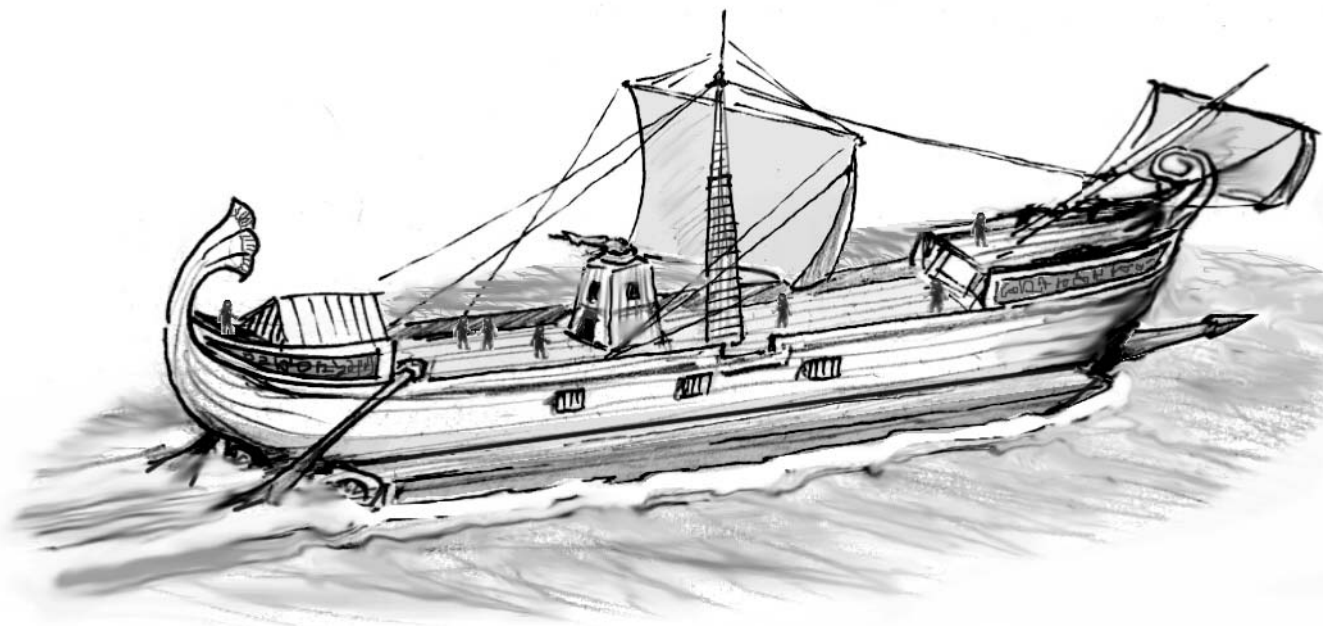


SEEKAMPF REGELN



VORBEMERKUNG

Myranor ist ein Kontinent, der für Entdecker viele Entfaltungsmöglichkeiten bereithält.

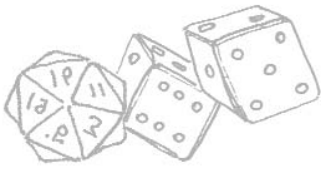
Entdeckungsreisen werden nicht selten auch "zur See" ausgetragen, die Reisen der Prinzessin Lamea sind da nur ein Beispiel.

Ein bedeutendes Spannungselement solcher Seereisen stellen Schiffskämpfe und Entergefechte gegen Piraten und feindliche Seemächte dar. Da sich Schiffskämpfe und Verfolgungsjagden zur See in der Spielwelt über Stunden hinziehen können, kann eine Darstellung aus Heldenperspektive auf Dauer an Reiz verlieren.

Zwar wurden im "Aventurischen Arsenal" und in dem Heft "Unter Piraten" Seegefechtsregeln vorge-

stellt, doch sind sie oft zu abstrakt um den taktischen Feinheiten eines Seegefechts gerecht zu werden. Für diesen Zweck soll hier daher ein komplexeres Regelsystem angeboten werden, das mehr Optionen der Gestaltung ermöglicht und daher zu abwechslungsreicheren Gefechten führen soll.

Daniel Löckemann



GRUNDLAGEN

Der Schiffskampf unterteilt sich in Runden von je 1 SR (5 Minuten) Dauer. Ein schnelles Schiff kann in dieser Zeit durchaus eine Strecke von 1 Meile zurücklegen.

Zum Ablauf des Geschehens sind einige Werte und Modifikatoren zu berücksichtigen:

- **Die Geschwindigkeit des Schiffes**
- **Die Beweglichkeit des Schiffes**
- **Der Manöverwert des Schiffsführers**
- **Die Qualität der Mannschaft**
- **Art des Manövers**
- **Äußere Randbedingungen.**

Geschwindigkeit

Die Geschwindigkeit des Schiffes sollte vom SL anhand der Windrichtung und der Fahrtrichtung abgeschätzt werden. Die Grundlage der Schätzung ist natürlich durch den Schiffstyp und den Zustand der Takelage bzw. des

sonstigen Antriebs vorgegeben. Entsprechende Werte für die Geschwindigkeiten

- vor dem Wind
- mit raumen Wind und
- am Wind

finden sich unter anderem in "Die Seefahrt des Schwarzen Auges". Je nach angenommener Windstärke kann die Geschwindigkeit vom Standardwert des Schiffes variieren, wie es der SL für richtig hält. Allerdings sind kaum Abweichungen nach oben möglich, da die Takelage nur begrenzt dem Winddruck standhalten kann und bei stärkeren Winden reduziert werden muss. Beschädigung der Takelage wirken sich auch auf die Geschwindigkeit aus. Für je 1/5 verlorener LeP der Takelage sinkt die Geschwindigkeit ebenfalls um ca. 1/5 (abrunden).

