

Lorakische Seefahrt

von Zauberfeder

SPLITTERMOND
Fanprojekt



Lorakische Seefahrt

Ein Splittermond-Fanwerk von Zauberfeder

Version 1.02

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	3
Die Attribute eines Schiffes	4
Abgeleitete Werte	5
Schiffskonstruktion und Schiffsbau	8
Schiffskonstruktion.....	8
Schiffsbau	11
Schiffe und Mannschaften als Ressourcen.....	13
Seegefechte	15
Fertigkeitsschwerpunkte und Meisterschaften	23
Neue Fertigkeitsschwerpunkte für Seefahrt	23
Meisterschaften	23
Reisen und Gefahren zur See	25
Stürme	25
Flussströmungen	26
Hindernisse.....	26
Lorakische Schiffe	27
Boote	28
Reise- und Handelsschiffe	31
Kriegsschiffe	35
Expeditionsschiffe	38
Schiffe und Magie.....	39
Die Auswirkungen existierender Zauber	39
Rituale.....	39

Einleitung

Lorakis ist umgeben von Meeren und umschließt gleichzeitig drei große Binnenmeere: Das Riesengrab, die Kristallsee und die Albensee. Es ist kein Wunder, dass Transport über das Meer eine sehr wichtige Rolle in dieser Welt spielt. Dieses Splittermond-Fanwerk führt Regeln für die Konstruktion und den Bau von Schiffen ein, überträgt die Splittermondkampfgeltern auf Seegefechte und gibt Anregungen zum Thema Magie und Seefahrt.

Zum Verständnis vorausgesetzt werden „Splittermond – Die Regeln“ (GRW), „Splittermond – Die Welt“ (Welt), sowie für einzelne Teile „Mondstahlklingen“ (MSK), „Jenseits der Grenzen“ (Jenseits), „Fahrende Völker“ (Fahrende), sowie „Die Magie“ (Magie).

Offizielle Regelergänzungen zur Seefahrt finden sich zum Beispiel in „Die Suderinseln“ auf Seite 31f. Dieses inoffizielle Fanwerk ist mit den dort angegebenen Regeln nur eingeschränkt kompatibel.

Zunächst werden *Die Attribute eines Schiffes* beschrieben. Es folgt ein Kapitel zu *Schiffskonstruktion und Schiffsbau*. Dort wird beschrieben, wie ein Charakter eine Anleitung zum Bau eines Schiffes erstellen kann und wie das Schiff basierend darauf gebaut wird.

Größere Schiffe können als Ressourcen einzelnen Charakteren oder einer Gruppe zugänglich gemacht werden. Details dazu finden sich im Kapitel *Schiffe und Mannschaften als Ressourcen*.

Das Kapitel *Seegefechte* widmet sich dem Kampf zwischen Schiffen, Schiffen und Seeungeheuern, sowie der Schiffsbewaffnung.

Fertigkeitsschwerpunkte und Meisterschaften, widmet sich den für diese Regeln benötigten neuen Fertigkeitsschwerpunkten, sowie neue Meisterschaften für Schiffskonstruktion, Seegefechte und Seefahrt im Allgemeinen.

In *Reisen und Gefahren zur See* wird beschrieben, wie sich Schiffe in Abhängigkeit von Wind und Strömung bewegen und welchen Hindernissen die Besatzungen unterwegs begegnen können.

Es folgt eine Liste von *Lorakischen Schiffen* mit Werten. Basierend darauf sollten Anpassungen für eigene Schiffe leicht möglich sein.

Das Kapitel *Schiffe und Magie*, beschließt das Dokument mit Interpretationen existierender Zauber, im Kontext der hier vorgestellten Regeln, sowie neuer Rituale.

Danksagung

Vielen Dank an *Wandler* für das Coverbild.

Die Attribute eines Schiffes

Die Schiffsklasse (SK)

Die Schiffsklasse beschreibt die Größe eines Schiffes und entspricht der Größenklasse eines Wesens. Schiffe auf Lorakis haben typischerweise eine Schiffsklasse zwischen 1 und 10, wobei 1 einem Ruderboot, 6 einem Holken und 9 einer großen Galeere entspricht. Einzigartige Schiffe können noch größere Schiffsklassen erreichen.

Die Schiffsklasse beeinflusst die Geschwindigkeit des Schiffes, seine Verteidigung, seinen Widerstand gegen die Elemente, sowie die Zahl seiner Strukturpunkte.

Manövrierfähigkeit (MAN)

Die Manövrierfähigkeit gibt an, wie leicht sich das Schiff manövrieren lässt. Sie beeinflusst die Geschwindigkeit des Schiffes, die Verteidigung, sowie die Initiative. Eine hohe Manövrierfähigkeit gibt einen Bonus auf Gefechtsmanöver. Schiffe mit hoher Manövrierfähigkeit sind typischerweise schlank im Verhältnis zur Länge und bieten daher eine nur geringe Kapazität.

Rumpf (RUM)

Der Rumpf ist ein Maß für die strukturelle Integrität und die Stabilität des Schiffes. Rumpf beeinflusst die Zahl der Strukturpunkte, sowie den Widerstand gegen die Elemente. Außerdem bestimmt Rumpf die natürliche Schadensreduktion des Schiffes. Eine entsprechend verstärkte Konstruktion bedeutet ein höheres Gewicht und damit eine reduzierte Kapazität.

Seetüchtigkeit (SET)

Die Seetüchtigkeit beschreibt das Verhalten des Schiffes auf See. Sie gibt an, wie gut das Schiff mit hohen Wellen und starkem Wind zurechtkommt. Sie gibt einen Bonus auf die Verteidigung des Schiffes, sowie den Widerstand des Schiffes gegen die Elemente. Außerdem gibt eine hohe Seetüchtigkeit einen Bonus auf Seefahrt, wenn es um die Steuerung des Schiffes jenseits von Manövern im Kampf geht. Die Form eines seetüchtigen Schiffes begünstigt die Kapazität des Schiffes.

Die Bandbreite der Attribute

Die Bandbreite der Attribute Manövrierfähigkeit, Seetüchtigkeit und Rumpf liegt zwischen 0 und 6. Höhere Werte als 6 sind in der lorakischen Schifffahrt nur durch Magie möglich. Der durchschnittliche Wert ist 2. Die maximalen Attributswerte werden begrenzt durch die Meisterschaften des Schiffskonstruktors.

Attributswert	Bedeutung
0	Miserabel
1	Schwach
2	Durchschnitt
3	Gut
4	Sehr gut
5	Ausgezeichnet
6	Herausragend

Schiffe und Gegenstandsqualität

Schiffe verfügen im Gegensatz zu anderen Objekten nicht über eine Gegenstandsqualität. Stattdessen geben bestimmte Attribute eines Schiffes einen Bonus auf verschiedene Schwerpunkte der Seefahrt. Dieser Bonus zählt als Ausrüstungsbonus. Das gilt auch dann, wenn die Attribute durch Magie erhöht werden.

Attributswert	Manövrierbarkeit	Seetüchtigkeit
0	-1 auf Gefechtsmanöver	-1 auf Ruderschiffe oder Segelschiffe
1-3	-	-
4	+1 auf Gefechtsmanöver	+1 auf Ruderschiffe oder Segelschiffe
5	+2 auf Gefechtsmanöver	+2 auf Ruderschiffe oder Segelschiffe
6	+3 auf Gefechtsmanöver	+3 auf Ruderschiffe oder Segelschiffe

Abgeleitete Werte

Die im folgenden erwähnten Konstruktionselemente werden im Kapitel „Schiffs konstruktion und Schiffsbau“ eingeführt. Sie sind hier zum besseren Überblick bereits angegeben.

Geschwindigkeit (GSW)

Die Geschwindigkeit des Schiffes setzt sich zusammen aus der Schiffsklasse und der Manövrierfähigkeit. Ein Schiff das eine Geschwindigkeit von 0 besitzt, kann sich zwar nicht mehr bewegen, ist aber zum Beispiel noch immer in der Lage Geschütze abzufeuern.

$$\text{Geschwindigkeit} = \text{Schiffsklasse} + \text{Manövrierfähigkeit} + \text{Konstruktionselement} \langle \text{Schnell} \rangle$$

Bei Konstruktion müssen Schiffe über eine Geschwindigkeit von wenigstens 2 verfügen. Die Geschwindigkeit eines Segelschiffes, wird außerdem durch den Wind modifiziert. Eine Ausnahme von dieser Regel stellen Flöße dar.

Initiative (INI)

Die Initiative bestimmt, wer im Seegefecht zuerst handelt kann. Sie beträgt **10 – Manövrierfähigkeit**.

Strukturpunkte (SP)

Strukturpunkte entsprechen den Lebenspunkten eines Schiffes. Sie bestimmen, wieviel Schaden ein Schiff nehmen kann, bevor es sinkt. Sie berechnen sich aus Schiffsklasse und Rumpf.

$$\text{Strukturpunkte} = \text{Schiffsklasse} + \text{Rumpf} + \text{Konstruktionselement} \langle \text{Verbesserte Struktur} \rangle (1-3)$$

Strukturpunkte können durch Angriffe anderer Schiffe, Stürme oder Havarien verloren gehen. Mit gewöhnlichen Waffen und Werkzeugen kann man einem Schiff nur begrenzt Schaden zufügen. Ein Schiff verfügt wie ein Wesen über 5 „Gesundheitsstufen“, statt wie gewöhnliche Objekte über 3.

