein WK180-Charakter, der laufend die Kontrolle über sich verliert) sollte keine Punkte erhalten. Im Extremfall können sogar von den nach a und b vergebenen EP welche subtrahiert werden.

Idealerweise sollten mindestens 50% der Erfahrungspunkte in einem Abenteuer nach Kategorie c vergeben werden.

Beispiel: Ein Charakter hat eine clevere Idee, und der Gruppe gelingt es, eine Gruppe spanischer Soldaten in einen Hinterhalt zu locken und sie so gefangenzunehmen. Dies könnte zwischen 50 und 200 EP wert sein.

Wenn ein Charakter ein Rätsel löst, das der Spielleiter gestellt hat (z.B. zum Enträtseln einer Schatzkarte), so mag dies zwischen 20 und 100 EP bringen.

Wird eine Figur, die als sauflostiger Freibeuter definiert wurde, so gespielt, daß sie kaum an einem Wirtshaus vorbeigehen kann und sich nur durch massiven Einsatz der Gruppe davon abhalten läßt, so kann der Spielleiter dies pro Abenteuer je nach Reiz der Darstellung mit 10 bis 50 EP belohnen.

Die Gesamtsumme der EP in einem Abenteuer sollte die Zahl 1.000 nicht deutlich übersteigen.

7.2 Lernen durch Erfahrung

Erfahrungspunkte können dazu benutzt werden, die Kenntnisse eines Charakters zu verbessern. Dies ist so zu verstehen, daß er seine Kenntnisse durch Übung perfektionieren konnte (z.B. Waffen durch laufenden

7. Erfahrung und Lernverfahren

Einsatz, oder Pflanzenkunde durch Kennenlernen neuer Pflanzen).

Diese Form des Lernens ist in einem ruhigen Moment im Leben möglich. Dies bedeutet normalerweise nur zwischen zwei Abenteuern, allerdings wäre es auch in einer längeren Ruhephase in einem Abenteuer, z.B. einer längeren, ereignislosen Reise, gestattet. Besonderer Zeitaufwand fällt nicht an.

a) Verbessern von Kenntnissen:

Zum Verbessern von Stufen in Fertigkeiten aller Art (auch Berufen usw.) ist ein EP-Betrag aufzuwenden, der den Lernkosten der entsprechenden Stufe multipliziert mit dem Faktor 20 entspricht. Es ist jede Stufe einzeln zu bezahlen, d.h. ein Überspringen ist nicht zulässig.

Bei Grundfertigkeiten werden die Kosten halbiert und bei Ausnahmefertigkeiten verdoppelt.

Beispiel: Johannes von Hutten beherrscht Fechtschule Säbel auf Stufe 3. Eine Steigerung auf Stufe 4 kostet ihn 100 EP. (Lernpunktekosten 5 mal Multiplikator 1 für Stufen 1 bis 5 mal 20).

Errol der Freibeuter hat Fechtschule Degen auf Stufe 5. Eine Erhöhung auf Stufe 6 kostet ihn 200 EP (Lernpunktekosten 5 mal Multiplikator 2 für Stufen 6 bis 10 mal 20). Will er die Fertigkeit so gleich auf Stufe 7 anheben, kostet dies zweimal 200, also 400 EP.

b) Erwerb neuer Kenntnisse:

Der Erwerb gänzlich neuer Fertigkeiten mittels Einsatz von EP ist nur gestattet, wenn die Fertigkeit universell oder improvisiert eingesetzt werden kann und dies im Abenteuer mindestens einmal erfolgreich geschehen ist. Demnach können nur allgemeine Fertigkeiten, nicht aber Berufe oder Mentale Fähigkeiten, auf diesem Weg gelernt werden.

Beispiel: Jake hat nie Schwimmen gelernt. Während des letzten Abenteuers sank sein Schiff, und es gelang ihm mittels einer erfolgreichen universellen Probe, sich über Wasser zu halten, bis seine Kameraden ihn auffischen konnten. Er darf jetzt gegen Einsatz von 40 EP (Lernpunktekosten 2 mal Multiplikator 1 für Stufen 1 bis 5 mal 20) die Fertigkeit Schwimmen auf Stufe 1 steigern, wenn er dies möchte.

7.3 Lernen durch Ausbildung

Unter Ausbildung ist der Besuch von Kursen zu verstehen. Hierbei ist Geld in Form von Schulungsgebühren an Ausbilder, für Lehrmaterial, Spesen usw. aufzuwenden. Eine Ausbildung hat einen meist größeren Zeitaufwand und sie erfordert gewisse Bedingungen, die der Spielleiter festlegt (z.B. einen Lehrmeister für Wissens- oder Waffenfertigkeiten, Übungsmöglichkeiten für körperliche oder soziale Fertigkeiten). Dies wird in der Regel nur in größeren Ansiedlungen gegeben sein. Andere Spieler können nur Lehrmeister sein, wenn ihre Fertigungsstufe die gewünschte Lernstufe um wenigstens 10 Punkte übertrifft.

Beim Lernen wird so vorgegangen, daß eine Bezahlung von 1 GD einen Erfahrungspunkt ersetzt. Hierbei gibt es

keine Mindestanteile an EP oder Geld, mit der Ausnahme, daß beim Lernen völlig neuer Fertigkeiten (Stufe 0 auf 1) mindestens 50% in Form von Geld aufzubringen sind.

Der Zeitaufwand beträgt üblicherweise **1 Tag je aufgewendeter 10 GD**. Reduktionen der Geldbeträge durch Kaufmännische Ausbildung verringern diese Zeit nicht.

Der Spielleiter sollte den Spielern längere Ausbildungszeiten untersagen oder diese mit geeigneten Mitteln unterbrechen, um zu vermeiden, daß nach dem Plündern einer Schatzgaleone das nächste Jahr mit dem Lernen zahlreicher Fertigkeiten verbracht wird. Zusätzlich kann der den Spielern das Lernen durch Gold insoweit erschweren, als er die Verfügbarkeit von Lehrmeistern für ungewöhnliche Fähigkeiten oder hohe Erfahrungsstufen stark einschränkt und gegebenenfalls von einem Abenteuer in Form einer gezielten Suche abhängig macht.

Die erwähnten Geldkosten stellen auch nur Mindestbeträge dar. Einzelne Lehrmeister, vor allem solche für seltene Fertigkeiten oder mit sehr hohen Erfahrungsstufen, mögen auch deutlich mehr verlangen oder um eine andere Gegenleistung (d.h. ein neues Abenteuer!) bitten.

Das Erlernen neuer Berufe sollte die Ausnahme bleiben. Es erfordert grundsätzlich einen zusätzlichen Zeitaufwand von mindestens einem Jahr aufgrund der Lehrzeit.