Beweglichkeit

Die Beweglichkeit hängt vom Schiffstyp, vom Zustand der Takelage und der Ruderanlage ab. Die Beweglichkeit modifiziert den Manöverwert des Kommandeurs. Es werden folgende Kategorien benutzt:

- unbeweglich
- sehr niedrig
- niedrig
- mittel
- hoch
- sehr hoch.

Die Beweglichkeit wird durch Beschädigungen im Laufe eines Kampfes gesenkt.

MANÖVER

Manöverwert

Der Manöverwert des Schiffes wird aus dem Talentwert Steuermann des Schiffsführers, dem Modifikator für die Beweglichkeit und die Qualität der Mannschaft bestimmt. Eine Spezialisierung von Kriegskunst auf "Seegefecht" bringt dabei einen zusätzlichen Bonuspunkt.

Beweglichkeitsmodifikator

Die Modifikatoren für die Beweglichkeit lauten:

- sehr niedrig (-8)
- niedrig (-6)
- mittel (-4)
- hoch (-2)
- sehr hoch (0).

Ein steuerloses und daher unbewegliches Schiff lässt sich natürlich nicht mehr manövrieren. Für je 1/5 verlorener LeP der Takelage sinkt die Beweglichkeit um je 1 Kategorie, allerdings nur bis sehr niedrig.

Um das Schiff komplett unbeweglich zu machen, muss das Ruder zerstört werden (bestätigter Glückstreffer nach Wahl des SL oder Gezielter Treffer auf winziges Ziel) oder die Takelage komplett vernichtet werden.

Qualität der Mannschaft

Die Qualität der Mannschaft stellt einen Mittelwert der individuellen

Fähigkeiten dar und sollte vom SL abgeschätzt werden. Eine Unterbemanning verschlechtert ebenfalls die Qualität.

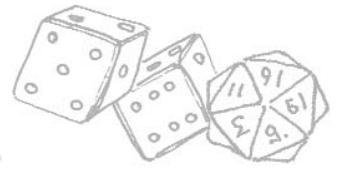
Hier können die üblichen Kategorien:

- ungearbeitet (-6)
- unerfahren (-3)
- erfahren (0)
- geschult (+3)

angewendet werden.

Eine ungearbeitete Mannschaft setzt sich überwiegend aus "ahnungslosen Landratten" zusammen, die von einigen wenigen erfahrenen Seeleuten angeleitet werden.

Unerfahrene Seeleute (TAW Seefahrer <7) haben noch keine Seegefechte hinter sich, sind aber mit



den Grundbegriffen stärker vertraut und werden bereits von einigen geschulten Seeleuten angeleitet.

Eine Unterbemanning eigentlich erfahrener Seeleute hat denselben Effekt.

In der Regel hat man es mit "erfahrenen Besatzungen" zutun, zumindest wenn die meisten ausgebildete Seeleute sind (TAW Seefahrer >7) und das Schiff die übliche Besatzungsstärke hat.

Sind Schiff und Besatzung über lange Zeit zusammen und aufeinander eingespielt, die Besatzung gesund und das Schiff ausreichend bemannt, kann von einer "geschulten Mannschaft" gesprochen werden. Dazu bedarf es aber auch ständigen Trainings. Üblicherweise findet man so etwas nur auf Kriegsschiffen.

Ausführung

Die Kontrahenten würfeln Proben auf den **Manöverwert (IN/CH/KL)** um ihr jeweiliges Manöver auszuführen. Mögliche Manöver sind

- Jagen/Rammen
- Abstand verringern/Entern
- Annähern & Beschießen
- Distanz halten/Schussposition einnehmen
- Abstand vergrößern & aus Schussposition entkommen
- Flüchten.

Jagen/Rammen: Bei diesem Manöver versucht man mit größtmöglicher Geschwindigkeit möglichst direkt auf den Gegner zuzuhalten um den Abstand so schnell wie möglich zu verringern. Das Manöver Jagen wird automatisch zu einem Manöver Rammen, wenn das Ergebnisse des Erfolgswurfs zu einer Distanzveränderung unterhalb der Kategorie "Enterreichweite" führt (s.u.). Ist der Gegner in Schussreichweite, können Buggeschütze eingesetzt werden, falls vorhanden. Breit-

seitengeschützte natürlich nicht. Das Manöver Jagen modifiziert den Erfolgswurf um -10.