Stufe	Bedeutung	Auswirkung
1	Unbeschädigt	-
2	Angeschlagen	-1
3	Beschädigt	-2
4	Schwer Beschädigt	-4, Manövrierunfähig
5	Demoliert	-8, GSW = 0, Sinkend (2)

Verliert ein Schiff alle 5 Stufen erhält es den Zustand Sinkend (3) und gilt als zerstört, sobald es eine weitere Stufe verloren hat. Kleine Schiffe erhalten die Eigenschaften Zerbrechlich, bzw. Schwächlich:

Schiffsklasse	Eigenschaft
1	Zerbrechlich
2	Schwächlich
3	Schwächlich

Kapazität (KAP) und Laderaum (LDR)

Die Kapazität ist ein Maß für die Tragkraft des Schiffes, sprich, wieviel Ladung damit transportiert werden kann. Die Grundkapazität ist gegeben durch eine Balance der Attribute:

$$\text{Grundkapazität} = 10 + \text{Seetüchtigkeit} - \text{Manövrierbarkeit} - \text{Rumpf}$$

Außerdem wird die Kapazität bestimmt durch die Grundkonstruktion des Schiffes, sowie bestimmte Konstruktionselemente, die Kapazität kosten. Details dazu finden sich im Kapitel Schiffskonstruktion und Schiffsbau. Die Kapazität darf bei Konstruktion nicht negativ sein.

$$\text{Kapazität} = \text{Grundkapazität} - \text{Konstruktionsabzüge}$$

Der Laderaum ist ein grobes Maß, wieviel Ladung in Last ein Schiff noch zusätzlich aufnehmen kann:

$$\text{Laderaum} = 100 * \text{Schiffsklasse} * \text{Schiffsklasse} * \text{Kapazität [Last]}$$

Schiffe mit Kapazität 0 haben einen Laderaum von

$$\text{Laderaum} = 50 * \text{Schiffsklasse} * \text{Schiffsklasse [Last]}$$

Durch Konstruktionselemente kann der Laderaum für Handelsschiffe um 20%-50% erhöht werden.

Widerstandswerte

Die Widerstandswerte werden wesentlich durch die Schiffsklasse bestimmt. Große Schiffe kommen besser mit hohen Wellen und starkem Wind zurecht. Daher steigt die WGE mit der Schiffsklasse an. Kleine Schiffe sind schwerer zu treffen und haben daher eine höhere Verteidigung. Allerdings wird der Effekt bei großen Schiffen durch die aufgrund der Größe bedingten Stabilität überkompensiert.

Schiffsklasse	Grund VTD	Grund WGE	Heimlichkeit*
1	22	9	+4
2	20	10	+3
3	18	11	+2
4	16	12	+1
5	14	13	0
6	14	14	-1
7	15	15	-2
8	16	16	-3
9	17	17	-4
10	18	18	-5
pro SK+1	+1	+1	-1

*Mit Heimlichkeit ist die Heimlichkeit bei einem Überraschungsangriffs im Seegefecht zu verstehen, bei der es darum geht, noch rechtzeitig ein Segel- oder Rudermanöver zum Ausweichen durchführen zu können, siehe Kapitel *Seegefechte*. Selbst ein Ruderboot oder ein Kanu (Schiffsklasse 1) würde bei gewöhnlichen Heimlichkeitsproben eher zu einem Abzug, als zu einem Bonus führen.

Verteidigung (VTD)

Die Verteidigung eines Schiffes bestimmt, wie schwer ein Schiff im Seegefecht zu treffen ist:

$$\text{Verteidigung} = \text{Grund VTD} + \text{MAN} + \text{SET} + \text{Konstruktionselement} <\text{Gepanzert}> (1)$$

Widerstand gegen Elemente (WGE)

Der Widerstand gegen die Elemente wird bei Widerstandswürfen gegen Schaden durch Stürme und bei Havarien herangezogen:

$$\text{WGE} = \text{Grund WGE} + \text{SET} + \text{RUM} + \text{Konstruktionselement} <\text{Verbesserter WGE}> (1-3)$$

Schadensreduktion (SR)

Die Schadensreduktion eines Schiffes ist gegeben durch den halben Rumpf. Sie wird modifiziert, wenn das Schiff gepanzert ist.

$$\text{Schadensreduktion} = \text{RUM}/2 + \text{Konstruktionselement } \langle \text{Gepanzert} \rangle (2)$$

Schiffskonstruktion und Schiffsbau

Der Bau eines Schiffes basiert auf der Fertigkeit Handwerk und dem Schwerpunkt Holzbearbeitung. Um ein Schiff bauen zu können, wird eine Anleitung benötigt. Eine Anleitung zum Bau eines Schiffes kann erstellt werden über den neuen Schwerpunkt **Schiffskonstruktion** der Fertigkeit **Seefahrt**.

Die Konstruktion eines Schiffes besteht aus zwei Schritten: In einem ersten Schritt werden die grundlegenden Attribute des Schiffes – Manövrierfähigkeit, Rumpf und Seetüchtigkeit, sowie der Antrieb des Schiffes definiert. In einem zweiten Schritt werden Konstruktionselemente hinzugefügt.

Der Bau eines Schiffes erfolgt in einem Schritt und benötigt Fortschrittspunkte in Abhängigkeit von der Komplexität der Konstruktion. Selbst wenn eine Anleitung vorhanden ist, ist der Bau des Schiffes noch immer aufwändig und kostet Zeit und Ressourcen.

Schiffskonstruktion

Die Schwierigkeit des Baus eines Schiffes wird beschrieben durch die benötigten Konstruktionspunkte (KP). Attribute und die Schiffsklasse, sowie zusätzliche Konstruktionselemente bestimmen die Zahl der benötigten Konstruktionspunkte.

Damit ein Charakter Schiffe konstruieren kann, muss er über die Fertigkeit Seefahrt verfügen. Das Maximum an Konstruktionspunkten, für das ein Charakter Anleitungen schreiben kann, ist gegeben durch den Fertigkeitswert, sowie neue Meisterschaften der Fertigkeit Seefahrt. Die Meisterschaften werden beschrieben im Kapitel *Fertigkeitsschwerpunkte und Meisterschaften*.

Fertigkeitspunkte	KP durch FP	Meisterschaft	Maximale KP
1	1	-	1
3	2	-	2
6	3	Schwelle 1: Schiffskonstrukteur I	7
9	5	Schwelle 2: Schiffskonstrukteur II	13
12	7	Schwelle 3: Schiffskonstrukteur III	19
15	9	Schwelle 4: Großmeister der Schiffskonstruktion	21

Schritt 1: Grundkonstruktion – Attribute und Antrieb

Die grundlegenden Attribute eines Schiffes kosten Konstruktionspunkte. Diese werden gegeben durch die Schiffsklasse, sowie die Summe der Attribute Manövrierfähigkeit, Rumpf und Seetüchtigkeit.

Schiffsklasse	Konstruktionspunkte
1-3	1
4-6	2
7-9	3
10-11	4
pro 2 Stufen über 10	+1

Attributpunkte	Konstruktionspunkte
4	-2*
5	-1*
6	0
7	2
8	4
9	6

*die Konstruktionspunkte eines Schiffes können insgesamt nicht kleiner als 1 sein.

Die Attributspunkte werden als nächstes auf Manövrierfähigkeit, Rumpf und Seetüchtigkeit verteilt. Kein Attribut darf höher sein, als der Wert, der durch die Meisterschaft des Konstrukteurs gegeben ist. Das Attributmaximum ohne Meisterschaften ist 3. Ein Charakter mit der Meisterschaft **Großmeister der Schiffskonstruktion** kann danach 2 weitere Punkte verteilen. Auch er kann keinen Attributswert über 6 heben.

Sind die Attribute verteilt, wird die Grundkapazität berechnet. Der Antrieb des Schiffes, sowie manche Konstruktionselemente kosten Kapazität. Die Kapazität des Schiffes darf nach Abschluss der Konstruktion nicht kleiner als 0 sein.

Der Antrieb des Schiffes ist eine grundlegende Designentscheidung:

Ruderschiffe können sich unabhängig vom Wind fortbewegen. Sie benötigen jedoch eine hinreichend große Mannschaft, die auf See mit Nahrung und insbesondere mit Süßwasser versorgt werden muss. Das reduziert die Kapazität des Schiffes. Ein Ruderschiff hat daher eine Grundreichweite von 2 Wochen auf See, bevor es Land erreichen und Wasser und Nahrung aufnehmen muss. Aufgrund der hohen Kapazitätskosten dieses Antriebs, werden Ruderschiffe selten als Handelsschiffe eingesetzt. Die laufenden Kosten für die Mannschaft sind hoch und die Kapazität für Ladung ist gering.