Beispiel: Vater Jakob ist ein Priester, der Redekunst auf Stufe 4 beherrscht. Er kann diese Fertigkeit auf Stufe 5 steigern, indem er z.B. 30 GD und 30 EP aufbringt (Lernpunktekosten 3 mal Multiplikator 1 für Stufe 1 bis 5 mal 20). Dies würde drei Tage dauern. Hat Vater Jakob nur 20 GD, so benötigt er 40 EP, braucht aber nur zwei Tage.

7.4 Verbessern von Eigenschaften

Es ist möglich, die Eigenschaften eines Charakters, wie z.B. Stärke, durch erfolgreiche Proben zu steigern. Dies ist ähnlich dem Verbessern von Fertigkeiten möglich.

Bedingung ist wenigstens eine erfolgreich abgelegte Probe auf die Eigenschaft im Abenteuer (auch Duelle). Diese sollte mit geltenden WM notiert werden. Je Abenteuer ist nur ein Verbesserungsversuch je Eigenschaft gestattet. Für diesen gilt:

Es wird 1W100 (!) geworfen und damit der Eigenschaftswert zuzüglich aller bei der Probe geltenden WM, verglichen. Bei einem Duell ist die Differenz zum Gegnerwert wie ein WM anzusehen (größerer Gegnerwert = negativer WM). Ist der Wurf wenigstens so groß wie der Vergleichswert, so erhöht sich die Eigenschaft dauerhaft um 1W3 Punkte, niemals aber über 200. Ein Wurf Ergebnis von 96 bis 100 bedeutet immer eine Eigenschaftssteigerung und ein Wurf von 1 bis 5 niemals eine solche.

Beispiel: Haruni aus dem Senegal (Stärke 136) schafft eine Stärkeprobe mit WM-10. Nach dem Abenteuer wirft er 1W100. Da er ein Ergebnis von 126 (136-10) nicht erreichen kann, steigt seine Stärke nur bei einem Wurf von 96 bis 100.

Sein Kamerad Feeble Joe hat Stärke 25 und schafft ebenfalls eine WM-10-Probe. Wirft er jetzt

7. Erfahrung und Lernverfahren

mindestens eine 15 mit 1W100 (25-10), so steigt seine Stärke an.

7.5 Steigern des Ausweichwertes

Auch der Ausweichwert eines Charakters kann verbessert werden. Die erworbene Erfahrungsstufe ist hierbei wie eine Fertigkeit zu sehen, deren Lernfaktor 5 beträgt. Er wird deswegen getrennt betrachtet, weil eine Steigerung des Ausweichwerts bereits bei Charaktererschaffung nicht erwünscht ist.

7.6 Fertigkeitenmaximalwerte (Zusatzregel)

Um eine übertriebene Spezialisierung der Charaktere, d.h. die Konzentration auf einzelne Fähigkeiten, zu verhindern, was Probleme im Spielgleichgewicht aufwerfen könnte, mag folgende Regel benutzt werden:

a) Keine Erfahrungsstufe in einer Grundfertigkeit eines Charakters darf die Erfahrungsstufe in irgendeiner anderen Grundfertigkeit des Charakters im selben Bereich (Waffen bzw. allgemeine Fertigkeiten) um mehr als 10 Stufen übertreffen. Nicht erlernte Fertigkeiten gelten als Stufe 0. Die Regel ist für Mentale Fertigkeiten nicht anzuwenden, und der Spielleiter hat das Recht, in begründeten Fällen Ausnahmen zuzulassen. Fertigkeiten, die der Charakter wegen zu schlechter Eigenschaftswerte nicht lernen darf, werden nicht berücksichtigt.

Beispiel: Nicholas ist ein Freibeuter, der Fechtschule Säbel auf Stufe 10 gesteigert hat. Er hat alle anderen Freibeuter-Grundfertigkeiten mit Ausnahme von Fechtschule Degen mindestens auf Stufe 1 gelernt. Er darf Fechtschule Säbel erst dann auf Stufe 11 steigern, wenn er Fechtschule Degen mindestens mit Stufe 1 beherrscht.

b) Keine Erfahrungsstufe in einer Nicht-Grundfertigkeit darf sich von derjenigen in der schwächsten Grundfertigkeit des Charakters im selben Bereich (s.o.) um mehr als 5 Stufen nach oben unterscheiden. Der Spielleiter kann auch hier Ausnahmen gestatten.

Beispiel: Nicholas hat bekanntlich Fechtschule Degen noch nicht gelernt. Er beherrscht jedoch Feilschen (keine Freibeuter-Grundfertigkeit) auf Stufe 5. Demnach darf er diese Fertigkeit erst dann auf Stufe 6 steigern, wenn er Fechtschule Degen mindestens auf Stufe 1 erlernt hat.

c) Für Berufe gilt kein Maximalwert.

7.7) Statistische Messung der Erfahrung

Zur besseren Einstufung eines Charakters sollte festgehalten werden, wieviel Erfahrungspunkte / Geld dieser aufgewendet hat, um seine aktuellen Kenntnisse zu erwerben. Bei der Erschaffung erworbene Kenntnisse werden nicht mit eingerechnet.

Je nach ermittelter Punktsomme wird der Charakter durch seine **Stufe** näher klassifiziert. Diese ist eine rein statistische Kennzahl ohne weitere Auswirkungen im Spiel. Es gilt:

Stufe 1 ist ab 0 Punkten gegeben (nicht für "Zivilisten", diese haben Stufe 0). Ab 1.000 Punkten spricht man von

Stufe 2, und jede weitere Stufe ist gleichbedeutend mit einer Verdoppelung dieser Zahl.

Beispiel: Ed der Profos fährt seit einigen Jahren erfolgreich zur See. Er hat insgesamt 85.121 EP erworben und zur Steigerung von Fertigkeiten eingesetzt. Demnach ist er ein Charakter der 8. Stufe (für 64.000 bis 127.999 EP).

Rookie Joe fängt gerade erste seine Piratenkarriere an. Er hat bisher 1.175 EP gesammelt. Damit hat er Stufe 2 (für 1.000 bis 1.999 EP).

8. Ausrüstung

8. Ausrüstung

8.1 Allgemeines

Das folgende Kapitel befaßt sich mit den verschiedenen Ausrüstungsgegenständen, welche von den Charakteren verwendet werden können. Obwohl die Listen sehr umfangreich sind, erheben sie keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Jedoch sollte der Spielleiter anhand dieser Angaben als Richtwerte in der Lage sein, Preis und Gewicht jedes gewünschten Gegenstandes festzulegen.