Annähern/Entern: Auch bei diesem Manöver versucht man, die Distanz zum Gegner zu verringern. Jedoch nicht mit größtmöglicher Geschwindigkeit, bzw. im direkten Winkel. Das Manöver Annähern wird automatisch als Enterversuch gewertet, wenn das Ergebnis des Erfolgswurfs die Schiffe in die Kategorie "Enterreichweite" (s.u.) bringt. Sollte die Kategorie unterschritten worden sein, kommt es zu einem unfreiwilligen Rammen. Sollte die Entfernung es zulassen, können vorhandene Buggeschütze eingesetzt werden. Die Probe für den Richtschützen wird jedoch um zusätzliche 4 Punkte erschwert. Das Manöver modifiziert den Erfolgswurf um -6.

Annähern & Beschießen: Bei diesem Manöver ist die Annäherung noch vorsichtiger und es ist sogar möglich, die Breitseitengeschütze einzusetzen, falls die Distanz klein genug für die Geschütze ist. Dabei ist die Fernkampfprobe jedoch um zusätzliche 4 Punkte erschwert. Bei diesem Manöver kann sogar der gegnerische Schiffsbug als Ziel anvisiert werden. Dann ist die Zielfläche zwar gegebenenfalls kleiner, aber die Treffer zeigen größere Wirkung. Das Manöver modifiziert den Erfolgswurf um -3.

Distanz halten/ Schussposition einnehmen: Bei diesem Manöver bewegt man sich parallel und in gleicher Richtung wie der Gegner um so optimale Bedingungen für den Einsatz von Breitseitengeschützen zu erhalten. Der Modifikator für den Erfolgswurf ist 0.

Entfernen & Beschießen: Mit diesem Manöver versucht man, den Abstand gelinde zu vergrößern und dem Gegner dennoch kurzfristig in Schussposition für die Breitseitengeschütze zu bekommen. Unter anderem kann mit diesem Manöver das gegnerische Heck als Ziel anvisiert werden. Die Probe für den Richtschützen ist auf jedenfall um weitere 4 Punkte erschwert. Das Manöver modifiziert den Erfolgswurf um +3.

Abstand vergrößern & aus Schussposition entkommen: Mit diesem Manöver versucht man, den Abstand zum Gegner zu vergrößern und sich gleichzeitig außerhalb der gegnerischen Schussposition zu halten. Dadurch wird ein Fernkampfangriff des gegnerischen Richtschützen um weitere 4 Punkte erschwert. Unter Umständen können eigene Heckgeschütze eingesetzt werden, die Fernkampfprobe ist dann aber ebenfalls um zusätzliche 4 Punkte erschwert. Das Manöver modifiziert den Erfolgswurf um +6.

Fliehen: Das Gegenstück zum Manöver Jagen. Man versucht dem Gegner mit höchstmöglicher Geschwindigkeit und direktem Kurs zu entkommen. Eventuell können noch Heckgeschütze eingesetzt werden. Das Manöver modifiziert den Erfolgswurf um +10.

Gelungene Manöverprobe

Gelingen die Manöverproben, war das Manöver erfolgreich und die TaP* werden auf den Erfolgswurf angerechnet. Dabei kann jede Seite ihre Manöverprobe noch freiwillig erschweren, die Erschwernis wird beim Gelingen der Probe doppelt zu den TaP* angerechnet. Alternativ kann die halbe freiwillige Erschwernis auch dem Geschützmeister für die Fernkampfprobe als



Bonus oder dem gegnerischen Geschützmeister als Malus angerechnet werden. Ebenfalls möglich ist, die Boni durch eine freiwillige Erschwernis der Manöverprobe aufzuteilen.

Es müssen nicht jede Runde neue Manöverproben abgelegt werden, sondern nur, wenn tatsächlich ein anderes Manöver als in der vorigen Runde ausgeführt wird. Bei einer Verfolgungsjagd kann ein Flüchtling allerdings Manöverproben für beide Seiten erzwingen, falls er ein besseres Ergebnis erzielen möchte. Ansonsten kann auch freiwillig eine neue Probe ausgeführt werden.

Natürlich kann jede Seite nur eine Probe pro Runde ausführen und natürlich zählt zur Ermittlung der TaP* nur die letzte Probe.

Misslungene Manöverprobe

Eine misslungene Manöverprobe hat nicht nur zur Folge, dass die TaP* für den Erfolgswurf fehlen, sondern es wird ebenfalls der Modifikator nach Art des Manövers (s.u.) nicht angerechnet. Außerdem können die Geschütze nicht eingesetzt werden.

Erfolgswurf

Um das Ergebnis der Manöver zu ermitteln, wird ein Erfolgswurf für beide Seiten mit dem W20 ausgeführt und mit verschiedenen Modifikatoren verrechnet.