Ein Segelschiff hingegen kommt mit einer kleineren Segelmannschaft aus und hat daher eine deutlich größere Reichweite von etwa 3 Monaten. Bei ungünstigem Wind oder Flaute hat ein reines Segelschiff jedoch das Problem, dass es kaum noch vorankommt. Insbesondere für Kriegsschiffe ist das Risiko groß, bei Flaute von einem Ruderschiff versenkt zu werden.

Natürlich existieren Mischformen, wie Ruderschiffe mit Hilfssegeln oder Segelschiffe mit zusätzlichem Ruderantrieb. Dies stellt jedoch zusätzliche Anforderungen an die Konstruktion und reduziert gegebenenfalls die Kapazität, da beide Antriebsarten gewählt werden müssen. Damit reduziert sich die Zahl der möglichen zusätzlichen Konstruktionselemente.

Der Antrieb des Schiffes kostet sowohl Konstruktionspunkte, als auch Kapazität. Ein Schiff muss bei Konstruktion über wenigstens einen Antrieb verfügen. Die minimale Geschwindigkeit entweder rudern oder segeln muss 2 betragen. Ein Schiff ohne Ruder hat GSW Rudern 0. Ein Schiff ohne Segel hat GSW Segeln 0.

Segelschiffe, die auch über Ruder verfügen, können durch Rudereinsatz zusätzlich angetrieben werden und erhalten, wenn sie segeln, einen Bonus auf die Geschwindigkeit:

Antrieb	KP	Kapazität	GSW Modifikation	GSW Segelschiff mit Rudern
Ruderschiff 0	1	-2	Rudern -2	Segeln +1
Ruderschiff 1	2	-4	Rudern +0	Segeln +2
Ruderschiff 2	3	-6	Rudern +1	Segeln +3
Segelschiff 0	1	0	Segeln -2	
Segelschiff 1	2	-1	Segeln +0	
Segelschiff 2	4	-2	Segeln +1	

Schritt 2: Konstruktionselemente

Ist die grundlegende Konstruktion abgeschlossen, kann das Schiff mit weiteren Konstruktionselementen ausgestattet werden.

Einfache Elemente	KP	Minimale SK	Beschreibung
Brandschutz	1	-	Halbiert die Dauer von Brennend.
Gepanzert	2	-	VTD+1 und SR+2, Tick+ +1 bei Gefechtsmanövern
Hohe Bordwand	1	5	Enterangriffe sind um 3 erschwert.
Kastell	1	5	Die Mannschaft des Schiffes erhält einen taktischen Vorteil gegen eine enternde Mannschaft.
Prächtig	1	-	Das Schiff ist schön oder beeindruckend. Der Besitzer erhält einen leicht positiven Umstand auf soziale Fertigkeiten in Situationen, in denen das Schiff eine Rolle spielt.
Rammtauglich	1	5	Kann einen Rammsporn als Waffe aufnehmen.
Schnell	1	-	Die GSW ist um 1 erhöht.
Schott	1	3	Die Dauer von Sinkend wird verdoppelt. Die Dauer von Leckend wird halbiert.
Verbesserte Struktur (1-3)	1 pro Stufe	-	Die Strukturpunkte sind um 1 pro Stufe erhöht.
Verbesserter WGE (1-3)	1 pro Stufe	-	Der WGE ist um 1 pro Stufe erhöht.

Entsprechend große Elemente kosten außer KP zusätzlich Kapazität. Nach Einbau dieser Elemente darf die Kapazität nicht kleiner als 0 sein.

Große Elemente	KP	KAP	Minimale SK	Beschreibung
Passagierdeck (1-3)	1 pro Stufe	-2 pro Stufe	4	Ermöglicht eine hohe Zahl an Passagieren ($SK*SK*2$) pro Stufe. Ein solches Deck wird benötigt, um Seesoldaten transportieren zu können. Die Reichweite ist maximal die eines Ruderschiffs.
Erhöhte Reichweite	1	-2		Ermöglicht Ruder- und Passagierschiffen eine Woche länger auf See zu bleiben.
Werkstatt	1	-1	5	Erlaubt eine mobile Werkstatt oder eine Labor auf dem Schiff, sozusagen eine Zuflucht in der Zuflucht.
Geschützplattform 1	1	-1	5	Ermöglicht die Bestückung des Schiffes mit leichten Geschützen.
Geschützplattform 2	2	-1	8	Ermöglicht die Bestückung des Schiffes mit mittelschweren Geschützen.
Geschützplattform 3	3	-2	10	Ermöglicht die Bestückung des Schiffes mit schweren Geschützen.

Handelsschiffe profitieren von einem verbesserten Laderaum. Dieser reduziert die Geschwindigkeit dadurch, dass das Schiff tiefer im Wasser liegt. Nach Einbau eines Laderaums darf die Geschwindigkeit nicht kleiner als 2 sein.

Große Elemente	KP	GSW	Minimale SK	Beschreibung
Laderaum 1	1	-1	4	Der Laderaum ist um 20% erhöht: Laderaum = $120*SK*SK*KAP$ in Last
Laderaum 2	2	-3	6	Der Laderaum ist um 50% erhöht: Laderaum = $150*SK*SK*KAP$ in Last

Die Konstruktionsprobe

Um ein Schiff zu konstruieren und damit eine neue Anleitung zu erstellen, ist eine erweiterte Probe auf **Seefahrt** Schwerpunkt **Schiffskonstruktion** erforderlich.

Die **Schwierigkeit** beträgt **15 + Konstruktionspunkte**.

Die Zahl der notwendigen Fortschrittspunkte ist gegeben durch die Zahl der **Konstruktionspunkte**. Der **Grundzeitraum** pro Probe beträgt **4 Tage**. Einmal erstellte Anleitungen können beliebig oft wiederverwendet werden.

Ergebnis	
Verheerend	Die Konstruktion ist von Grund auf fehlerhaft und muss komplett verworfen werden. Ein Neubeginn ist nach einer Pause von 1 Woche möglich.
Misslungen	Der Konstrukteur verrennt sich und verliert 1 FP pro negativem EG.
Knapp Misslungen	Es geht nicht voran. Der Konstrukteur verliert aber nur Zeit.
Gelungen	Es wird 1 FP plus 1 FP pro zusätzlichem Erfolgsgrad erzielt.
Herausragend	Die Probe gelingt in der halben Zeit, d.h. in zwei Tagen. Alternativ kann die Schwierigkeit bei der Probe auf Schiffsbau um einen Punkt pro herausragendem Erfolg in der erweiterten Probe gesenkt werden. Dieser Bonus kann in der Anleitung niedergeschrieben werden und zählt als Ausrüstungsbonus.

Eine Anleitung erwerben

Anleitungen können auch gekauft werden. Anleitungen zum Bau größerer Kriegsschiffe oder entsprechender effizienter und großer Handelsschiffe sind allerdings gut gehütete Geheimnisse.

Der Grundpreis für eine Anleitung wird bestimmt durch die KP. Je komplexer die Konstruktion desto teurer die Anleitung. Anleitungen können nach üblichen Regeln eine verbesserte Qualität haben (GRW 142, MSK 110), die einen Bonus auf die Schiffsbau-Proben für den Bau des speziellen Schiffes geben, das in der Anleitung beschrieben wird.

KP	Kosten	KP	Kosten
1	5 L	12	300 L
2	10 L	13	350 L
3	20 L	14	400 L
4	30 L	15	450 L
5	50 L	16	500 L
6	70 L	17	550 L
7	100 L	18	600 L
8	130 L	19	650 L
9	160 L	20	700 L
10	200 L	21	750 L
11	250 L	+verb. Attribute	+100 L pro Attribut

Schiffsbau

Ist eine Anleitung zum Bau eines Schiffes vorhanden, so kann das Schiff gebaut werden. Die Voraussetzung zum Bau eines Schiffes sind der Zugriff auf entsprechende Ressourcen (Holz), sowie Arbeitskräfte, die beim Bau helfen.

Die Bezahlung eines Schiffs ab SK 4 wird über die Ressource Zuflucht abgedeckt, die auch für den Unterhalt des Schiffs und der benötigten Mannschaft aufkommt. Die Regeln konzentrieren sich darauf, dass ein entsprechend talentierter Handwerker sein eigenes Schiff bauen möchte: Der Schiffbauer agiert als Bauleiter, führt die wichtigsten Arbeiten selbst durch und leitet die Arbeiter an. Er nagelt nicht jede Planke selbst ans Schiff, das würde zu lange dauern. Die benötigten Arbeiter für den Bau werden durch die Investition in die Ressource Zuflucht beim Bau des Schiffs als gegeben vorausgesetzt. Wenn mangelnde Arbeitskräfte oder schwierige Umstände im Spiel beim Schiffsbau thematisiert werden sollen, kann der Spielleiter negative Umstände auf die Proben zum Bau des Schiffs verhängen oder den Grundzeitraum für die Proben entsprechend verlängern. Der Bau eines Schiffs mit SK 6 oder höher erfordert einen Hafen, bzw. ein Dock. Bis SK 5 reicht eine Stützkonstruktion an einem geeigneten Strand.

