

- **Manöverwert ermitteln**  
(Durchschnittsqualität von Matrosen, Ruderern, Offizieren und dem Kapitän +/- Manöverwert Schiffstyp und Härtegrad)
- **Wind beachten und Geschwindigkeit Schiff ermitteln**
- **INI ermitteln (Manöverwert + 2W6)**

### **Phasen:**

1. **Fahrtweg.** (*Manöverwert*) Versteckt notieren wohin gesegelt wird (es muss immer mindestens 1 Feld bewegt werden, oder ankern), die nicht verbrauchten (selbst entschieden) Seefelder können als Erleichterung im Fernkampf genutzt werden.
2. **Schiffsbewegungen.** Jedes Schiff (jeweils 1 Feld, nacheinander) zieht in das notierte Feld, nachdem die Manöverprobe gelungen ist. Misslingt die Probe, sind alle nachfolgenden Bewegungen verloren. Anker werfen nur in Küstennähe möglich. Dann hat das Schiff Null Bewegungspunkte und verbraucht (in der nächsten Runde) die kompletten Schiffsbewegungen, um wieder zu segeln. Ein Schiff das vor Anker liegt, darf Geschütze abfeuern. Bewegen sich zwei Schiffe im gleichen Seefeld, feuern die Schiffe ihre Hornissen ab. Ruderschiffe können sich maximal 3 x mit der Bewegung „Rammen“ bewegen.
3. **Rammen.** Falls sich die Schiffe im selben Feld bewegen, darf gerammt werden. Beide Seiten machen eine Probe auf dem Manöverwert. Das Schiff mit dem besten Probenwurf gewinnt. Wird ein Schiff gerammt, gilt es als verbunden und es kann zum Enterkampf kommen. Lösen kann man sich nur, wenn einem eine Manöverprobe gelingt und alle Bewegungspunkte verbraucht werden. Ist das Rammen erfolgreich und will man das gegnerische Schiff danach entern, braucht die angreifende Mannschaft nicht mehr „Fuß“ zu fassen.
4. **Enterkampf.** Falls sich die Schiffe im selben Feld bewegen, darf geentert werden. Beide Seiten machen eine Probe auf dem Manöverwert. Das Schiff mit dem besten Probenwurf gewinnt. Gewinnt der Angreifer, hat er sein Schiff so nah an das feindliche Schiff herangebracht, das er mit dem Enterangriff beginnen kann. Probe auf *Qualität Angreifer* (Anzahl feindlicher Hornissen als Erschwernis + Höhe der Bordwand 1-3 Punkte), um auf das Schiff zu gelangen (Fuß fassen). Danach wird der Enterkampf ausgefochten. Ist das gegnerische Schiff schon einmal erfolgreich ausgewichen (siehe Rammangriff), kann kein Entermanöver durchgeführt werden.
5. **Fernkampf.** Der Geschützwert (Qualität Schützen + Modifikator aus dem Arsenal) wird ermittelt. Das Schiff mit der höchsten INI beginnt.
6. Evt. Brand oder Wetterveränderung auswürfeln

## **Rammen:**

Rumpfpunkte(der maximale) / 20 + Geschwindigkeit (x1,5) als Trefferpunkte Rumpf für den Gegner. Das eigene Schiff verliert dabei noch ½ Schaden. Mit Rammsporn verliert das angreifende Schiff nur ¼ des Schadens.

## **Enterkampf:**

*Qualität Angreifer* als Probenwurf. Der Angreifer nimmt eine selbst bestimmte Anzahl der Mannschaft zum Enterkampf, der Verteidiger hat die ganze Mannschaft zur Verfügung. Offiziere gelten hier als Seesoldaten.

Beide Enterkampftruppen würfeln jeweils einmal Qualitätsproben und es wird der jeweilige Schaden von der gegnerischen Besatzung abgezogen (Anzahl der eigenen Kämpfer / 10 = Schaden für den Gegner). Für einen Rückzug muss eine AT +4 gelingen, die keine Trefferpunkte anrichtet, sondern den Rückzug gewährleistet.