Modifikatoren

Die Modifikatoren für den Erfolgswurf sind:

- +/-1 für die Geschwindigkeit in Meilen/Stunde
- +/-1 für jeden Punkt TaP* aus den Manöverproben
- +/-1 bis +/-3 eine vorteilhafte Position
- +/-2 zusätzlich für ein "gerudertes Schiff" (Schraubengaleere)

Vorteilhafte Position

Ob eine vorteilhafte Position vorliegt, entscheidet der SL. Vorteilhafte Positionen können durch überraschendes Auftauchen erreicht werden. Ist der Gegner zu dicht an eine Küste geraten, befindet man sich in der Regel in vorteilhafter Position. Um sich in eine vorteilhafte Position zu bringen, kann eine Probe auf Kriegskunst (Seegefecht) ausgeführt werden. Für je 5 TaP* erwirbt man so einen Bonuspunkt einer vorteilhaften Position.

Vorzeichen der Modifikatoren

Das jeweilige Vorzeichen des Modifikators kann nach Gutdünken gewählt werden, wobei negative Vorzeichen beim Annähern und positive Vorzeichen für das Entfernen der Schiffe gelten.

Modifikator nach Art des Manövers:

- Jagen/Rammen (-10)
- Annähern/Entern (-6)
- Annähern und Beschießen (-3),
- Distanz halten/Schussposition (0)
- Entfernen und beschießen (3)
- Entfernen und Schussposition entkommen (6)
- Fliehen (10)

Ergebnis (Probe auf W20):

- 4 oder weniger: Schiffe nähern sich um 2 Kategorien
- 3 bis 6: Schiffe nähern sich um eine Kategorie
- 7 bis 16: Schiffsabstand bleibt konstant
- 17 bis 26: Schiffe entfernen sich um eine Kategorie
- 27 oder mehr: Schiffe entfernen sich um 2 Kategorien

Entfernungskategorien:

- Sehr weit (1001 bis 2000 Schritt)
- weit (501 bis 1000 Schritt)
- mittel (201 bis 500 Schritt)
- nah (51 bis 200 Schritt)
- sehr nah (11 bis 50 Schritt)
- Enterreichweite (0 bis 10 Schritt)

Die Manöver Rammen und Entern können natürlich nur ausgeführt werden, wenn die Schiffe sehr nah oder in Enterreichweite zueinander stehen und der Ergebniswurf eine Verkürzung der Entfernungskategorie ergibt.

Anmerkung zum Kampf gegen mehrere Schiffe

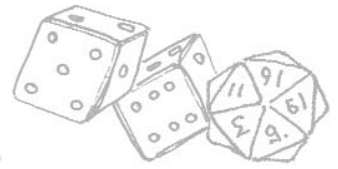
Manchmal kommt es nicht nur zum Konflikt mit einem Gegner, sondern gleich mit mehreren. Fahren die gegnerischen Schiffe sehr dicht beieinander in einer Linie können sie wie ein Gegner betrachtet werden, so dass eine gemeinsame Manöverprobe gewertet wird. Greift die Meute aus verschiedenen Richtungen an, kann man sich jeweils nur auf einen Gegner konzentrieren.

Zwar werden auch die übrigen Schiffe Manöverproben auswürfeln und es wird jeweils separat ein Erfolgswurf gewürfelt, aber das eigene Schiff wird jeweils wie bei einem misslungenen Manöver gewertet.

Beispiel

Die Prinzessin Lamea kreuzt eines schönen Tages in der See des Schweigens gegen den Nordostwind an. Auf Höhe von Yil'Dabu wird die Lamea von einem Kriegsdschukar der Kerrishiter überrascht.

Der Viermaster scheint überlegen und man entschließt sich zum Fluchtversuch, solange man noch auf äußerster Distanz von 2000 Schritt ist. Mit südlichem Kurs kann der Wind hervorragend genutzt werden und der Spielleiter legt daher die Geschwindigkeit mit 17 Meilen/Stunde fest. Aber auch der Dschukar ist ein hervorragendes Schiff und bringt es immerhin auf 15 Meilen/Stunde.



Mit Admiralin Harika (Steuer-
mann 18) als Kommandantin
und der hervorragend einge-
spielten Besatzung ergibt sich
ein **Manöverwert** von 20 für die
Lamea.

- 19 (TAW+ 1 Punkt für
Spezialisierung in
Kriegskunst)
+3 (geschulte Besatzung)
-2 (Beweglichkeit hoch)

Die gegnerische Mar'dugh ver-
fügt nur über einen Wert von 18.

- 17 (TAW des Kommandanten
+ 1 Punkt für Spezialisie-
rung in Kriegskunst)
+3 (geschulte Besatzung)
-2 (hohe Beweglichkeit)

Bei den **Manöverproben** nimmt
Harika einen freiwilligen
Zuschlag von +8 auf die Manö-
verprobe in Kauf. Bei einer ge-
würfelten 11, einer 3 und einer 6
bleiben ihr also 12 TaP*+16
TaP* für den Zuschlag. 28
TaP* sind also schon einmal
sicher. Auch der Kommandant
der Mar'Dugh ist mutig und
nimmt eine Erschwernis von 10
Punkten hin. Bei gewürfelter 12,
7 und 9 bleiben ihm 30 TaP*
(6+24).