Die Preise orientieren sich am Niveau einer bedeutenden Hafenstadt. Abgelegene oder kleinere Orte werden nur über eingeschränktes Angebot verfügen und meist, jedenfalls für komplexere Güter wie Waffen, höhere Preise verlangen. Hier ist Kreativität des Spielleiters gefragt.

Beim Kauf sehr großer Mengen werden die meisten Händler Rabatte einräumen, jedenfalls dann, wenn der einkaufende Charakter sich durchzusetzen vermag...

8.2 Währung

Der Einfachheit halber wird anstelle der zahllosen realen historischen Währungen ein Dezimalsystem verwendet, das auf der **Golddublon (GD)** basiert. Es gilt für die Umrechnung:

1 Golddublon (GD) =

10 Silberstücke (SS) =

100 Kupferstücke (KS)

Golddublonen wiegen ca. 15 Gramm, Silberstücke und Kupferstücke jeweils ca. 10 Gramm. Außerdem sind natürlich auch Perlen und Juwelen als Zahlungsmittel, vor allem in Freibeuterhäfen, im Umlauf, wobei aber deren Tageskurs starken Schwankungen, auch abhängig vom Alkoholpegel des Anbietenden, unterworfen ist (der Spielleiter könnte z.B. 2W6 x 10 % des Grundwertes ansetzen).

Wenn der Spielleiter es wünscht, kann er ohne weiteres historische Währungen einführen, was natürlich den Spielreiz, aber auch die Komplexität erhöht. In diesem Fall ist ein wenig Recherche gefragt.

Üblich waren zu jener Zeit stark schwankende, teils sehr unverschämt zu nennende Wechselkurse... Exotische Währungen wurden oftmals nur nach dem Metallwert bewertet.

8.3 Verkäufe

Ab und an werden auch die Charaktere in die Situation kommen, daß sie Waren verkaufen wollen, sei es, um dringend benötigte Barmittel zu erhalten, sei es, um Beute in Geld umzuwandeln. Hierbei sollte der Spielleiter überlegen, ob die angebotenen Güter überhaupt und in welcher Menge nachgefragt werden. Eine Schiffsladung Messer wird man kaum in einem 50-Einwohner-Dorf gewinnbringend losschlagen können.

Als Faustregel sollte gelten, daß für Güter, die keine echten Handelswaren darstellen (Waffen, Munition,

Rüstungen usw.) kaum jemals mehr als 10% des Einkaufspreis zu erzielen sein wird, wenn überhaupt. Allerdings könnten kaufmännische Fertigkeiten, Redekunst o.ä. durchaus die Preislage verbessern helfen. Andere Güter, z.B. Stoffe oder Nahrung, erzielen im Schnitt 30 bis 40 % des Einkaufspreises von der Liste.

Auf keinen Fall sollte es so aussehen, daß nach jedem Kampf die Waffen und Rüstungen der Gegner aufgeklaut und irgendwo verschербelt werden. Dies ist nicht Sinn eines Rollenspiels!

8.4 Qualität von Waffen

Die meisten Waffen sind in unterschiedlicher Herstellungsqualität erhältlich, sieht man einmal von sehr einfachen Waffen wie Keulen ab. Im einzelnen kennt Seaborne folgende Abstufungen:

- **sehr schlechte Qualität (--)**: Diese Einstufung ist meist verrotteten oder anderweitig heruntergekommenen Waffen vorbehalten. Der Kaufpreis liegt bei ca. 10% des Ausgangswertes. Es gilt +30% auf alle Bruchchancen, und bei einem kritischen Fehler zerbricht die Waffe in jedem Fall. Fernkampfwaffen haben einen Angriffs-WM von -3; andere Waffen haben WM-1 auf Schaden, wenn es sich um scharfe/spitze Waffen handelt. Außerdem gilt für alle Waffen WM-1 auf Angriff oder Abwehr.

- **schlechte Qualität (-)**: Waffen aus minderwertigem Material oder von nicht so qualifizierten Herstellern. Der Kaufpreis beträgt ca. 40% des Ausgangswertes. Es gilt +10% auf alle Bruchchancen, und Fernkampfwaffen haben einen Angriffs-WM von -1. Der Schaden scharfer/spitzer Waffen ist einen Punkt geringer als üblich. Diese Einstufung gilt auch z.B. für Bronzewaffen.

- **normale Qualität (o)**: Waffen von durchschnittlicher Qualität mit den normalen in den Tabellen angegebenen Eigenschaften.

- **gute Qualität (+)**: Besonders gute Verarbeitung oder besseres Material zeichnen diese Waffen aus. Dies kommt in erster Linie bei Schwertern und anderen Klingengewaffen sowie Schußwaffen wie Bögen vor. Es gilt WM-25% auf alle Bruchchancen. Der Schaden scharfer/spitzer Waffen steigt um einen Punkt; bei Fernkampfwaffen gilt ein Angriffs-WM von +1 oder die Reichweite steigt um 10%. Der Kaufpreis wird mindestens verdoppelt, und die Verfügbarkeit ist so eine Sache.

- **sehr gute Qualität (++)**: Waffen dieser Einstufung sind die absolute Ausnahme. Es handelt sich um Meisterstücke, die man eigentlich nur als Schwerter oder ähnlich viel Arbeit erfordernde Waffen antrifft. Der Kaufpreis beträgt wenigstens das Fünffache, und man muß wirklich lange nach solcher Qualität suchen. WM-50% auf alle Bruchchancen, d.h. fast unzerbrechlich, sowie WM+1 auf Angriff oder Abwehr. Fernkampfwaffen haben einen Angriffs-WM von +2 oder um 25% verbesserte Reichweite. Der Schaden scharfer/spitzer Waffen steigt um 1 Punkt an.

8. Ausrüstung

Ausrüstungstabelle: Waffen

Waffe	Preis / GD	Gewicht / kg
Messer	2	0,5
Dolch	5	1
Schwerer Dolch	7	1,25
Handspake	1	1,5
Stilett	25	1
Rapier	35	1,2
Kampfstab	5	3 bis 4
Säbel	50	2
Kurzsword	45	1,5
Sword	80	3,5
Krummsäbel	60	3
Degen	75	1,5
Langsword	90	3,5
Streitaxt	30	4
Enterbeil	25	3,5
Halbpik	22	4,5
Pik	32	6
Hellebarde	40	7,5
Morgenstern	45	5,5
Dreifacher Morgenstern	60	9
Anderthalbhänder	120	5
Bihänder	180	6,5
Speer	6	2
Langspeer	25	4,5
Lanze	35	7,5
Peitsche	2	1,5
Neunschwänzige Katze	2	2
Geißel	5	2
Leichte Axt	20	2
Schwere Axt	35	7
Schwere Keule	30	7,5
Bajonett	20	0,75
Wurfbeil	25	2
Wurfspeer	9	2
Kurzbogen	150 + 1	3 + 0,08
Langbogen	250 + 1	5 + 0,08
Leichte Armbrust	100 + 3	2,5 + 0,06
Schwere Armbrust	150 + 4	6 + 0,12
Pistole, einläufig	100	1,5
Pistole, Doppellauf	150	1,8
Drehling	600	1,9
Kurze Muskete	130	4
Lange Muskete	160	5,5
Arkebuse	130	7
Leichte Schleuder	3	0,5
Schwere Schleuder	12	2,5
Wurfmesser	6	0,6
Wurfstern	5	0,5
Wurfpfeil	5	0,6
Wurfkugel	15	1
Cutlass	45	2
Bambuskeule	45	8,5
Blasrohr	10	0,5
Blunderbuss	95	6
Klingenbrecher	30	1
Degenfänger	45	1