**Helden im Nahkampf: Die LeP der Gegnerischen Matrosen werden auf 1/3 gesenkt, die LeP der Unteroffiziere und Offiziere bleiben unangetastet („Cineastischer Moment“)**

*Die Kämpfer bestehen zu ½ aus Seesoldaten (Bonus: +2), Helden (+1) und spezielle Ausrüstung (Fernkampfwaffen, spezielle Enterwerkzeuge usw. +1)*

## **Fernkampf:**

- Geschütze werden als Batterie abgefeuert (je 2 gleiche Geschütze) = Erleichterung von 1
- Pro Seefeld = Erschwernis von 3
- feindliches Schiff liegt vor Anker = Erleichterung von 3
- feindliches Schiff ist klein (Takelage + Rumpf unter 100) = Erschwernis von 3
- Zielvorrichtungen an den Geschützen = Erleichterung von 3
- Pro Treffer sinkt die INI des Schiffes um 1 Punkt! Nur mit einer erfolgreichen Kriegskunstprobe des Kapitäns (erschwert um 3 pro Schiff, Seekriegskunst = keine Erschwernis) kann diese zurück gewonnen werden.

Jeder Treffer wird zu 1/3 von der Mannschaft abgezogen. Der Schaden wird von der Härte abgezogen.

Eine **bestätigte 1** (mit Modifikationen) verdoppelt den Schaden und gilt als **Glückstreffer** – wenn in diesem Fall die Schadenspunkte über dem Strukturwert liegt, dann bricht das Schiff bei nicht gelungener Strukturprobe auseinander. Eine 20 lässt das Geschütz/Batterie für eine Runde ausfallen. Bei einer **bestätigten 20** ist das Geschütz zerstört!

Jeder Treffer mit einer Brandkugel (Schaden siehe Geschützliste) verursacht automatisch einen Brand:

- **Brandöl = einfacher Brand**
- **Hylailer Feuer = großer Brand**
- **andere brennbare Geschosse = harmloser Brand**

## **Härte und Struktur:**

Härte (der Rüstungsschutz des Schiffes, 0-3).

- 0 = Holz aus Nordaventurien, Standard
- 1 = hartes Tropenholz
- 2 = besonders robuste Schiffe haben Steineiche
- durch Metallplatten (Kupfer) erhöht sich der Härtegrad um 1 Punkt und der Manöverwert -2

Strukturpunkte (je nach Qualität des Holzes 12 – 18)

- **„sinken“**  
wenn Rumpfpunkte unter 10 % liegen, muss jede KR eine Probe gemacht werden –  
misslungen = Schiff sinkt in Rumpfpunkte X Runden)
- **„auseinander brechen“**  
Glückstreffer, Seestürme, Riffe usw.  
misslungen = 3W6 weitere Rumpfpunkte verloren  
gelingen = 1W6 weitere Rumpfpunkte verloren

## **Verlust Rumpf/Takelage/Riemen/Mannschaft:**

Sinkt die Mannschftsstärke unter dem Wert „Mindestbesatzung“ - kann sich das Schiff nicht mehr gefahren werden und treibt hilflos im Wasser.

Wenn Rumpf, Riemen und Takelage auf  $\frac{1}{4}$  ihres Grundwertes fallen, dann sinkt die Leistung des Schiffes ebenfalls um  $\frac{1}{4}$  (tritt aber erst jetzt in Kraft! Werte werden abgerundet)

## **Brände:**

- Nach jeder Spielrunde (letzte Phase) prüft man die Auswirkungen eines Brandes mit dem W6.
- Helden, die sich um einen Brand kümmern, bringen eine Modifikation von -1 mit sich.
- Hylailer Feuer hat eine Modifikation von +1.

Es kann sein, dass durch den Beschuss mit Brandbolzen oder gar mit Hylailer Feuer an Bord ein Brand ausgebrochen ist (siehe 5.6). Mit 1W6 wird nun festgestellt, ob der Brand sich ausweitet (6+ auf 1W6), gleich gefährlich bleibt (2–5 auf 1W6) oder gar kleiner wird (1 auf 1W6). Ist der Brand durch Hylailer Feuer verursacht, muss 1 Punkt auf den Wurf addiert werden. Ein harmloser Brand, der kleiner wird, verlöscht vollständig; ein katastrophaler Brand, der sich ausweitet, bleibt katastrophal, ist aber nicht mehr zu löschen und wird auch von sich aus nicht mehr kleiner.

Schaden an	Rumpf	Takelage	Besatzung
Harmloser Brand	0	1	0
Kleiner Brand	1	2	0
Großer Brand	2	1W6	1
Gefährlicher Brand	1W6	1W6+2	2
Katastrophaler Brand	1W6+2	2W6	1W6

Bei einem gefährlichen oder katastrophalen Brand muss zusätzlich ein weiteres Mal mit einem W6 gewürfelt werden (+1 für einen katastrophalen Brand):

1–2: keine weiteren Auswirkungen.