Beim Bau von Booten bis SK 3 reicht es aus, wenn dem Schiffsbauer einige Leute zur Hand gehen, wie zum Beispiel die anderen Charaktere in einer Abenteurergruppe.

Der Bau eines Schiffs erfordert eine erweiterte Probe auf Handwerk – Holzbearbeitung.

Die **Schwierigkeit** beträgt **10 + Konstruktionspunkte**.

Je größer das Schiff und je komplexer die Konstruktion desto aufwändiger ist der Bau. Die Zahl der notwendigen **Fortschrittpunkte** ist durch die **Konstruktionspunkte** gegeben. Der **Grundzeitraum** pro Probe beträgt **SK Tage**. Teamproben sind möglich, auch die Koordination der beteiligten Handwerker mittels Anführen – Koordinieren. Die Zahl der möglichen EG pro Probe ist wie üblich bei Gruppiereten Fertigkeiten durch die Meisterschaften Geselle, Fachmann und Meister im Schwerpunkt Holzbearbeitung begrenzt, siehe dazu auch Kapitel *Fertigkeitsschwerpunkte und Meisterschaften*.

Ergebnis	
Verheerend	Der Bau des Schiffs scheitert und muss von vorne begonnen werden.
Mislungen	Der Schiffbauer macht einen Fehler und verliert 1 FP pro negativem Erfolgsgrad.
Knapp Mislungen	Es geht nicht voran.
Gelungen	Es wird 1 FP plus 1 FP pro zusätzlichem Erfolgsgrad erzielt.
Herausragend	Die Probe gelingt außerdem in der halben Zeit.

Wird eine Zahl von KP Fortschrittpunkten erzielt, so wurde das Schiff komplett nach Anleitung fertiggestellt. Wenn weniger Fortschritt erzielt wurde, können nach Entscheidung des Baumeisters einzelne optionale Konstruktionselemente weggelassen werden, das Schiff ist aber im Prinzip nutzbar.

Reicht der erzielte Fortschritt nicht für eine Grundkonstruktion, d.h. die KP, die für Schiffsklasse, Attribute und Antrieb benötigt werden, so ist das Schiff nicht nutzbar.

Schiffe und Mannschaften als Ressourcen

Der Besitz eines größeren Schiffes sollte einem Charakter oder einer Gruppe nur in Form einer Ressource zugänglich gemacht werden, da Schiffe Unterhaltskosten haben, eine Mannschaft benötigen und der Erwerb damit nicht durch eine einmalige Zahlung getan ist. Ausnahmen sind Boote bis Schiffsklasse 3. Ruderboote, Kanus und kleine Segelboote können käuflich erworben werden und der Unterhalt ist durch die Ressource Vermögen in Höhe der Schiffsklasse abgedeckt.

Ein Schiff ist eine Ressource vom Typ Zuflucht. Die benötigte Stufe der Zuflucht für ein Schiff hängt von der Schiffsklasse und der Zahl der Konstruktionspunkte ab:

Schiffsklasse	Zuflucht	Kosten Grundpreis
1	0	10 L
2	1	40 L
3	1	120 L
4	2	nur Ressource
5	3	nur Ressource
6-7	4	nur Ressource
8-9	5	nur Ressource
10-11	6	nur Ressource
pro 2 SK über 10	+1	nur Ressource

Konstruktionspunkte	Zuflucht	Kosten Konstruktion
1-3	+0	+0 L
4-6	+0	+15 L
7-9	+1	+30 L
10-12	+1	+60 L
13-15	+2	+90 L
16-18	+2	+150 L
19-21	+3	+210 L

Diese Werte sind Richtwerte. Wie üblich hat der Spielleiter das letzte Wort, insbesondere was den Zugang zu Ressourcen mit einer Stufe > 4 angeht. Hier ist eine Liste der hier beschriebenen Schiffe mit entsprechendem Zufluchtwert:

Zuflucht	Schiff				
0	Kajak	Ruderboot			
1	Segelfloß	Auslegerkanu	Einbaum	Floß	Großes Ruderboot
2	Kleine Proa	Segelboot			
3	Fischerboot	Proa			
4	Kleines Drachenboot	Kleines Reiseschiff	Kogge		
5	Erkundungsschiff	Handelsschiff			
6	Dalmore	Dhau	Drachenboot	Dschunke	Katumar
6	Getreidefrachter	Großes Drachenboot	Holken	Pilgerschiff	Truppen-transporter
7	Expeditionsschiff	Schwere Dalmore	Kriegskatumar		Rammschiff
8	Galeere	Große Galeere	Kriegsdschunke	Liabars Kuss	Xiliumar
9	Geschüttschiff				

Eine Besatzung mit grundlegenden Fertigkeiten, die zur Steuerung des Schiffs benötigt werden, ist im Erwerb des Schiffs mit der Ressource Zuflucht enthalten. Eine erfahrende und loyale Mannschaft kann über die Ressource Gefolge erworben werden. Pro Stufe in Gefolge kann die Mannschaft durch ihre Erfahrung einen Bonus auf bestimmte Seefahrt-Proben bei der Steuerung des Schiffes geben. Dieser Bonus zählt als Ausrüstungsbonus.

Mannschaft	Beschreibung	Stufe Gefolge
Korsaren 1-3	Bonus von +1 pro Stufe auf Gefechtsmanöver	+1 pro Stufe
Erprobt 1-3	Bonus von +1 pro Stufe auf Segelschiffe oder Ruderschiffe	+1 pro Stufe
Entermannschaft	Bonus +2 auf Entermanöver	+1
Geschützmeister	Bonus +2 auf Geschützangriffe	+1
Sturmerprobt	Bonus +2 auf Seefahrt-Proben in schwerer See oder um Havarieren zu vermeiden	+1
Eingespielt	WGS-1 für Entern und Rammen	+1

Herausragende Personen, wie ein guter Navigator oder gar ein Kapitän, die über entsprechende Fertigkeitwerte verfügen, sind eigenständiges Gefolge und nicht Teil der Mannschaft.

Schiffe sind als Ressource vergleichsweise teuer. Ihre Verfügbarkeit kommt in vielen Fällen aber der ganzen Gruppe zu Gute, da sie Reisen erleichtern und selbst Werkstätten mobil machen können. Daher kann es Sinn machen, dass sich alle Charaktere am Schiff als Ressource beteiligen und es als Gruppenressource führen. Ein Schiff mit Zuflucht 6 lässt sich von 3 Charakteren mit jeweils 14 EP sehr viel leichter „finanzieren“, als von einem einzigen Charakter mit 42 EP. Für Mannschaften als Gefolge gilt dasselbe.

Seegefechte

Die Taktik der meisten lorakischen Flotten besteht darin, gegnerische Schiffe zunächst zu rammen und dann zum Enterangriff überzugehen. Durch Rammen werden Schiffe selten versenkt. Gelegentlich kommen auch Geschütze wie Speerschleudern oder Katapulte zum Einsatz. Informationen zum Seekrieg finden sich in „Die Welt“ (Welt 255).

Zaubersprüche sind für den Kampf zwischen Lorakiern oder für den Kampf mit Monstern ausgelegt und richten gegen ein Schiff selten signifikanten Schaden an. Ein entsprechender Einsatz kann bei einem Schiff jedoch Zustände verursachen.

Die Regeln beschreiben den Kampf zwischen Schiffen. Ein Geschütz ist nicht präzise genug, um damit einen Lorakier anzugreifen. Und selbst ein Held mit der größten und besten Axt kann bei einem großen Schiff mit einem Schlag vielleicht den Zustand Leckend erzeugen, es aber nicht versenken.

Die Kampfregeln im Seegefecht funktionieren wie im normalen Kampf (GRW 157). Ein Tick dauert im Seegefecht allerdings etwa 5-mal länger. Außerdem ist die Entfernungseinheit (EE) nicht 1 Meter sondern 5 Meter.

Handlungsablauf

Der Handlungsablauf im Seegefecht, ist derselbe wie im normalen Kampf und orientiert sich an der Tickleiste. Zu Beginn wird für jedes im Seegefecht beteiligte Schiff die Initiative bestimmt. Dies geschieht wie beim normalen Kampf, nur dass die Initiative eines Schiffes durch 10-MAN gegeben ist.

Hinterhalt und Überraschung

Auch im Seegefecht sind Überraschungsangriffe möglich, auch wenn die Gelegenheiten dafür seltener sind. Schiffe können auf einmal auf dem Nebel auftauchen oder um eine Landzunge herum überraschend angreifen. Es gelten die üblichen Regeln für Überraschung. Im Gegensatz zu den Kämpfen bei Gruppen, würfelt aber jeweils ein Vertreter der Mannschaft die Probe, also zum Beispiel der Kapitän des angreifenden Schiffes auf Anführen, bzw. Heimlichkeit und die Schiffswache des Verteidigers auf Wahrnehmung. Für diese Probe gelten die Heimlichkeitsmodifikationen aus der Schiffsklassentabelle.

Sollte der Angreifer gewinnen, erhält er wie üblich einen taktischen Vorteil und der Verteidiger verliert 10 Ticks.