8. Ausrüstung

Waffe	Preis / GD	Gewicht / kg
Schlagring	2	0,5 (Paar)
Parierdolch	15	1
Großer Schild	20	8
Kleiner Schild	15	5
Rundschild	13	2,5

Tabelle: Rüstungen

Rüstung	Preis in GD	Gewicht in kg	Mindeststärke
Textilrüstung	20	5 (2,5)	-
Textil-Leder-Rüstung	45	7,5 (3)	-
Lederrüstung	75	9 (4)	-
Leder-Metall-Rüstung	200	12 (6)	30
Metallrüstung	450	20 (10)	75
Vollmetallrüstung	1.000 und mehr	42 (21)	120
Ganzkörperrüstung	3.000 und mehr	60 (30)	150
Lederhelm (LR) (ohne Visier)	20	1,5 (0,5)	-
Lederarmteile (LR)	18	3 (1)	-
Lederbeinteile (LR)	22	4 (1)	-
Lederhalsschutz (LR)	3	0,5 (0)	-
Metallhelm ohne Visier (MR)	75	3 (1,5)	-
Metallhelm mit Visier (MR)	120	4 (2)	-
Metallarmteile (MR)	90	7 (3)	-
Metallbeinteile (MR)	120	9 (4)	-
Metallhalsschutz (MR)	13	1 (0,5)	-
Metallhandschuhe (MR)	20	2 (1)	-

Tabelle: Tragkraft =

Belastung	unbelastet	leicht belastet (Re - 10%, BW -10%)	schwer belastet (WM- 1 auf EW; BW - 30 %; Re - 20 %)	schwerstbelastet (doppelte Abzüge)
bis	3 + St / 20 kg	6 + Stärke / 10 kg	10 + Stärke / 5 kg	20 + Stärke / 3 kg

Tabelle: Ausrüstungsgegenstände

Objekt	Preis / GD	Gewicht / kg
Laterne	5	1,5
Laterne, abblendbar	7	2
Lampenöl, je 1/4 Liter	0,5	0,25
Fackeln, 10 Stück	1	7,5
Kerzen, 10 Stück	1	1
Feuerstein und Zunder	0,6	-
Lunte, je Meter	0,4	0,5
Spiegel, Metall	6	1,25
Fernrohr	20	1,25
Angelzeug	1	2
Metallkette, je Meter	3	2,5
Seil, je Meter	0,6	0,3
Schnur, je Meter	0,2	0,02
Decke, 2 m x 2 m	0,5	2
Rucksack	2	3

8. Ausrüstung

Objekt	Preis / GD	Gewicht / kg
Rucksack, groß	4	5
Sack, klein	1	0,75
Sack, groß	1,5	2,5
Lederbeutel	0,2	0,2
Kleidung, normal (einschl.Schuhe)	1	2
Schere	0,5	0,3
Lederhülle, für Schriftstücke	2	0,3
Pergament und Schreibutensilien	3	0,25
Segelnadel	0,25	0,1
Silberstift (Schreibstift)	1	0,1
Siegelring (Gold)	20	-
Siegellack (200 g)	5	0,2
Amphore, 1/2 l	0,3	0,2
Amphore, 1 l	0,5	0,35
Glasflasche, 1/2 l	3	0,25
Metallflasche, 1/2 l	5	0,4
Lederflasche, 1/2 l	0,5	0,15
Trinkglas	0,5	0,1
Trinkbecher (Leder)	0,3	0,05
Krug (Metall)	0,8	0,4
Teller oder Schale (Holz)	0,1	0,1
Jakobsstab	2	0,2
Kompaß	100	0,25
Öskelle	0,4	0,25
Ösfaß	0,8	0,4
Topf	0,7	0,6
Arzneikiste	50	5
Knochensäge	3	0,35
Ladestock für Musquete	1	0,5
Gabelstütze	4	1,25
Pulverhorn (für 500 g)	0,75	0,25
Kugelbeutel (für ca. 50 Stück)	0,75	0,1
Säge	2	0,4
Luntenstock	1	0,25
Axt	3	3
Enterhaken	3	1,5
Fischernetz (10 Quadratmeter)	3	3
Faß, 100 Gallonen	5	35
Faß, 50 Gallonen	3	20
Segeltuch, je Quadratmeter	1	0,5 bis 1
Faß, 10 Gallonen	1,6	2,5
Scheide für Waffen	5	10% Waffe
Nägel, kurz, 10 Stück	0,5	0,3
Nägel, lang, 10 Stück	0,75	0,5
Hammer	1	1,5
Bootshaken	1,5	3
Wurfhaken	2,5	1
Handlot mit Leine	3	1,5
Handlog	2	1,5
Logbuch	5	1
Ladestock für Geschütz	3	4
Messingbecken	40	5
Bootskompaß	250	3
Schiffskompaß	1.000	25
Amboß	180	150
Kiste (für 50 kg)	1	5
Kiste (für 100 kg)	1,75	10
Kiste (für 200 kg)	2,5	20

8. Ausrüstung

Tabelle: Nahrungsmittel u.ä.