3: Ein Geschütz (zufällig bestimmen, welches) wurde durch das Feuer unbrauchbar. Bei Batterien vermindern Sie den Schaden der Batterie entsprechend.

4: Ein Mast steht unlöschbar in Flammen und muss gekappt werden. Das Schiff verliert (Gesamttakelagepunkte/Mastanzahl) Takelagepunkte.

5: Ein Offizier (W6: 1 – Kapitän, 2 – Steuermann, 3 – Kommandeur der Entertuppen, 4 – Bordarzt, 5,6 – anderer Offizier oder Held) ist durch den Brand verletzt worden. Qualität der Offiziere sinkt um 1.

6+: Wenn das Schiff Geschosse mit Hylailer Feuer mitführt: Der Brand hat das Magazin erreicht und die Brandmunition verpufft in einer riesigen Stichflamme. An Rumpf, Takelage und Besatzung entstehen auf der Stelle jeweils 1W20 Schadenspunkte. Der Brand ist katastrophal und nicht mehr zu löschen. Hat das Schiff kein Hylailer Feuer an Bord, gelten dieselben Auswirkungen wie unter 5.

## **Nach dem Kampf:**

Unterwegs können maximal der halbe erlittene Schaden repariert werden. *Qualität Matrosen* als Probenwurf (Helden können mit je 5 TaP\* eine Erleichterung von 1 erreichen). Gelingt die Probe, wird der halbe erlittene Schaden als neues Maximum repariert. Dafür muss genug Holz, Ersatztuch/Tauwerk und Werkzeug vorhanden sein.

- 25 Rumpfpunkte Reparaturzubehör = 1 Quader Frachtraum und 1.000 Taler
- 50 Takelagepunkte Reparaturzubehör = 1 Quader Frachtraum und 1.000 Taler

*Die Preise richten sich nach Verfügbarkeit, ermittelt mit W20!*

- 1 = das Zeug verkauft sich nicht, -50% des Grundpreises
- 2-3 = sehr viel auf Lager und wird schlecht verkauft, -30% des Grundpreises
- 4-15 = Listenpreis
- 16-19 = wenig auf Lager und verkauft sich sehr gut, +50% des Grundpreises
- 20 = eigentlich schon verkauft, +100% des Grundpreises

## **Schiffsbesatzungen heilen.**

*Qualitätswurf Offiziere*

- Bordheiler und Bordmagus an Bord (jeweils 1 Pkt. Erleichterung)
- ausreichend Heilkräuter / Arznei an Bord (1W2 \* 5% weitere geheilt)
- Probenwurf\* = geheilte Mannschaftsmitglieder \* 5%
- Helden können je 3 TaP\* in Heilkunde Wunden einen weiteren Verletzten heilen.
- Bestätigte 1 bedeutet, dass alle wie durch ein Wunder überlebt haben
- Bestätigte 20 bedeutet, dass alle gestorben sind

Eine Werft kann das Schiff wieder auf sein altes Maximum bringen. Pro Rumpfpunkt kostet das 1 Stunde Zeit und 300 Taler x Härte Schiff. Pro Takelagepunkt kostet das 100 Taler x Härte Schiff und 1 Stunde. Bei Härte 0 kostet die Reparatur 150 Taler pro Rumpfpunkt bzw. 50 Taler pro Takelagepunkt.

Geschützbezeichnung	Bedienungs- mannschaft	Gewicht (Stein)	Preis (D)	Munitions- gewicht je 10 Stck. (Stein)	Munitions- preis je 10 Stck. (D)
Leichte Ballista	3	200	800	20	15
Schwere Ballista	5	300	1000	30	60
Drachenzunge	6	1000	500	100	2000
Hornisse	2	50	120	2,5	0,25
Bock	8	500	1500	150	10
Schwerer Bock	10	1200	2500	500	20
Leichte Rotze (200er)	4	300	800	50	5
Mittlere Rotze (300er)	6	500	1500	75	8
Schwere Rotze (500er)	8	700	2500	125	12
Überschwere Rotze (800er)	10	1000	4000	200	25
Leichter Aal	4	350	1000	25	25
Schwerer Aal	6	500	2000	35	80