Für den **Erfolgswurf** werden
nun die einzelnen **Modifikato-
ren** zusammengerechnet. Für
die Lamea sind das:

- +/- 17 (Geschwindigkeit)
+ 28 (TaP* aus Manöverprobe)
+ 10 (Modifikator für
Fluchtmanöver)
= +/-55

Für die Mar'Dugh ergeben sich:

- +/- 15 (Geschwindigkeit)
+30 (TAP* aus Manöverprobe)
+10 (Modifikator für Jagd-
manöver)
= +/-55

Das **Vorzeichen des Modifika-
tors** wird natürlich sinngemäß
als Positiv für den Flüchtenden
und Negativ für den Jäger an-
genommen. Die für den Er-
folgswurf gewürfelte 17 ergibt
mit 55 addiert und 55 sub-
trahiert weiterhin 17. Das reicht
gerade, um den Feind zu ent-
kommen.

Zusammenfassung

Manöverprobe: TAW Steuermann

- Spezialisierung Kriegskunst
(Seegefechte) (+1)
- Beweglichkeit: sehr niedrig
(-8), niedrig (-6), mittel (-4),
hoch (-2), sehr hoch (0)
- Qualität der Mannschaft:
ungearbeitet (-6), unerfah-
ren (-3), erprobt (0), geschult
(+3)

Erfolgswurf: (W20)

- +/-1 für die
Geschwindigkeit in
Meilen/Stunde
- +/-1 für jeden Punkt TaP*
aus den Manöverproben
- +/-1 bis +/-3 eine vorteil-
hafte Position.
- +/-2 zusätzlich für ein "ge-
rudertes Schiff (Galeere,
Drachenschiff,
Dämonenarche)

Modifikator nach Art des Manövers:

- Jagen/Rammen(-10)
- Annähern/Entern (-6),
- Annähern und Beschießen (-3),
- Distanz halten/
Schussposition (0)
- Entfernen und beschießen
(+3)
- Entfernen & aus Schuss-
position entkommen (+6)
- Fliehen (+10)

Entfernungskategorien:

- Sehr weit (1001 bis 2000
Schritt)
- weit (501 bis 1000 Schritt)
- mittel (201 bis 500 Schritt)
- nah (51 bis 200 Schritt)
- sehr nah (11 bis 50 Schritt)
- Enterreichweite (0 bis 10
Schritt)

Ergebnis (Probe auf W20):

- 8 oder weniger: Schiffe nä-
hern sich um 2 Kategorien
- 7 bis 4: Schiffe nähern sich
um eine Kategorie
- 5 bis 16: Schiffsabstand
bleibt konstant
- 17 bis 28: Schiffe entfernen
sich um eine Kategorie
- 29 oder mehr: Schiffe entfer-
nen sich um 2 Kategorien



BESCHUSS

Nach dem Ermitteln des Manöverergebnisses ist die Zeit der Richtschützen gekommen, wenn das Schiff Geschütze hat und falls der Feind in Reichweite ist. Die Manöver Jagen und Annähern/Entern erlauben das Beschießen mit den Buggeschützen, Fliehen entsprechend die Verwendung von Heckgeschützen. Das Beschießen mit der Breitseite ist bei den Manövern Annähern & Beschießen, Schussposition und Entfernen & Beschießen möglich. Die Manöver Annähern & Beschießen und Entfernen & Beschießen erschweren die Probe des "kommandierenden Geschützmeisters" um zusätzlich 4 Punkte. Weitere 4 Punkte Malus muss der Geschützmeister für jede in der Runde veränderte Entfernungskategorie hinnehmen. Schwerer Seegang kann die Proben weiter erschweren, oder sogar Schüsse ganz unmöglich machen.

Wie oben beschrieben können freiwillig erschwerte Manöverproben der Schiffsführer ebenfalls in die Rechnung eingehen. Grundsätzlich können die Schüsse als Einzelfeuer oder als Breitseiten-salve abgegeben werden.

Zielauswahl & Zielgröße

Für den Beschuss muss natürlich das Ziel ausgewählt werden. Dabei muss entschieden werden, ob das gegnerische Schiff als ganzes, nur Takelage oder Rumpf, oder sogar einzelne Masten, das Ruder und ähnliche kleine oder winzige Ziele getroffen werden sollen.

Takelage oder Rumpf mit je weniger als 200 LeP zählen als mittleres Ziel (oder selbstverständlich kleiner, wenn es kein richtiges Schiff ist), solche mit mehr als groß. Das komplette Schiff zählt als Groß, wenn Rumpf und Takelage

gemeinsam mehr als 400 LeP aufweisen, ab einer Summe von 800 LeP zählt das gesamte Schiff als sehr großes Ziel. Heck und Bug zählen jeweils als eine Kategorie kleiner. Ansonsten gelten die Zielgrößenbestimmungen aus dem Aventurischen Arsenal S. 49.

LeP des Schiffsrumpfs

Die LE (auch als Baupunkte bezeichnet) eines Schiffskörpers entspricht dem Schiffsraum in Quader und errechnet sich aus dem Produkt von Länge, Breite und Tiefgang in Schritt, geteilt durch 3. Der RS (auch als Härte bezeichnet) des Schiffskörpers liegt zwischen 0 (kleines Küstenfahrzeug) und 3 (800 Quader Dshukar mit Edelbronzeplatten, große Schivone aus Steineiche). Je größer das Schiff, desto stabiler und stärker kann der Schiffskörper konstruiert werden.