Handlungsmöglichkeiten

Bewegungshandlungen

Als Bewegungshandlungen sind **Schiff fahren**, **Sprint** (nur Ruderschiffe), sowie **Aus dem Kampf lösen** möglich:

Name	Art	Dauer
Schiff fahren	Kontinuierliche Aktion	5 Ticks
Sprint (nur Ruderschiffe)	Kontinuierliche Aktion	10 Ticks
Kursänderung	Sofortige Aktion	5 Ticks
Wende	Sofortige Aktion	10 Ticks
Anhalten	Kontinuierliche Aktion	GSW/2 Ticks

Bei **Schiff fahren**, legt das Schiff seine GSW in EE (5 m) zurück. Bei **Sprint** legt ein Schiff seine dreifache GSW in EE (5 m) zurück. Dies ist nur Ruderschiffen möglich. **Aus dem Kampf lösen** dauert genauso viele Ticks, wie im Nahkampf.

Eine **Kursänderung** bedeutet, dass das Schiff eine Richtungsänderung zwischen 60 Grad und 120 Grad vollzieht. Eine **Wende** bedeutet, dass das Schiff eine Richtungsänderung zwischen 120 Grad und 180 Grad vollzieht.

Ein Schiff benötigt GSW/2 Ticks, um auf dem Wasser **anzuhalten**.

Für Segelschiffe kann die Bewegung im Kampf kompliziert werden, da die Geschwindigkeit von der Windrichtung abhängt. Die Windrichtung sollte nur einmal pro Kampf festgelegt werden. Bewegt sich das Schiff mit dem Wind oder kommt der Wind von der Seite, zählt er normal zur Geschwindigkeit dazu. Ist der Wind entgegengesetzt (bis 60 Grad) so wirkt er als ungünstiger Wind und reduziert die Geschwindigkeit entsprechend. Details dazu finden sich im Kapitel **Reisen und Gefahren zur See**. Deshalb verlassen sich Schiffe im Kampf meist auf ihre Ruderer, wenn sie welche haben.

Nahkampfhandlungen

Schiffsangriff: Schiffsangriffe bestehen normalerweise entweder aus Rammangriffen oder aus einem Enterangriff. Diese Angriffe erfolgen mit der Fertigkeit **Seefahrt** und dem neuen Schwerpunkt **Gefechtsmanöver**. Die Schwierigkeit für einen Angriff ist gegeben durch die Verteidigung des gegnerischen Schiffes.

Ist der Angriff erfolgreich, so richtet er entsprechenden Schaden an den Strukturpunkten des getroffenen Schiffes an. Erfolgsgrade können für Manöver eingesetzt werden, die wie üblich in freie und Meisterschaftsmanöver unterteilt werden.

Als einziges freies Manöver steht der **Wuchtangriff** zur Verfügung. Dieses funktioniert analog zum Wuchtangriff im Nahkampf.

Als Meisterschaftsmanöver sind **Entermanöver**, sowie **Rammgeschwindigkeit** möglich. Misslungene Meisterschaftsmanöver führen wie im normalen Kampf zu Streiftreffern.

Im Seegefecht gibt es keinen Gelegenheitsangriff.

Ein Kapitän kann sein Schiff entsprechend **Positionieren**, um aus einer besseren Position heraus anzugreifen. Dies entspricht **Lücke suchen** im Nahkampf, ist bis zu 3-mal für einen Angriff möglich, gibt jeweils einen Bonus von 1 auf den nächsten Angriff und dauert jeweils 2 Ticks.

Name	Art	Dauer
Angriff	Sofortige Aktion	WGS
Entermanöver (M)	Sofortige Aktion	WGS
Rammgeschwindigkeit (M)	Sofortige Aktion	WGS
Positionieren	Kontinuierliche Aktion	2-6 Ticks

Sobald sich Schiffe im Enterkampf befinden, empfiehlt es sich, vom Seegefecht auf den normalen Kampf überzugehen, sollten sich die Helden in die Kämpfe an Deck einmischen.

Fernkampfhandlungen

Geschützangriff: Fernkampfhandlungen im Seegefecht bestehen aus dem Abfeuern von Geschützen. Sie verlaufen, wie der Einsatz von Fernwaffen im gewöhnlichen Kampf. Das Bereitmachen des Geschützes ist eine kontinuierliche Aktion, die die WGS in Anspruch nimmt. Das Abfeuern ist eine sofortige Aktion mit der Dauer von 3 Ticks.

Eine Besonderheit im Seegefecht ist, dass für Schiffe mit Geschützen die Koloss-Regeln gelten und Geschützangriffe damit unabhängig von Nahkampfangriffen durchgeführt werden. Im Unterschied zu den Koloss-Regeln kann ein Schiff Geschützangriffe gleichzeitig mit Bewegungen durchführen.

Um ein Geschütz tragen zu können, benötigt das Schiff eine Geschützplattform.

Große Elemente	Minimale SK	Beschreibung
Geschützplattform 1	5	Das Schiff kann mit einem Geschütz ausgestattet werden. Es erhält das Merkmal Koloss (2).
Geschützplattform 2	8	Das Schiff kann mit zwei Geschützen ausgestattet werden. Es erhält das Merkmal Koloss (3).
Geschützplattform 3	10	Das Schiff kann mit drei Geschützen ausgestattet werden. Es erhält das Merkmal Koloss (4).

Zielen: Zielen funktioniert genau wie beim Fernkampfangriff.

Reichweite: Auch die Reichweitenregeln werden übernommen, wobei die Reichweite von Geschützen die von Bögen und Armbrüsten deutlich übertrifft.

Deckung: Deckung ist auf offener See selten zu finden. Falls es aber doch Deckung geben sollte, zum Beispiel durch kleine Inseln, aus dem Wasser ragende Felsen oder große andere Schiffe, gelten die Fernkampfregeln für Deckung.

Kampfgetümmel: Im Seegefecht gelten Schiffe nach einem Rammangriff oder Entermanöver als im Nahkampf befindlich. Es gelten die üblichen Regeln für Schüsse ins Kampfgetümmel.

Name	Art	Dauer
Geschütz bereit machen	Kontinuierliche Aktion	WGS
Zielen	Kontinuierliche Aktion	2-6 Ticks
Feuern	Sofortige Aktion	3 Ticks

Die Bedienung eines Geschützes geschieht zwar mit der Fertigkeit Schusswaffen, erfordert aber eine Meisterschaft um es effektiv bedienen zu können. Die Handhabung unterscheidet sich deutlich von einem Bogen oder einer Armbrust. Oft müssen dafür mehrere Personen zusammen arbeiten. Die Bedienung von Geschützen gibt daher einen stark negativen Umstand auf die Schusswaffen-Probe. Zu beachten ist, dass andere Meisterschaften der Fertigkeit Schusswaffen auch bei Geschützen funktionieren.

Verteidigungshandlungen

Aktive Abwehr zu Erhöhung der VTD: Die Aktive Abwehr des Verteidigers gegen einen Angriff erfolgt mit der Fertigkeit Seefahrt, Schwerpunkt Gefechtsmanöver, unabhängig davon ob es sich um einen Nahkampf oder Fernkampfangriff gehandelt hat.

Aktive Abwehr zur Erhöhung von WGE: Stürme oder Hindernisse zur See greifen nicht die Verteidigung des Schiffes an, sondern seinen Widerstand gegen die Elemente. Die Aktive Abwehr erfolgt in diesem Fall auf die Fertigkeit Seefahrt, Schwerpunkt Ruderschiffe oder Segelschiffe.

Aus Enterkampf lösen: Um sich aus der „Umklammerung“ eines Entermanövers zu befreien, ist eine erfolgreiche vergleichende Probe auf Seefahrt, Schwerpunkt Gefechtsmanöver gegen das enternde Schiff erforderlich.

Enterkampf abbrechen: Ein Entermanöver kann jederzeit als sofortige Reaktion abgebrochen werden.

Name	Art	Dauer
Aktive Abwehr	Sofortige Reaktion	3 Ticks
Aus Enterkampf lösen	Sofortige Aktion	5 Ticks
Enterkampf abbrechen	Sofortige Reaktion	3 Ticks

Zusammenarbeit im Kampf

Die Regeln zur Zusammenarbeit im Kampf werden auch auf Seegefechte übertragen.

Liste der Zustände

Schiffe können Zustände haben. Sie können in Brand geraten (Brennend), ein Leck haben (Leckend), sie können Manövrierunfähig sein oder gar untergehen (Sinkend).

Brennend [Stufe]: Das Schiff erhält alle 15 Ticks 1W6 Punkte Feuerschaden pro Stufe. Unter normalen Umständen löscht die Mannschaft einen solchen Brand innerhalb von 60 Ticks. Verfügt das Schiff über Brandschutz, so dauert der Zustand nur 30 Ticks. Genügend Wasser zum Löschen ist auf See immer zur Hand.

Erschöpft [Stufe]: Dieser Zustand ist auf die Mannschaft eines Schiffes anwendbar. Alle Versuche das Schiff mit der Mannschaft zu steuern, sind um 1 Punkt pro Stufe erschwert. Die Initiative im Seegefecht wird um 1 pro Stufe erhöht. Bei Ruderschiffen sinkt die Geschwindigkeit zusätzlich um 1 pro Stufe. Der Zustand baut sich um 1 pro Ruhetag ab.