## **Rotzenmunition**

- Eisenkugeln (siehe Tabelle)
- Granitkugeln (Preis und Schaden halbiert)
- Tonkrüge mit Brandöl (20 D, 30 D, 50 D und 80 D pro Kugel – 1 kleiner Brand = Schaden siehe Tabelle)
- Tonkrüge mit Hylailer Feuer (Kosten siehe Brandöl + 100 D pro Kugel – 1 großer Brand = Schaden siehe Tabelle, Auswirkungen bei Brandbekämpfung beachten)
- Hagelschlag (Tonkrüge mit Nägel/Splitter usw. gefüllt, Rondrafrevel!!! Preis 1/3 billiger – Schaden nur an der Mannschaft)
- Kettenkugeln (doppelter Preis, doppelter Takelageschaden und halber Rumpfschaden)
- Sordulsäpfel (120 D für leichte Rotzen auf dem Schwarzmarkt erhältlich, halber Schaden – aber W6 Runden Folgeschäden, Rondrafrevel!!!)
- Applicatus Geschoss-Desintegratus = 15R oder 15T (halbes Jahr haltbar, Kosten: 50 Dukaten)
- Ignifaxius = 10 R oder 20 T (voller Schaden Mannschaft) und großer Brand (halbes Jahr haltbar und 100 Dukaten/Stück)

## **Schäden gegen Seemonster / Seeschlangen**

- Aal, Schaden x5
- Ballista, Schaden x2
- Hornisse, 1 SP
- andere Geschütze, Schaden halbiert

**Drehbare Lafetten (Geschütz) kosten nochmals ½ mehr!**

## **Proviand**

Hier ist von Schiffsproviand die Rede, von irgendeiner Form der Konservierung ist also immer auszugehen. Jedes Besatzungsmitglied verbraucht außerdem 3 Maß Wasser pro Tag, auf eisernen Rationen sogar 4 Maß.

Proviand	Haltbarkeit	Gewicht in Stein	Preis
Eiserne Ration	Ca. 3-6 Monate	1	5H
Einfacher Proviand	Ca. 1-2 Monate	1,5	4H
Besserer Proviand	Ca. 1 Monat	1,5	1S
Teurer Proviand	Ca. 2 Wochen	2	4S+
Wasserfass (1 Fass)	n.a.	100	6D
Bierfass (1 Fass)	n.a.	100	14D
Weinfass (1 Fass)	n.a.	100	46D
Branntweinfass (1 Fass)	n.a.	100	78D

1 Fass = 100 Maß (100 Stein, weil das Fass 20 Stein wiegt)

## **Kosten / Heuer**

bis Standard = Heuer laut Efferds Wogen  
über Standard

- 1 Punkt = x 1,5
- 2 Punkte = x 2,0
- 3 Punkte = x 3,0
- 4 Punkte = x 4,0
- 5 Punkte = x 5,0

## **Verfügbarkeit in Hafenstadt**

- unter 10.000 EW  
Standard bei 1-10 (Mannschaftsmitglied erhalten)  
je Q Punkte weniger -1 auf den W20 Wurf  
je Q Punkt mehr +1 auf den W20 Wurf
- über 10.000 EW  
Standard bei 1-15  
je Q Punkte weniger -1 auf den W20 Wurf  
je Q Punkt mehr +1 auf den W20 Wurf

## **Mannschaftsqualität:**

Talent in Seefahrt / Boote fahren +3 [=Q Matrose]

Talent Geschütze / Richtschütze +3 [=Q Schützen]

Talent Waffe / Kampf +3 (+ RS/2, aufgerundet) [=Q Seesöldner]

Um die Kampfwerte der Mannschaft zu ermitteln, wird das Kampftalent genutzt. Der At/Pa Basiswert beträgt einfach halber 8/8

## **Qualität Offiziere:**

### **Seejunker**

Q1-7 [QS 1-7, QM 1-7, QG 1-7]

### **1.Offizier/Bordheiler u. -magier/Navigator**

Q 8 [QS 6 / QM 8 / QG 4]  
Q 9 [QS 7 / QM 9 / QG 5]  
Q 10 [QS 8 / QM 10 / QG 6]  
Q 11 [QS 9 / QM 11 / QG 7]  
Q 12 [QS 10 / QM 12 / QG 8]  
Q 13 [QS 11 / QM 13 / QG 9]  
Q 14 Standard [QS 12 / QM 14 / QG 10]  
Q 15 [QS 13 / QM 15 / QG 11]  
Q 16 [QS 14 / QM 16 / QG 12]  
Q 17 [QS 15 / QM 17 / QG 13]  
Q 18 [QS 16 / QM 18 / QG 14]  
Q 19 [QS 16 / QM 19 / QG 14]  
Q 20 [QS 16 / QM 20 / QG 14]