LeP der Takelage

Die LE der Takelage beträgt je 25 pro Mast und Havenasegel und je 50 für jedes Rah- und Zedrakken-segel.

Verlorene LeP der Takelage senken natürlich die Geschwindigkeit und Beweglichkeit eines Segelschiffes.

Für je 1/5 verlorener LeP der Takelage sinkt die Geschwindigkeit um ca. 1/5 (echt runden). Die Beweglichkeit nimmt im gleichen Maße um je 1 Kategorie pro 1/5 verlorener LeP ab, allerdings nur bis sehr niedrig.

Um das Schiff komplett unbeweglich zu machen, muss das Ruder zerstört werden (bestätigter Glückstreffer nach Wahl des SL oder Gezielter Treffer auf winziges Ziel) oder die Takelage komplett vernichtet werden.

Der RS der Takelage beträgt 0 (gesamte Takelage bei voller Betake-

lung), 1 (Kriegsbetakelung) oder 2 (nur Mast).

Einzelfeuer

Für das Einzelfeuer ist jeder Richtschütze der einzelnen Geschütze selbst zuständig.

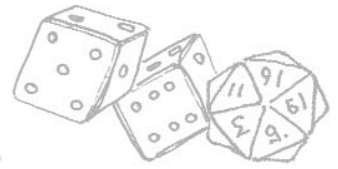
Einzelfeuer wird durch einen Richtschützen wie ein normaler Fernkampfangriff auf Belagerungswaffen gewürfelt (oder Armbrust +10). Im Einzelfeuer können gezielt kleine, sehr kleine und winzige Ziele beschossen werden.

Salve

Für eine Salve muss ein Geschützmeister das Kommando führen. Er koordiniert die Geschütze auf ein Ziel, das mindestens von mittlerer Größe sein muss. Dazu muss die gleichnamige SF (Kosten 300 AP) erworben worden sein.

Es zählt jeweils die Reichweitenkategorien der Hauptwaffe. Wenn auch eine Salve in der Regel keinen größeren Schaden anrichtet, so ist die psychologische Wirkung wesentlich höher und nicht selten kampfscheidend. Die Qualität der Richtschützen der einzelnen Geschütze wird wie beim Manöver angerechnet (ungearbeitet -6, unerfahren -3, erfahren 0, geschult +3). Der zusätzliche Schaden eines Fernkampfangriffs+ zählt nicht einzeln, sondern wird auf den Gesamtschaden der Salve addiert.

Für jede Salve, die die Schiffe in unveränderter relativer Position (also ohne das eine der Parteien eine neue Manöverprobe abgelegt haben) wird die Fernkampfpfrobe aufgrund des Einschießens um 1 erleichtert.



Schaden

Die TP für Treffer bei Einzelpersonen oder Monster und TP* für Treffer gegen Gebäude oder Schiffe finden sich im Av. Ars. S. 49+ oder im Amorium Ardariticum.

Schaden an der Besatzung

In der Regel werden bei jedem Treffer je 1W6-4 (Leichte Rotzen und Leichte Aale), bzw. je 1W6-3 (Mittlere und Schwere Rotzen und Aale) Besatzungsmitglieder derart in Mitleidenschaft gezogen, dass sie als kampfunfähig gelten (nicht unbedingt tot). Brandöltreffer machen pro Geschoss und Runde in der sie brennen je 1W6 Besatzungsmitglieder durch Verbrennungen und Rauchvergiftung kampfunfähig. 1/3 bis 2/3 der Kampfunfähigen können in der Regel als getötet gelten.

Besondere Treffer

Treffer in Heck oder Bug sind zerstörerischer, da sie unter Umständen das Schiff in ganzer Länge durchlaufen. Der Schaden von Schiff oder Takelage ist um je 2 TP* höher, der der Gesamtbesatzung um je 1 TP (bei Treffern gegen Einzelpersonen spielt es keine Rolle). Volltreffer gegen Bug oder Heck können nur bei Beschuss mit Bug- oder Heckgeschützen bei Jagd- und Fluchtmanöver erzielt werden, bzw. mit der Breitseite nur bei Annähern und Beschießen, bzw. Entfernen und Beschießen. Bug und Heck bieten natürlich ein um eine Kategorie kleineres Ziel, als das Gesamtschiff.

Beim Beschuss mit Einzelfeuer können auch einzelne Masten als Ziel ausgewählt werden. Ein Mast hat 25 LeP und einen RS von 2. Der Verlust des Mastes zerstört natürlich auch die daran befestigte Takelage. Der Mast zählt als kleines Ziel. Ebenfalls wirkungsvoll sind Treffer

in der Ruderanlage. Das Ruder verfügt über 10 LeP und einen RS von 3. Es zählt als winziges Ziel.

Besondere Munition

Gegen Takelage sind Aale/Skorpione effektiver als gegen Schiffskörper und erhalten daher einen Bonus von +6 TP*, bzw. +8TP* für spezielle Sichelpeere (die die Fernkampfpote allerdings um 2 erschweren).