Im Enterkampf: Ein Schiff, das sich im Enterkampf befindet, kann sich nicht frei bewegen. Die Geschwindigkeit ist 0. Die Verteidigung ist um 3 Punkte gesenkt. Alle Proben zur Steuerung des Schiffes erhalten einen Malus von 3 Punkten. Ob in einem solchen Fall der Einsatz von Geschützen noch möglich ist, hängt von der genauen Situation an Bord ab. Typischerweise sind die Geschützmannschaften aber mit der Verteidigung des Schiffes gegen die Entermannschaft beschäftigt.

Leckend [Stufe]: Das Schiff hat ein Loch und läuft mit Wasser voll. Es nimmt 3 Punkte Schaden pro Stufe alle 15 Ticks. Unter normalen Umständen verschließt die Mannschaft Lecks innerhalb von 60 Ticks. Verfügt das Schiff über Schotte, so dauert der Zustand nur 30 Ticks.

Sinkend [Stufe]: Das Schiff ist so stark beschädigt, dass es anfängt, unterzugehen. Es verliert analog zum Zustand Sterbend in bestimmten Intervallen eine Gesundheitsstufe:

Sinkend	Intervall
1	1 Tag
2	1 Stunde
3	15 Ticks

Der Zustand Sinkend 1 kann zum Beispiel durch verfallende Schiffsplanken, Befall mit Bohrmuscheln und ähnlichem verursacht werden. Der Zustand Sinkend 2 wird im Allgemeinen durch Seegefechte, starke Stürme oder Havarien verursacht. Sobald ein Schiff alle Strukturpunkte verloren hat, erhält es Sinkend 3. Danach geht es sehr schnell unter. Die 15 Ticks gelten auf der Skala des Seegefechts. Wenn es darum geht, ob Charaktere rechtzeitig von Bord kommen, so haben sie auf der normalen Tickleiste die 5-fache, also 75 Ticks, Zeit.

Die Zustände Sinkend 1 und Sinkend 2 können mit einer Erweiterten Handwerksprobe gegen 25+Zustandsstufe*3, Grundzeit: 1 Stunde behoben werden. Es werden 2 FP pro Stufe des Zustands benötigt. Dasselbe gilt für den Zustand Sinkend 3, wobei die Grundzeit für die Handwerksprobe zu

lange dauert, um das Schiff zu retten. Der Zustand Sinkend 3 ist damit so gut wie nicht zu beheben. Handwerk, Ritualmagie und Zauber der Kategorie Ritus dauern zu lange, um das Schiff zu retten. Es gibt Legenden, dass Großmeister der Magieschule des Wassers, in solchen Situationen das Wasser so lange aus dem Schiff verbannten, bis Handwerker oder Zauberer das Schiff soweit reparieren konnten, dass es nicht mehr sank.

Manövrierunfähig: Das Schiff kann sich nur noch mit halber Geschwindigkeit bewegen. Der Zustand kann durch eine Reparatur des Schiffes aufgehoben werden oder dadurch dass die Hindernisse, die den Zustand verursachen, beseitigt werden.

Spezielle Kampfsituationen

Überzahl: Die Regeln für Überzahl gelten auch im Seegefecht.

Aufgelaufen: Ein Schiff, das im Kampf auf ein Riff oder den Strand aufläuft und nicht mehr manövrieren kann, gilt als Aufgelaufen. Die Geschwindigkeit ist 0. Nahkampfangriffe des Schiffes sind nicht möglich. Angriffe mit Geschützen, erhalten einen Malus von 6 Punkten. Gegnerische Angriffe erhalten einen Bonus von 6 Punkten. Im Nahkampf riskiert der Gegner aber eventuell selbst aufzulaufen. Dieser Zustand lässt sich innerhalb eines Kampfes normalerweise nicht beheben. Es dauert typischerweise Stunden, wenn nicht Tage, das Schiff wieder flott zu bekommen.

Patzer-Tabellen (Optional)

Im Seegefecht kann es zu Patzern kommen. Wie üblich werden 2W10 geworfen:

Ergebnis	Bedeutung	Beschreibung
2-3	Schlagseite	Irgendwo im Schiff verschiebt sich Ladung und das Schiff erhält Schlagseite. Das Schiff verliert 15 Ticks. Für weitere 30 Ticks dauern alle eigenen Aktionen 2 Ticks länger.
4-6	Beschädigte Waffe	Die verwendete Waffe (Rammsporn, Geschütz) gibt als angeschlagen. War sie bereits angeschlagen gilt sie als demoliert. Schiffswaffen zählen als eigenständige Objekte und können nach gewöhnlichen Regeln repariert werden.
7-9	Ungewollte Richtungsänderung	Das Schiff dreht sich ungewollt um mehr als 60 Grad. Dies kann zum Beispiel einen eigenen Rammangriff erschweren oder einen gegnerischen erleichtern.
10-12	Schwanken	Das Schiff gerät massiv ins Schwanken. Bis es sich wieder stabilisiert hat und einsatzfähig ist, vergehen 6 Ticks.
13-15	Geschwindigkeitsverlust	Durch Unachtsamkeit verliert das Schiff 3 Ticks. Ruderer fangen einen Krebs, bei Segelschiffen fällt ein Segel. Schiffe bis maximal GSW Entfernung können sofort und ohne Tick-Aufwand aufschließen.
16-18	Ungeschicktes Manöver	Alle Gegner erhalten für 15 Ticks einen taktischen Vorteil im Kampf.
19-20	Unfall	Bei einer Waffenbedienung passiert ein Unfall. Das Schiff erhält den Zustand Leckend 2 oder, falls passend, Brennend 2.

Schaden & Reparatur

Ein Schiff kennt wie ein Objekt nur realen Schaden, also verzehrte Strukturpunkte. Es gibt keine erschöpften oder kanalisierten Strukturpunkte.

Um die Strukturpunkte eines Schiffes wiederherzustellen, ist eine erweiterte Probe auf Handwerk – Holzbearbeitung erforderlich. Die **Schwierigkeit** beträgt **20 + die Modifikation durch die verlorenen „Gesundheitsstufen“**, also 20 bei Unbeschädigt, bis 28 bei Demoliert. Der Grundzeitraum für eine Probe beträgt eine Stunde.

Jeder Fortschrittspunkt repariert einen Strukturpunkt. Der Zauber Reparatur (GRW 240) repariert zwei Strukturpunkte, die verstärkte Version des Zaubers repariert 3 Strukturpunkte.

Gehen einem Handwerker die möglichen Proben für ein Set von Schadenspunkten aus, so muss das Schiff überholt werden, bevor es allen Schaden verliert. Für eine Überholung muss ein Schiff entweder auf Land (bis SK 5) oder in einen Hafen (ab SK 6) gebracht werden. Eine Überholung erfordert eine erweiterte Probe auf Handwerk – Holzbearbeitung.

Die **Schwierigkeit** beträgt **15 + die Modifikation durch die verlorenen „Gesundheitsstufen“**.

Die Zahl der notwendigen Fortschrittspunkte beträgt **SP**. Der **Grundzeitraum** pro Probe beträgt **SK Tage**. Ist die Überholung abgeschlossen, ist das Schiff so gut wie neu, d.h. es hat keine Strukturpunkte mehr verloren. Außerdem werden auch alle Zustände aufgehoben. Werden nicht die notwendigen FP erzielt, so erhält das Schiff für jeden FP entweder 2 SP zurück oder verliert eine Stufe eines Zustandes. Diese Probe kann von einer anderen Person wiederholt werden.

Waffen

Waffen sind auch für Schiffe eigenständige Objekte die separat gekauft und am Schiff angebracht werden müssen. Dafür können sie wie jedes Objekt Qualitätsstufen erhalten. Nur Schiffe mit einer SK von mindestens 5 können Schiffswaffen tragen. Kleineren Schiffen bleiben nur Ramm- oder Enterangriffe. Nur rammtaugliche Schiffe können einen Rammsporn tragen. Nur Schiffe mit wenigstens Geschützplattform 1 können leichte Geschütze tragen. Nur Schiffe mit einer SK von mindestens 8 und wenigstens Geschützplattform 2 können mittelschwere Geschütze tragen. Nur Schiffe mit einer SK von mindestens 10 und Geschützplattform 3 können schwere Geschütze tragen. Geschütze werden regeltechnisch der Einfachheit halber als einzelne Waffe angegeben. Tatsächlich handelt es sich dabei um eine Gruppe von Waffen.

Verfügbarkeit

Schiffswaffen sind im Allgemeinen in einer Großstadt verfügbar, schwere Geschütze nur in einer Metropole.

Last

Die Last einer Schiffswaffe spielt keine wesentliche Rolle. Sie wird durch das Konstruktionselement Gefechtsplattform beim Bau des Schiffes berücksichtigt. Um ein Geschütz zu bewegen, sind immer mehrere Personen erforderlich.

Härte

Schiffswaffen bestehen aus Holz. Die Härte beträgt 3. Die Härte eines Rammsporns beträgt 5.