Art	Preis / SS	Menge
Pökelfleisch	10	kg
Wasser	5	10 Gallonen
Hartwurst	12	kg
Stockfisch	9	kg
Rum	20	l
Whisky	35	l
Dünnbier	13	l
Starkbier	16	l
Wein	15	l
Wein, gut	50 und mehr	l
Hartbrot	7	kg
Käse	8	kg
Butter, gesalzen	7	kg
Fruchtsaft	12	l
Zwiebeln	9	kg
Gemüse (frisch)	7	kg
Kohl (eingelegt)	8	kg
Früchte (frisch)	8	kg
Brot (frisch)	5	kg
Gemüsesaft	11	kg
Pulver	12	kg
Holzkohle	4	kg
Fleisch, frisch	9	kg
Fisch, frisch	7	kg
Blei	20	kg

Tabelle: Pulverbedarf / Bleibedarf je Schuß

Art	Pulver	Blei
Muskete	20 g	50 g
Arkebuse	25 g	75 g
Drehling	7 g	10 g
Blunderbuss	100 g	300 g
Pistole	10 g	10 g

Tabelle: Geschütze

Geschütz	Preis / GD	Gewicht / kg	Pulverbedarf / kg
Drehbasse	300	50	0,5
3-pfünder (Falconet)	1.000	450	1
4-pfünder (Falcon)	1.200	550	1,2
6-pfünder (Minion)	2.000	800	1,5
9-pfünder (Sacer)	3.000	1.400	2
12-pfünder (Demi-Culverin / - Cannon)	4.500	1.500	2,75
17-pfünder (Culverin / Cannon)	6.500	1.800	3,5
20-pfünder (Culverin / Cannon)	7.500	2.300	4,5
25-pfünder (Culverin / Cannon)	11.000	2.500	6
32-pfünder (Culverin / Cannon)	14.000	2.800	7,5
40-pfünder (Doppelcolumbrine)	20.000	3.200	9
80-pfünder	40.000	6.000	20
200-pfünder	100.000	12.000	65

8. Ausrüstung

Tabelle: Schiffsbestandteile

Teil	Preis / GD
Fockmaststenge	150 - 300
Rah	100 - 250
Segel	30 - 100
Anker	30 - 150
Großmast-Untermast	500 - 900
Ruderanlage	200 - 350
Fock-Untermast	400 - 800
Besan-Untermast	300 - 700
Großmaststenge	250 - 500
Besanmaststenge	120 - 250

10. Literaturempfehlungen

9. Allgemeine Regeln

9.1 Eigenschaftsproben (Werteproben)

Eigenschaftsproben oder Werteproben sind Würfe, bei denen eine Basiseigenschaft oder abgeleitete Eigenschaft über die Erfolgsaussichten entscheidet. Sie werden normalerweise mit dem Format Probe: Eigenschaft bezeichnet.

Es wird 1W200 geworfen und eventuelle WM verrechnet. Zum Würfelresultat addiert man den Eigenschaftswert. Ist das Ergebnis wenigstens 200, so spricht man von einer erfolgreichen Werteprobe. Eine gewürfelte 01 ist ein kritischer Fehler, sofern nicht sofort eine zweite Probe (ohne negative WM) ein Mindestergebnis von 300 erzielt.

9.2 Wahrnehmungswürfe

Im folgenden werden einige Regeln für die Sinneswahrnehmungen von Charakteren geliefert. Hierbei handelt es sich vor allem um Sehen, Hören, Riechen und schmecken.

a) Sehen: Für optische Wahrnehmung wird eine Probe: Intelligenz ausgeführt, und zwar üblicherweise geheim durch den Spielleiter. WM werden angerechnet für schlechte Lichtbedingungen, Größe des wahrzunehmenden Objektes und eventuelle weitere Umstände sowie die angeborene Fertigkeit Falkenaugen. Mißerfolge bedeuten keine Wahrnehmung. Kritische Fehler liefern falsche Resultate, d.h. der Charakter könnte sich einbilden, etwas gesehen haben, das gar nicht vorhanden ist oder er macht zwar richtig aus, daß sich jemand versteckt, aber an der völlig falschen Stelle. Der Spielleiter entscheidet.

b) Hören: Auch für das Hören von Geräuschen wird eine Probe: Intelligenz ausgeführt; modifiziert durch die Fertigkeit Lauschen und die angeborene Fähigkeit Extremes Gehör. Außerdem spielt die Entfernung zur Geräuschquelle, eventuelle Nebengeräusche und natürlich die Lautstärke des Geräusches eine Rolle. Erfolge melden das Vorhandensein eines Geräusches und dessen Art. Kritische Fehler liefern wie üblich Fehlinformationen.

c) Riechen und Schmecken: Eine Probe: Intelligenz, modifiziert durch die angeborene Fähigkeit Extremer Geruchssinn sowie die Stärke des wahrzunehmenden Geruches / Geschmackes, wird ausgeführt. Kritische Fehler führen wie üblich zu Fehlinformationen. Im übrigen kann diese Wahrnehmung auch benutzt werden, um Nahrungsmittel oder Getränke (z.B. Weine) zu identifizieren.

9.3 Beleuchtung

Menschen können bei Dunkelheit nur schlecht sehen. Daher sind sie normalerweise gezwungen, sich mittels künstlicher Beleuchtung zu behelfen. Typische **Lichtquellen** sind Laternen, Fackeln und Kerzen.

Das Entzünden eines Feuers mittels Feuerstein und Zunder dauert wenigstens 2W6 x 10 Sekunden. Will

man eine Fackel o.ä. entzünden und hat bereits eine Flamme zur Verfügung, dauert dies 1W6 Sekunden.

Eine Fackel brennt üblicherweise für drei bis vier Stunden. Sie liefert dabei ausreichend Licht, um in 10 Meter Umkreis optische Wahrnehmungen zu ermöglichen, die denen bei Tageslicht nicht sehr nachstehen. In einem Bereich von ca. 30 Meter Umkreis sind wenigstens noch Umrisse erkennbar. Nicht vergessen sollte man aber, daß eine Fackel selbst relativ weit zu sehen ist. Zudem rauchen Fackeln relativ stark, was vor allem in Höhlen Probleme mit sich bringen kann.

Kerzen brennen ebenfalls vier bis fünf Stunden, wobei der Lichtschein aber nicht viel weiter reicht als zwei bis drei Meter. Eine Zone von ca. 5 Meter Durchmesser wird wenigstens noch teilweise erhellt.

Eine typische Laterne verbraucht je Stunde Betrieb einen Viertelliter Lampenöl. Sie liefert Licht meist in einem Halb-, mitunter auch in einem Vollkreis ähnlich einer Fackel. Abblendbare Laternen können verschlossen werden. In diesem Fall brennen sie zwar weiter, erhellen aber nichts. Eine Gürtelbefestigung ist möglich.

9.4 Krankheiten

Krankheiten gehören zu den größten Gefahren für seefahrende Charaktere. Die folgende Liste will die wichtigsten und ihre Wirkungen vorstellen. Jede Krankheit hat eine **Stufe**. Diese wird als WM auf die Erfolgsprobe eines behandelnden Arztes angerechnet. Weitere Krankheiten kann der Spielleiter auf Wunsch ausarbeiten.

Optionale Regel: Sogenannte tödliche Krankheiten (keine Behandlung möglich) könnten durch pures Glück bezwungen werden: Dem Charakter steht je Tag ein Wurf mit 1W100 zu. Bei einer 100 endet die Krankheit. Puuh.