Gegen Schiffsrümpfe sind Rotzenkugeln aus Eisen wirkungsvoller als solche aus Granit (siehe Aventurisches Arsenal S. 52). Sie richten 2 TP* mehr an.

Können große Schiffe sicher an die 100 Treffer mit normaler Munition überstehen, ist der Einsatz von Brandöl äußerst zerstörerisch und kann Kämpfe in kürzester Zeit entscheiden. Da Schiffe in der Regel aus sehr brennbaren Materialien bestehen, erfordert das brennende Öl eine unmittelbare und gut koordinierte (erfolgreiche Kriegskunstprobe erschwert nach Maßgabe des SL) Bekämpfung, ansonsten gilt das Schiff als verloren.

Die 6W TP* Schaden der einzelnen Brandölkugeln werden in jeder Manövrunde neu ausgewürfelt. Jeweils 3 koordiniert arbeitende Brandbekämpfer verringern den Schaden jedoch dauerhaft um 1W. Die Brandbekämpfer stehen so lange natürlich für keine andere Arbeit bereit, bis das Feuer vollständig bekämpft ist. Die genaue Auswirkung der schweren Rauchentwicklung sollte vom SL bestimmt werden. Ölbrände an Deck können nur mit Sand oder Magie wirkungsvoll bekämpft werden. Brennendes Segeltuch und Taue müssen gekappt werden.

Doch Brandöl ist ein zweischneidiges Schwert. Die Patzerwahrscheinlichkeit ist erhöht. 19 & 20 bei geschulten, 18-20 bei erfahrenen, 17-20 bei unerfahrenen und 16-20

bei ungearbeiteten Bedienungspersonal. Die Auswirkung eines Patzers entspricht einem Eigentreffer, wobei natürlich die Geschütze sofort unbrauchbar werden.

Magische Waffen

Wesentlich sicherer und ähnlich zerstörerisch wirken sich die Treffer von arcanomechanischen Kryso-belas mit ihrer verzauberten Munition aus. Die Reichweite ist unübertroffen, die Munition ist jedoch sehr kostbar und die Magie einer Kryso-bela ist auch schnell erschöpft, so dass nur begrenzte Anzahlen an Schüssen möglich sind.

Schiffsmagier sind in Myranor äußerst selten, da sich magiebegabte Optimaten nur selten für solch niederste Dienste hergeben. Am wahrscheinlichsten trifft man magisch-optimatische Schiffsführer auf imperialen Kriegsschiffen, oder bei großen Konvois der Serover (Haus Ennandu, begabte Wind- und Wetterzauberer) oder der Rhidaman.

Rammen

Bei einem Rammangriff werden jeweils die Hälfte der eigenen Rumpfpunkte dem Gegner als Schaden zugefügt. Das eigene Schiff nimmt dagegen ein Viertel der gegnerischen Rumpfpunkte als Treffer hin.

Galeeren mit Rammsporn erleiden diesen Schaden nicht, bei unfreiwilligem Rammen neben dagegen beide Seiten jeweils die Hälfte der Rumpfpunkte des anderen Schiffes als Schaden hin. Eine Bruchfaktorprobe auf den Strukturwert des Schiffes (siehe "Seefahrt des Schwarzen Auges") muss ausgewürfelt werden.



Beispiel

Der scheinbar sichere Kurs führt die Lamea geradewegs auf die Harika unbekannten steilen Küstengebiete der Stahlzinnen zu und die Lamea ist zur Wende gezwungen.

Nun deutlich in ungünstigerer Position muss man sich nun am Feind vorbeikämpfen, denn die Mar'Dugh blieb außer Sichtweite der Lamea auf den Fersen und nähert sich nun von Nordwest.

Da sich nun beide Schiffe einander annähern, werden alle bei den jeweils gelungenen Manöverproben angesammelten Modifikatoren mit negativen Vorzeichen versehen. Ein **Erfolgswurf** ist gar nicht notwendig, denn die Schiffe werden sich auf jedenfall um 2 Kategorien annähern und nehmen nun die mittlere Distanz von 500 Schritt ein. Gerade innerhalb der Reichweite der mittelschweren Rotzen.

Der Kommandant der Mar'Dugh will die Breitseite von 5 Rotzen wirkungsvoll einsetzen, während die Lamea eine Salve Brandölkugeln verschießt um sich dann abzusetzen. Eine um 10 Punkte erschwerte **Manöverprobe** für die "Schussposition" der Mar'dugh, 6 Punkte sollen der Fernkampfprobe zu Gute kommen, gelingt fehlerfrei. Damit sind 16 TaP* für den Erfolgswurf angesammelt. Harika geht auf volles Risiko und erschwert die Manöverprobe um 16 für "Beschießen und entfernen". Hier werden sogar 8 Punkte für die Fernkampfprobe aufgewendet. Bei der Talentprobe muss eine gewürfelte 16 ausgeglichen werden, was aber machbar ist und es können 18 $(2+2*8)$ TaP* angesammelt werden.

Zwar fahren die Schiffe mittlerweile langsamer, aber die Lamea ist immer noch um 2 Meilen/ Stunde schneller.