Preise für Munition

Die Preise für gewöhnliche Munition sind durch die Ressource Zuflucht abgedeckt. Spezialmunition ist es nicht. Ein Schiff ist immer groß genug, um genügend Munition mit an Bord zu nehmen. Die Begrenzung liegt in den Kosten für besondere Munition.

Attribute

Rammanöver und Enterangriffe werden mit Seefahrt – Gefechtsmanöver durchgeführt. Die Attribute sind damit durch die Fertigkeit Seefahrt BEW+KON vorgegeben. Geschütze werden immer mit den Attributen INT+WIL bedient. Diese Attribute lassen sich nicht durch Personalisierung (MSK 99) verändern.

Nahkampfwaffen

Name	Preis	Komp.	Schaden	WGS	Merkmale
Rammen	n/a	n/a	1W6+SK	13-MAN	Wichtig
Entern	n/a	n/a	1W6+SK	13-MAN	-
Rammsporn	50 L	F	1W10+SK	13-MAN	Scharf 2, Durchdringung 1, Wichtig

Geschütze

Name	Preis	Komp	Schaden	WGS	Merkmale	Reichweite EE / Meter
Leichtes Katapult	60 L / 5 T	G	1W10+2	7	Scharf 2, Wichtig	4 / 20
Mittleres Katapult	85 L / 10 T	F	2W10+1	11	Scharf 2, Wichtig	5 / 25
Schweres Katapult	130 L / 20 T	M	3W10+2	18	Scharf 3, Wichtig	6 / 30
Leichte Speerschleuder	75 L / 1 L	F	1W6+4	8	Durchdringung (1)	5 / 25
Mittlere Speerschleuder	100 L / 2 L	F	2W6+5	12	Durchdringung (2)	7 / 35
Schwere Speerschleuder	150 L / 3 L	M	4W6+6	20	Durchdringung (4), Wichtig	9 / 45

Besondere Projektile (Optional)

Die Regeln für besondere Projektile aus den Mondstahlklingen (MSK 35) können auf Geschosse für Geschütze übertragen werden. Die zusätzlichen Kosten verfünffachen sich bei der Munition für Geschütze. Es gelten die folgenden Ersetzungen:

„**Kriegspfeil**“: Erzeugt den Zustand Leckend. Das Geschoss kann von einer Speerschleuder abgefeuert werden.

„**Panzerspitzen**“: Das Geschoss kann von einer Speerschleuder abgefeuert werden.

„**Querschneider**“: Entfällt. Es gibt kein Äquivalent für Speerschleudern.

„**Feuerpfeil**“: Das Geschoss kann von einer Speerschleuder abgefeuert werden.

„**Galanskefta**“: Entfällt. Es gibt kein Äquivalent für Speerschleudern.

„**Bleikugel**“: Das Geschoss kann von einem Katapult abgefeuert werden.

„**Brandkugel**“: Das Geschoss kann von einem Katapult abgefeuert werden.

„**Sprengkugel**“: Entfällt. Es gibt kein Äquivalent für Katapulte.

Schiffe im Kampf gegen Wesen

Kampf gegen Seeungeheuer

Schiffswaffen sind nicht für den Kampf gegen gewöhnliche Wesen gemacht. Dazu sind sie im Allgemeinen nicht präzise genug. Wesen die groß und stark genug sind, um ein Schiff ernsthaft zu beschädigen, können auch mit Schiffswaffen angegriffen werden. Solche Wesen sollten wenigstens GK 8 haben. Die letzte Entscheidung dazu liegt der Spielleitung.

Solche Kämpfe finden auf der Zeitskala für Seegefechte statt. Die WGS eines Seeungeheuers wird von der normalen Tickleiste auf die für Seegefechte übernommen, was das Monster sehr viel langsamer agieren lässt. Dafür richtet es nun Schaden gegen die SP des Schiffes an. Der Schaden, den Schiffswaffen gegen Wesen in LP anrichten, wird vor der Verrechnung von weiteren Modifikationen verdoppelt. Die Durchdringung wird verdoppelt.

Ein Schiff versenken

Wenn Lorakier ein Schiff stürmen und versenken wollen, so können sie entweder ein Loch in den Rumpf schlagen oder versuchen, das Schiff in Brand zu setzen.

Um eine Stufe des Zustands Leckend bei einem Schiff zu erzeugen, müssen sie eine entsprechende Stelle des Rumpfes demolieren (GRW 180).

Gegenstand	Last	Härte*	Haltbarkeit
Rumpfteil	3*SK	2+SR	3*SK+2+SR

*Die Schadensreduktion gegen gewöhnliche Waffen ist damit im Vergleich zu Schiffswaffen um 2 Punkte erhöht.

Ein einzelner Brandpfeil richtet gegen ein Schiff nicht viel an. Im Normalfall löscht die Mannschaft kleine Brände schnell genug, bevor das Feuer um sich greifen kann. Um den Zustand Brennend bei einem Schiff zu erzeugen, bedarf es entweder eines Feuerzaubers mit Flächenwirkung, wie Feuerball (GRW 228) oder das Feuer muss gezielt gelegt werden. Das erfordert im Seegefecht eine kontinuierliche Handlung von 10 Ticks, also 50 Ticks auf der normalen Tickleiste.

Fertigkeitsschwerpunkte und Meisterschaften

Neue Fertigkeitsschwerpunkte für Seefahrt

Für die Fertigkeit Seefahrt werden mit diesen Regeln zwei neue Schwerpunkte eingeführt:

Der Schwerpunkt **Gefechtsmanöver** umfasst Rammangriffe, Enterangriffe und Ausweichmanöver mit einem Schiff. Das entspricht Nahkampfangriffen und Aktiver Abwehr im Seegefecht.

Der Schwerpunkt **Schiffskonstruktion** beschreibt die Konstruktion von Schiffen, d.h. der Erstellen von Anleitungen.

Meisterschaften

Seefahrt

Schwelle 1

Schiffskonstrukteur I: Der Schiffskonstrukteur erhält vier zusätzliche Konstruktionspunkte. Er kann Schiffe mit einem Attributswert von maximal 4 konstruieren. Der Schwerpunkt Schiffskonstruktion ist keine Voraussetzung für diese Meisterschaft.

Hart am Wind: Der Seemann hat gelernt den Wind optimal zu nutzen. Die Geschwindigkeit eines Segelschiffes steigt um 1, wenn wenigstens eine mäßige Brise weht, siehe *Reisen und Gefahren zur See*.

Entermanöver (Manöver): Sind der Angriff gegen die VTD des gegnerischen Schiffes, sowie das Manöver erfolgreich, erleidet das Schiff den üblichen Schaden und beide Schiffe erhalten den Zustand **im Enterkampf**.

Rammgeschwindigkeit (Manöver): Wenn das Schiff vor dem Angriff eine kontinuierliche Aktion von wenigstens 5 Ticks aufgewendet hat, um in gerade Linie auf das Ziel zu fahren, erhält es einen Bonus von GSW/2 auf den Schaden, wenn der Angriff erfolgreich ist und das Manöver gelingt. Der maximale Schadensbonus beträgt 8 Punkte. Das Manöver Rammgeschwindigkeit lässt sich nur mit einem Ruderschiff durchführen.

Abgewandelte Regel für die Meisterschaft **Kapitän der verfaulten Nusschale** (GRW 131): *Der Abenteurer kann auf kaum noch fahrbaren Schiffen Seefahrt-Abzüge durch Beschädigungen bis hin zu 4 Punkten ignorieren.* „Schwer Beschädigt“ heißt manövrierunfähig und wird interpretiert als „kaum noch fahrbar“. Auf einem demolierten und damit bereits sinkenden Schiff hilft diese Meisterschaft nur noch begrenzt.

Schwelle 2

Schiffskonstrukteur II: Der Schiffskonstrukteur erhält insgesamt acht zusätzliche Konstruktionspunkte. Er kann Schiffe mit einem Attributswert von maximal 5 konstruieren. Voraussetzung: Schiffskonstrukteur I.

Sturmfahrt: Der Seemann kennt die Tücken eines Sturms. Der Widerstand gegen Elemente des Schiffs wird um zwei Punkte erhöht.

Schwelle 3

Schiffskonstrukteur III: Der Schiffskonstrukteur erhält insgesamt 12 zusätzliche Konstruktionspunkte. Er kann Schiffe mit einem Attributswert von maximal 6 konstruieren. Voraussetzung: Schiffskonstrukteur II.

Schwelle 4

Großmeister der Schiffskonstruktion: Der Schiffskonstrukteur erhält zwei zusätzliche freie Attributpunkte zum Bau von Schiffe ohne Kosten von Konstruktionspunkten. Das Maximum von 6 Punkten pro Attribut kann nicht überschritten werden.

Anführen

Schwelle 2

Taktische Seemanöver: Wenn der Kapitän sein Schiff über eine 10 Ticks dauernde kontinuierliche Aktion in Position bringt, und ihm eine Probe auf Anführen gegen 20 gelingt, so erhält er für 30 Ticks einen Bonus von 2 auf alle Gefechtsmanöver. Bei einem herausragenden Ergebnis steigt der Bonus auf 3.