1) Seekrankheit:

Stufe = 2

Dies ist keine Krankheit im eigentlichen Sinne, und kein Arzt kann sie wirksam behandeln. Alle Charaktere ohne See-Erfahrung (in erster Linie Zivilisten) müssen an jedem Reisetag mit mehr als ruhigem Wind eine Probe: Körperbau ausführen. Je Tag auf See dürfen sie WM+5 anrechnen, maximal aber WM + 60. Bei Mißerfolg einer Probe erleidet der Charakter WM-3 auf alle Erfolgswürfe, WM-30 auf alle Werteproben und seine AK sinkt auf den halben Normalwert und kann auch bis zum Überwinden der Seekrankheit nicht diesen Wert übertreffen. Der Seekranke würfelt je Tag erneut eine Probe: Körperbau. Bei Erfolg endet die Seekrankheit.

2) Trunkenheit:

Stufe=6

Ebenfalls keine Krankheit, und von manchen Leuten sogar für erstrebenswert gehalten. Ärzte sind machtlos. Trinkt ein Charakter innerhalb kürzerer Zeit deutlich mehr als 1,5 Liter Bier oder 0,5 Liter Branntwein (z.B. Rum), so ist eine Probe: KB fällig, auf die der Spielleiter diverse WM anrechnen darf. Ein Mißerfolg bedeutet WM-4 auf alle Erfolgswürfe und -40 auf Werteproben für die nächsten 8 Stunden und anschließend ein Viertel

10. Literaturempfehlungen

dieses Effektes für 1W6x4 Stunden. Trinkt ein Charakter weiter, muß er mehrfach Proben würfeln. Bewußtlosigkeit ist möglich (Verlust von 1W10 AK je mißlungener Probe).

3) Sumpffieber:

Stufe = 7

Je Tag Aufenthalt in Sumpfgeländen ist eine Probe: Körperbau mit WM+10 fällig. Bei Mißerfolg tritt binnen 1W3x8 Stunden das Sumpffieber auf: Die AK des Kranken halbiert sich an jedem Tag und eine Regeneration derselben ist nicht möglich. Außerdem geht je Tag 1 LK verloren. Die Krankheit endet nur durch Behandlung oder den Tod des Kranken; sie ist ansteckend: Bei mehr als einer Stunde Kontakt mit einem Kranken ist je Tag eine Probe: Körperbau mit WM+25 fällig; ein Mißerfolg bedeutet Ansteckung.

4) Skorbut:

Stufe=6

Eine typische Mangelerscheinung, die vor allem bei längeren Seereisen auftritt. Nach 30 Tagen ohne frische Nahrung (d.h. Fruchtsaft / Gemüsesaft oder entsprechende Speisen) ist eine Probe: Körperbau mit WM-2 je weiterem Tag fällig. Jeder Mißerfolg kostet 1 LK und 1W6 AK sowie führt zu WM-1 auf alle Erfolgsproben und WM-5 auf Werteproben. Sinkt die LK auf 5 oder darunter, beginnt der Kranke apathisch herumzuliegen. Eine Behandlung ist nur möglich, wenn frische Nahrung zur Verfügung steht.

5) Pest:

Stufe =11

Eine der tödlichsten Seuchen überhaupt, gegen die kein Arzt etwas auszurichten vermag. Bei Aufenthalt in einer befallenen Gegend ist je Tag eine Probe: Körperbau fällig; ein Mißerfolg führt binnen 1W3 Tagen zum Ausbruch der Seuche: Am ersten Tag sinkt die AK auf 0 und man verliert 3W6 LK. Anschließend gehen je Tag 1W6 LK verloren, bis der Tod eintritt. Die Pest ist ansteckend (s. Sumpffieber).

6) Cholera:

Die Ansteckungsgefahr in einer befallenen Gegend wird wie bei der Pest ermittelt. Die Zeit bis zum Krankheitsbeginn beträgt 1W6x4 Stunden. Die Wirkung ähnelt derjenigen der Pest, jedoch mit den halben LK-Verlusten, dafür aber einem allgemeinen WM von -4 auf Erfolgsproben im kranken Zustand.

7) Wundfieber:

Stufe=6

Eine der übelsten Nachwirkungen von Kampfverletzungen stellt das Wundfieber dar. Hat ein Charakter wenigstens ein Drittel seiner LK im Kampf verloren, oder hat er eine schwere Verletzung erlitten, oder wurde er (Spielleiterentscheidung) durch eine verschmutzte oder verrostete Waffe getroffen, wird eine Stunde nach Verletzung eine Probe: Körperbau fällig, auf die neben den WM aus den Kampfregeln die folgenden angerechnet werden:

+10 bei inzwischen erfolgter Behandlung

+5 bei Behandlung, aber immer noch fehlenden LK

- 20 in schwülem, tropischem Klima, Sumpf o.ä.

- 15 bei verschmutzten Wunden (Ausbrennen der Wunde kostet sofort -1W3-1 LK, aber ändert den WM auf 0)

- 10 bei anstrengenden Tätigkeiten (z.B. Marsch, Arbeit, weitere Kämpfe)

- 25, falls LK unter Null abgesunken

Ein Mißerfolg führt zu einsetzendem Wundfieber: Binnen 2W6 Stunden fällt die AK des Kranken auf 1/10 des Wertes ab und er verliert 1W6 LK. An den folgenden 9 Tagen gehen erneut jeweils 2W6-2 LK verloren. Nach 11 Tagen ist das Wundfieber vorbei: Hat der Charakter noch LK, so hat er überlebt. Während der Wundfieberzeit ist der Kranke bewußtlos bzw. im Delirium.

8) Wundstarrkrampf:

Stufe=8

Eine dem Wundfieber sehr ähnliche Krankheit. Es wird wie oben verfahren, jedoch endet die Krankheit nicht von selbst, sondern nur durch Behandlung oder Tod des Opfers. Außerdem ist dieses starr und bewegungsunfähig.

9.5 Gifte

Gifte sollten im Spiel nur selten auftauchen, da ihre Beschaffung und ihr Einsatz alles andere als unproblematisch sind. Zudem können sie leicht das Spielgleichgewicht kippen, wenn die Spieler z.B. dazu übergehen, mit vergifteten Waffen zu kämpfen. Sicherlich mag es diesen lustig vorkommen, wenn stärkste Gegner nach einem Kratzer am Curare sterben - aber wie wäre es denn in diesem Fall zur Abwechslung mit Gifteinsatz gegen sie? Wer lacht denn dann noch? Deswegen ist es am besten, den Giftgebrauch im Spiel auf wenige spezielle Situationen zu beschränken.