### **Geweihte**

Q 12 [QS 10 / QM 10]  
Q 13 [QS 11 / QM 11]  
Q 14 Standard [QS 12 / QM 12]  
Q 15 [QS 13 / QM 13]  
Q 16 [QS 14 / QM 14]  
Q 17 [QS 15 / QM 15]  
Q 18 [QS 16 / QM 16]  
Q 19 [QS 16 / QM 16]  
Q 20 [QS 16 / QM 16]

### **Kapitän**

Q 12 [QS 12 / QM 12 / QG 8]  
Q 13 [QS 13 / QM 13 / QG 9]  
Q 14 Standard [QS 14 / QM 14 / QG 10]  
Q 15 [QS 15 / QM 15 / QG 11]  
Q 16 [QS 16 / QM 16 / QG 12]  
Q 17 [QS 16 / QM 17 / QG 13]  
Q 18 [QS 16 / QM 18 / QG 14]  
Q 19 [QS 16 / QM 19 / QG 15]  
Q 20 [QS 16 / QM 20 / QG 16]



## **Qualität Mannschaft:**

### **Schiffsjunge / Mädchen**

Q 1-7 [QS / QM / QG]

### **Halbmatrosen**

Q 8 [QS 6 / QM 8 / QG 6]

Q 9 [QS 7 / QM 9 / QG 7]

### **Vollmatrosen/Segelmacher/Zimmermann/Smutje/Steermann/Bootsmann**

Q 10 [QS 8 / QM 10 / QG 8]

Q 11 [QS 8 / QM 11 / QG 8]

Q 12 Standard [QS 9 / QM 12 / QG 8]

Q 13 [QS 10 / QM 13 / QG 9]

Q 14 [QS 11 / QM 14 / QG 10]

Q 15 [QS 12 / QM 15 / QG 11]

Q 16 [QS 13 / QM 16 / QG 12]

Q 17 [QS 14 / QM 17 / QG 13]

Q 18 [QS 15 / QM 18 / QG 14]

Q 19 [QS 16 / QM 19 / QG 15]

Q 20 [QS 16 / QM 20 / QG 15]

### **Ruderer (Verarmte/ Verbrecher)**

Q 8 [QS 6]

Q 9 [QS 7]

### **Ruderer (Sklaven/ Kriegsgefangene)**

Q 10 [QS 8]

Q 11 [QS 9]

### **Ruderer (Freie)**

Q 12 Standard [QS 10]

Q 13 [QS 11]

Q 14 [QS 12]

### **Thorwaler**

Q 13 [QS 12 / QM 13]

Q 14 [QS 13 / QM 14]

Q 15 Standard [QS 14 / QM 15]

Q 16 [QS 15 / QM 16] – auf Kriegsschiffen der Hetleute mit Geschützen = Q 14

Q 17 [QS 16 / QM 17] – auf Kriegsschiffen der Hetleute mit Geschützen = Q 15

Q 18 [QS 17 / QM 18] – auf Kriegsschiffen der Hetleute mit Geschützen = Q 16

- Q 19 [QS 18 / QM 19] – auf Kriegsschiffen der Hetleute mit Geschützen = Q 16  
Q 20 [QS 18 / QM 20] – auf Kriegsschiffen der Hetleute mit Geschützen = Q 17

### **Seesoldaten/ Söldner**

- Q 10 [QS 10 / QM 8 / QG 8]  
Q 11 [QS 11 / QM 8 / QG 8]  
Q 12 [QS 12 / QM 8 / QG 8]  
Q 13 [QS 13 / QM 8 / QG 9]  
Q 14 Standard [QS 14 / QM 9 / QG 10]  
Q 15 [QS 15 / QM 10 / QG 11]  
Q 16 [QS 16 / QM 11 / QG 12]  
Q 17 [QS 17 / QM 12 / QG 13]  
Q 18 [QS 18 / QM 13 / QG 14]  
Q 19 [QS 19 / QM 14 / QG 15]  
Q 20 [QS 20 / QM 15 / QG 16]

### **Schiffsschützen**

- Q 12 [QS 9 / QM 8 / QG 12]  
Q 13 [QS 11 / QM 8 / QG 13]  
Q 14 Standard [QS 12 / QM 8 / QG 14]  
Q 15 [QS 13 / QM 9 / QG 15]  
Q 16 [QS 14 / QM 10 / QG 16]  
Q 17 [QS 15 / QM 11 / QG 17]  
Q 18 [QS 16 / QM 12 / QG 18]  
Q 19 [QS 16 / QM 13 / QG 19]  
Q 20 [QS 16 / QM 14 / QG 20]