Insgesamt ergibt sich ein **Modifikator** für den Erfolgswurf von +7. Bei einer gewürfelten 12 bedeutet es tatsächlich, das sich die Schiffe von der mittleren auf die weite Distanz entfernt haben.

Aber vorher wird noch die Rotzensalve ausgetauscht. Da sich die Schiffe bereits auf der äußersten Entfernungskategorie der mittelschweren Rotzen befanden, sind die Proben um +12 erschwert. Die Takelage der Lamea zählt mit ihren 200 LeP nur als mittelgroßes Ziel, was weitere 2 Punkte Erschwereniss bedeutet. Die Takelage der Mar'dugh ist mit 400 LeP dagegen ein großes Ziel (nicht erschwert).

Da sich die Schiffe voneinander entfernen ist die **Fernkampfprobe** für beide um weitere 4 erschwert und da Harika das Manöver "Beschießen und Entfernen" ausgeführt hat, muss ihr Geschützmeister weitere 4 Punkte Erschwereniss hinnehmen. Aber immerhin wurden aus den Manöverproben auch Boni gewonnen (4 für die Lamea und 3 für die Mar'dugh) und die geschulte Mannschaft der Lamea macht es dem Geschützmeister auch leichter (3 Punkte).

Insgesamt muss dem Geschützmeister der Lamea also eine Fernkampfprobe:

$$+12+0+4+4-4-3=+13,$$

$$\text{dem der Mar'Dugh eine Probe:}$$

$$+12+2+4-3=+15$$

gelingen.

Beide Proben gelingen und beide Schiffe müssen Treffer hinnehmen.

Der ausgewürfelte **Schaden** der Mar'Dugh ergibt:

$$(6+8+4+5+8)TP^*=31 TP^*.$$

Mit 169 LeP verbleiben immerhin noch mehr als 4/5 der Gesamtlebensenergie der Takelage, so das Geschwindigkeit und Beweglichkeit zum Glück unverändert bleiben. Das gefürchtete Hylailer Feuer hat seinen Ruf nicht zu unrecht. Zwar richten die Tonkugeln nur

$$(7+6+7)/2 TP^*=10 TP^* \text{ an,}$$

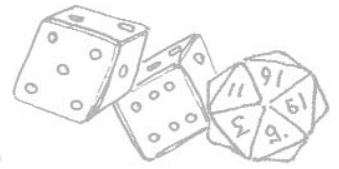
aber das Feuer richtet weitere 64 TP* an. Mit 326 LeP ist die Takelage merklich angeschlagen. Zwar kann der Brand unter Kontrolle gebracht werden, aber die Yachjin-Söldner geraten in Panik und die Lamea kann entkommen.

Zusammenfassung

Fernkampfprobe:

Bei Einzelfeuer Probe auf Belagerungswaffe für jedes einzelne Geschütz, bei Salven Probe durch den Geschützmeister.

- Der Wert wird durch die Qualität des Bedienungspersonals modifiziert (-6, -3, 0, +3)
- Probe wird erschwert um Entfernung und Größe des Ziels (siehe Zielauswahl & Zielgröße)
- Für jede ausgeführte Distanzveränderung in Runde Probe erschwert um 4 (siehe Beschuss).
- Eine weitere Erschwereniss von 4 Punkten erfolgt durch die Manöver Annähern & Beschießen und Entfernen & Beschießen .
- Eventuell durch die halbe freiwillige Erschwereniss der Manöverprobe des Gegners



erschwert, bzw. durch eigenen Schiffsführer erleichtert.

- Um je 1 Punkt erleichtert, für jede Runde in unveränderter Distanz durch Manöver Distanz halten/Schussposition

Schaden:

siehe Aventurisches Arsenal



Impressum

„Memoria Myrana“ ist ein inoffizielles und nichtkommerzielles Fanprojekt zu den Rollenspielsystemen „Das Schwarze Auge“ und „Myranor“.

Herausgeber: Benjamin Filitz
Kleine Klausstr. 6, 06108 Halle
Email: yemeth@myrana.de

Chefredakteur: Benjamin Filitz
Lektorat: Memoria Myrana Team
Layout: Bernadette Wunden
Satz: Benjamin Filitz
Titelillustration: René Littek
Text: Daniel Löckemann

Internetpräsenz: www.memoria.myrana.de

Dieses Dokument darf, auch auszugsweise, nicht ohne schriftliche Genehmigung von „Memoria Myrana“ veröffentlicht werden, dies gilt ebenfalls für das zur Verfügungstellen im Internet. Zum persönlichen Gebrauch darf dieses Dokument jedoch ausgedruckt, kopiert und vervielfältigt werden.

Die Urheberrechte aller Texte und Bilder liegen, sofern nicht anders angegeben, bei den jeweiligen Autoren.

„Das Schwarze Auge“, „Aventurien“ und „Myranor“ sind eingetragene Warenzeichen der Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH.

Dieses Dokument enthält nichtoffizielle Informationen zum Rollenspiel „Das Schwarze Auge“ und den Welten „Aventurien“ und „Myranor“. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen.

© 2004 by Memoria Myrana