Alle Gifte werden durch ihre **Stufe** klassifiziert. Diese gibt grob gesagt die Gefährlichkeit an und liegt üblicherweise zwischen 1 und 20. Je schneller die Wirkung eintritt, je stärker diese ist und je negativer der WM (s.u.) ist, um so höher ist die Stufe.

Des weiteren unterscheidet man Kontaktgifte (wirken bei bloßer Berührung), Blutgifte (erfordern eine Wunde, z.B. Blasrohrnadeln), Atemgifte (wirken über Einatmen) und Einnahmegifte (wirken über den Magen). Für jedes Gift muß der Spielleiter festlegen, welche Zeitspanne zwischen Verabreichung und Wirkungseintritt liegt. Üblich sind Zeiten von wenigen Sekunden bis zu mehreren Stunden.

Außerdem hat jedes Gift bestimmte Wirkungen (z.B. 1W6 LK-Verlust oder WM-4 auf alle Erfolgswürfe oder 1W3 min Bewußtlosigkeit oder was auch immer). Dem Opfer steht eine Probe: Körperbau zu, auf die je nach Gift WM von +25 bis -50 angerechnet werden. Ein Erfolg bedeutet, daß das Gift wirkungslos bleibt. Andernfalls tritt der Effekt ein. Manche Gifte zeichnen sich durch mehrmalige Wirkung aus (z.B. 1W6 LK-Verlust

10. Literaturempfehlungen

je Minute). In diesem Fall ist je Wirkungszeitraum eine Probe erlaubt, bis eine gelingt oder der Charakter tot ist oder die Giftwirkungszeit endet (falls eine solche begrenzt ist).

Der Spielleiter sollte einige Gifte ausarbeiten, wenn er meint, diese zu brauchen. Um die Spieler nicht in Versuchung zu führen, haben wir beschlossen, auf Beispiel zu verzichten.

9.6 Langfristige Heilung:

Neben der schnellen Wundheilung durch Ärzte oder ähnliche Charaktere gibt es natürlich auch die langsame, natürliche Heilung. Diese läuft wie folgt ab:

Jedem Charakter, der nicht erkrankt ist, steht je 24 Stunden eine Probe: Körperbau zu. Diese Probe wird der Einfachheit halber um Mitternacht ausgeführt. Bei Erfolg wird 1 LK geheilt. Kann der Charakter einen vollen Tag ruhen, verdreifacht sich die Heilungsrate und es gilt WM+10 auf die Probe. Ist ein Arzt / Feldscher / Chirurg / Charakter mit der Fertigkeit Wundheilung anwesend und gelingt diesem eine Erfolgsprobe, werden zusätzlich 1W3 LK geheilt, jedoch muß der Betreffende je Patient eine halbe Stunde Arbeitszeit aufgewendet haben.

Diese Form der Heilung ist der einzige Weg, LK-Verluste durch Gifte, Krankheiten oder ähnliches zu heilen.

9.7 Überlandreisen

Immer wieder kann es vorkommen, daß die Charaktere längere Reisen nicht an Bord von Schiffen, sondern über Land unternehmen, z.B. um einen landeinwärts gelegenen Ort wie die Bergwerke von Potosi in Peru oder ähnliches zu erreichen. Hierbei werden die Reisen oftmals durch nicht sehr gastliches Gelände führen.

9.7.1 Versorgung mit Nahrung / Wasser

Menschen und Tiere benötigen zu ihrem Überleben sowohl ausreichend Nahrung als auch Wasser. Der typische Trinkwasserbedarf eines Menschen beträgt bei anstrengender Reise mindestens 1,5 Liter Flüssigkeit je Tag. In warmem Klima wie z.B. Wüsten oder Regenwäldern steigt dieser Wert auf das drei- bis fünffache an. Zug- und Reittiere benötigen entsprechend mehr; anhand ihres Körpergewichtes im Vergleich zum Menschen läßt sich der Bedarf errechnen. Der Nahrungsbedarf von Menschen schließlich sollte vom Spielleiter anhand des gesunden Menschenverstandes festgelegt werden.

Bei Unterversorgung kommt es zu Mangelerscheinungen:

a) Hungerauswirkungen:

Nach drei Tagen ohne Nahrungszufuhr ist an jedem weiteren Tag eine Probe: Körperbau auszuführen. Bei besonders anstrengender Tätigkeit, z.B. Reisen durch tropisches Klima oder schwerem Gepäck, gelten WM

von -5 bis -40 je nach Spielleiterentscheidung. Ein Mißerfolg kostet 1 LK und 1/10 des AK-Maximums. Diese Verluste können nur regeneriert werden, wenn wieder ausreichend Nahrung vorhanden ist. Sinkt die LK auf 0, ist der Charakter handlungsunfähig. Er stirbt binnen 24 Stunden, wenn nicht bis dahin Nahrung erhält.

Auf die Körperbau-Proben gegen Verhungern gilt im übrigen kumulativ WM-5 ab der zweiten Probe. LK- und AK-Verluste heilen bei normaler Ernährung mit einer Geschwindigkeit von 1 LK und 1/10 des AK-Maximums je Tag.

Bei gekürzten Rationen wird die Zeit gestreckt (z.B. bei halben Rationen wird erstmals nach sieben Tagen und bei Zwei-Drittel-Rationen erstmals nach 14 Tagen eine Probe fällig, sowie dann alle zwei bzw. alle vier Tage). Rationen unter einem Viertel (Proben nach fünf Tagen; dann alle 36 Stunden) sind unnütz und gelten als keine Nahrungszufuhr.

Beispiel: Jack Flanagan (KB 134, LK 30, AK 40) marschiert ohne Nahrung. Nach drei Tagen würfelt er die erste Probe auf Körperbau. Er wirft eine 76 und schafft sie, ebenso wie die folgende Probe. Am dritten Probentag (WM-10) würfelt Jack eine 66, so daß die Probe scheitert. Er verliert 1 LK und 4 AK. Am nächsten Tag scheitert er erneut und hat nur noch 28 LK und 32 AK. Drei Tage und drei mißlungene Proben später erreicht er mit LK 25 und AK 20 eine Ansiedlung. Er wird fünf Tage bei normaler Ernährung brauchen, bis er wieder vollständig geheilt ist.

b) Wassermangel:

Wassermangel ist wesentlich gefährlicher. Die Proben werden bereits nach 48 Stunden fällig und dann jede Stunde wiederholt. In sehr warmem Klima wird diese Zeit halbiert. Reduzierte Rationen wirken sich wie bei Hunger geschildert aus.

9.7.2 Zurückgelegte Strecken usw.

Eine Reisegruppe zu Fuß kann üblicherweise am Tag nicht länger als acht Stunden reisen. Andernfalls riskiert sie, keinen vernünftigen Lagerplatz mehr zu finden und vielleicht sogar erschöpft zu werden. Wird für mehr als drei Tage länger als acht Stunden am Tag gereist, sind den Charakteren je zwei Stunden Überhang 1W6 AK abzuziehen.

Die typische Reisegeschwindigkeit von Fußgängern in normalem Gelände beträgt 8 Kilometer/Stunde. Durch schweres Gepäck oder unwegsames Gelände sinkt dieses Tempo nach Spielleiterentscheidung um 10 bis 60% ab.

Reisegruppen mit Reittieren können deutlich größere Strecken, je nach Art der verwendeten Tiere (Pferde, Kamele, Elefanten...), als zu Fuß zurücklegen. Allerdings erschöpfen die meisten Tiere schneller, und tropisches Klima oder unwegsames Gelände wirken sich oft stark auf sie aus. Es entscheidet der Spielleiter.

Eilmärsche: Eilmärsche dienen der Erhöhung des Reisetempos. Die erste Erhöhung um 10% kostet 1W3-1

10. Literaturempfehlungen

AK je Stunde, die zweite Erhöhung(= +20% Basistem-po) kostet 2W3-1 AK je Stunde usw., jeweils falls nicht eine Probe: KB mit WM - Tempoerhöhung in Prozent gelingt. Tiere oder Menschen ohne AK verlieren statt dessen ein Drittel der Menge in LK (aufrunden), bis sie schließlich mit LK 0 zusammenbrechen. In diesem Fall tritt der Tod durch Entkräftung ein, falls nicht eine Probe: Körperbau mit WM-50 gelingt. Bei Erfolg kann der Charakter die LK durch natürliche Heilung zurück-gewinnen.

9.8 Wiedergewinnen von AK

Verlorene AK gewinnt ein Charakter üblicherweise durch Schlafen zurück. Allerdings verlieren Charaktere, die nicht ausreichend schlafen, sogar noch zusätzlich AK. Das Schlafminimum bei normaler Aktivität wird auf vier Stunden je 24 Stunden festgesetzt. Ein Charakter, der diese Mindestspanne nicht einhält, verliert je Tag 1W6 AK. Außerdem ist er unaufmerksam, schlecht motiviert usw. und erhält kumulativ WM-1 auf alle Erfolgsproben, bis er einmal ausschlafen konnte.

Die Wiedergewinnung von AK findet wie folgt statt: Jeweils eine volle Stunde Schlaf nach den ersten zwei Stunden erhöht die AK eines Charakters um 20% des Standes zu Beginn des Schlafs oder aber um 3 Punkte, was immer besser ist. Nach acht Stunden ununterbrochenen Schlafes verfügt ein Charakter in jedem Fall über seine vollen AK, sofern er nicht durch Verletzungen, Krankheiten oder anderen Umstände daran gehindert ist.

Längerer ununterbrochener Schlaf ist gesünder: Kann ein Charakter wenigstens vier Stunden durchschlafen, wird die AK-Wiedergewinnung mit dem Faktor 1,4 multipliziert, und bei sechs Stunden sogar mit dem Faktor 1,8.

Beispiel: Nick der Seefahrer (AK-Maximum 42) hat nur noch AK 28, als er sich hinlegt. Er schläft zwei Stunden. Wird er jetzt geweckt, bleibt seine AK unverändert. Kann er aber drei Stunden schlafen, so bekommt er 6 AK (20% von 28) zurück. Schläft er vier Stunden, bekommt er sogar 14 AK (20% von 28, multipliziert mit 2 Stunden sind das 11,2, multipliziert mit 1,4 ergeben sich 15,6, maximal aber die verlorenen 14 AK) zurück.

Haruni hatte AK 0, als er sich schlafen legte. Nach den ersten drei Stunden Schlaf hat er wieder 3 AK (20% von 0 sind 0, aber er regeneriert mindestens 3 AK), nach vier Stunden sogar 8 AK (zweimal 3 AK für zwei Stunden Schlaf, multipliziert mit 1,4)..

Wichtig: Abenteuer sollten nicht in Schlaforgien ausarten. Ruhige, sichere Lagerplätze sind nicht leicht zu finden, und die Unsitte, sich alle drei Stunden schlafen zu legen, sollte nicht einreißen. Derartiges Verhalten führt in jedem Fall zu Konzentrationsschwäche und Kopfschmerzen, d.h. der Spielleiter kann einen WM auf alle Erfolgsproben festlegen.

10. Literaturempfehlungen

10. Literaturempfehlungen:

(a) Sachbücher

Adam, Frank: Hornblower, Bolitho & Co., Krieg unter Segeln in Roman und Geschichte. Ullstein Verlag 1987.

Botting, Douglas: Die Piraten (Time Life Reihe Die Seefahrer). Bechtermünz Verlag 1992.

Brennecke, Jochen: Geschichte der Schifffahrt. Sigloch Edition 1999.

Brustat-Naval, Fritz: Kaperfahrt zu fernen Meeren. Die Anson-Story 1740/44. Ullstein Verlag 1986.

Diwald, Hellmut: Der Kampf um die Weltmeere. Knaur Verlag 1980.

Israel, Ulrich/ Gebauer, Jürgen: Segelkriegsschiffe. Grondrom Verlag 1985.

Konstam, Angus: Piraten, Seeräuber, Freibeuter. Atlas der Beutezüge zur See. Bechtermünz Verlag 1999.

Leip, Hans: Bordbuch des Satans. Geschichte der Piraterie. Moewig Verlag 1986.

Lingen, Helmut (Hrsg.): Entdecker, Forscher, Abenteurer. Zu Hause auf allen Meeren. Lingen 1984.

Mondfeld, Wolfram zu: Schicksale berühmter Segelschiffe. Koehlers Verlagsgesellschaft mbH 1984.

Wood, Peter: Abenteurer der Karibik (Time Life Reihe Die Seefahrer). Bechtermünz Verlag 1992.

(b) Romane

- Romanserie "Seewölfe, Korsaren der Weltmeere". Pabel-Moewig Verlag. (ca. 750 Heftromane)
- Romanserie "Seewölfe, Seeabenteuer auf Sieben Weltmeeren". Pabel-Moewig Verlag (ca. 55 Taschenbücher)

Adam, Frank: David-Winter-Romanserie.

Forester, Cecil Scott: Horatio-Hornblower-Romanserie.

Kent, Alexander: Richard-Bolitho-Romanserie.

O'Brian, Patrick: Jack-Aubrey-Romanserie.

Pope, Dudley: Nicholas-Ramage-Romanserie.

Pope, Dudley: Ned-Yorke-Romanserie.

White, James Dillon: Roger-Kelso-Romanserie.

Woodman, Richard: Nathaniel-Drinkwater-Romanserie.