Schusswaffen

Schwelle 1

Geschützbedienung: Der Charakter erleidet keinen stark negativen Umstand bei der Bedienung von Geschützen.

Handwerk

Schwelle 1

Schiffbauer I: Der Charakter erhält einen Bonus von 2 Punkten auf Schiffbauproben. Er kann einen weiteren FP pro Probe erzielen.

Schwelle 2

Schiffbauer II: Der Bonus aus Schiffbauer I erhöht sich auf 5 Punkte. Er kann zwei weitere FP pro Probe erzielen. Voraussetzung: Schiffbauer I.

Reisen und Gefahren zur See

Reisen zur See sind vergleichsweise schnell. Die Tagesleistung eines Schiffes entspricht der **effektiven GSW*15 Km pro Tag** – ausgehend von 8 Stunden Fahrtzeit. Eilfahrten sind möglich. Die Fahrdauer wird auf 12 Stunden verlängert. Die Tagesleistung wird um 50% erhöht. Allerdings erhält die Mannschaft automatisch eine Stufe Erschöpfung, die nur durch einen kompletten Ruhetag wieder abgebaut werden kann. Soll die Reise nicht ausgespielt werden, so empfiehlt es sich, die Grundgeschwindigkeit des Schiffes als Anhaltspunkt dafür zu nehmen, wie weit ein Schiff pro Tag reisen kann.

Bei Ruderschiffen ist die Geschwindigkeit gut berechenbar: Solange der Wind nicht zu stark weht und damit nicht zu hoher Wellengang das Rudern erschwert, bewegt sich das Schiff mit seiner normalen Geschwindigkeit fort. Hoher Wellengang erschwert das Rudern, wodurch die Geschwindigkeit ab steifem Wind reduziert wird.

Bei Segelschiffen hängt die effektive Geschwindigkeit nicht nur von der Windstärke, sondern auch von der Windrichtung relativ zur Fahrtrichtung ab. Der Einfachheit halber wird nur zwischen Wind, der von hinten, bzw. von der Seite kommt und dem Kreuzen gegen den Wind unterschieden. Lorakische Segelschiffe sind ab stürmischem Wind nicht mehr in der Lage gegen den Wind zu kreuzen. Außerdem müssen bei entsprechend stürmischem Wind größere Segel eingeholt werden, um Schaden an den Segeln, bzw. am Schiff zu vermeiden. Das reduziert die Geschwindigkeit eines Segelschiffs unter solchen Bedingungen.

Effektive GSW nach Wind	Segeln	Kreuzen gegen den Wind	Rudern
Flaute, leiser Zug	0	0	GSW
leichte Brise	GSW-2	GSW/2-1	GSW
schwache Brise	GSW-1	GSW/2	GSW
mäßige Brise	GSW	GSW/2	GSW
frischer Wind	GSW+2	GSW/2+1	GSW
starker Wind	GSW+4	GSW/2+2	GSW
steifer Wind	GSW+6	GSW/2+3	GSW-1
stürmischer Wind	GSW+3	nicht möglich	GSW-2
Sturm	GSW	nicht möglich	GSW/2
schwerer Sturm	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich
orkanartiger Sturm	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich
Orkan	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich
Hurrikan / Taifun	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich

Stürme

In einem schweren Sturm werden lorakische Schiffe zu einem Spielball von Wind und Wellen. Ihre Fortbewegung wird oft nur noch durch die Drift des Sturms bestimmt.

Stürme richten außerdem Schäden am Schiff an. Während bei stürmischem Wind bestenfalls einige Taue reißen und entsprechend stabile Schiffe kaum Probleme haben, versenkt ein Hurrikan jedes lorakische Schiff sehr zuverlässig, wenn das Schiff nicht durch mächtige Magie geschützt wird. Bei Stürmen wird das Schiff außerdem mit einer GSW, die der Drift entspricht, in Windrichtung abgetrieben.

Wind	Angriff gegen WGE	Schaden	Drift GSW
stürmischer Wind	8-11	1W6+1 pro Tag	2
Sturm	12-15	2W6+2 pro Tag	4
schwerer Sturm	16-19	1W6+3 pro Stunde	8
orkanartiger Sturm	20-23	3W6+3 pro Stunde	12
Orkan	24-27	4W6+4, pro Stunde, Sinkend 1	16
Hurrikan	28-30	5W6+5, pro Stunde, Sinkend 2	20

Flussströmungen

Auf Flüssen spielen weniger die Wind- als vielmehr die Strömungsverhältnisse eine Rolle. Bei Fahrt gegen die Strömung bedeutet eine negative Geschwindigkeit, dass das Schiff den Fluss hinab getrieben wird.

Strömung	Mit der Strömung	Gegen die Strömung
kaum merklich	GSW	GSW
leichte Strömung	GSW+1	GSW-1
schwache Strömung	GSW+2	GSW-2
mäßige Strömung	GSW+3	GSW-3
starke Strömung	GSW+5	GSW-5
sehr starke Strömung	GSW+7	GSW-7
reißende Strömung	GSW+10	GSW-10

Strömungen können auch auf dem Meer eine Rolle spielen und das Schiff in eine bestimmte Richtung treiben. Dies funktioniert wie die Drift bei einem Sturm.

Hindernisse

Es gibt die unterschiedlichsten Hindernisse, die sich einem Schiff in den Weg stellen können. Treibende Baumstämme und Tangfelder sind die harmloseren Hindernisse. Untiefen, Sandbänke und tückische Riffe können ein Schiffe beschädigen oder lahmlegen. Wird das Schiff auf eine Klippe oder eine Felsküste getrieben, so wird es auf jeden Fall schwer beschädigt, vielleicht sogar versenkt.

Havarie	Angriff gegen WGE	Schaden	Zustände
Treibgut	4-12	1W6+GSW	-
Tangfeld	6-20	-	Manövrierunfähig
Riesenwelle	12-30	2W10	Leckend (1 pro 2 EG)
Sandbank	8-16	2W6+GSW	Aufgelaufen (1 EG)
Steinstrand	10-16	3W6+GSW	Aufgelaufen (2 EG), Leckend 1
Eisberg	8-16	3W6+GSW	Leckend (1 pro 2 EG)
Riff	12-18	4W6+GSW	Aufgelaufen (1 EG), Leckend 2
Klippen / Felsküste	14-24	GSW*W6	Leckend (1 pro EG)

Lorakische Schiffe

Schiffe gibt es in vielen Formen. Die folgende Tabelle gibt Beispiele für Schiffe und zugehörige Schiffsklassen, sowie die typische Länge eines Schiffs. Schiffe mit mehreren Rümpfen, wie Katumar und Xiliumar haben eine im Verhältnis zu ihrer Länge effektiv um 1 größere Schiffsklasse.

SK	Beispiele	Typische Länge
1	Ruderboot, Kajak	-
2	Kleines Segelboot, Großes Ruderboot, Floß, Einbaum	-
3	Segelboot, Auslegerkanu, Segelfloß	5-8 Meter
4	Fischerboot, Proa, Kleines Reiseschiff	9-14 Meter
5	Kleines Drachenboot, Kogge, Erkundungsschiff	15-21 Meter
6	Drachenboot, Holken, Kleines Handelsschiff, Katumar	22-29 Meter
7	Großes Drachenboot, Dalmore, Handelsschiff, Dschunke	30-39 Meter
8	Galeere, Große Dalmore, Kriegsdshunke, Xiliumar	40-50 Meter
9	Große Galeere, Getreidefrachter der Ioria-Klasse, Pilgerschiff	51-62 Meter
10	Geschüttschiff	63-76 Meter

Ein Schiff braucht eine Besatzung von Seeleuten, die es steuert. Die folgenden Zahlen geben einen groben Anhaltswert, wie groß die Besatzung eines Schiffes ist und wie viele Arbeiter zum Bau benötigt werden. Diese Zahlen dienen hauptsächlich der Illustration.

SK	Segel-schiff 0	Segel-schiff 1	Segel-schiff 2	Ruder-schiff 0	Ruder-schiff 1	Ruder-schiff 2	Arbeiter
1	1	1	1	2	4	6	1
2	1	2	2	8	12	20	2
3	2	3	4	18	27	45	4
4	4	5	7	32	48	80	7
5	6	8	10	50	75	125	10
6	8	11	14	72	108	180	15
7	11	14	19	98	147	245	20
8	14	18	24	128	192	320	25
9	18	23	30	162	243	405	30
10	22	28	37	200	300	500	40

In „Die Welt“ gibt es einen Abschnitt zur albischen Seefahrt und den von den Vindarai genutzten Schiffen (Welt 221), sowie weitere Informationen, wo manche der hier beschriebenen Schiffe zu finden sind (Welt 261).

Boote

Ruderboot

Ruderboote sind vergleichsweise einfach zu konstruieren und herzustellen. Einfachere Varianten eines Ruderboots lassen sich von jedem konstruieren, der über Grundkenntnisse in Seefahrt verfügt. Typischerweise lassen Manövrierfähigkeit oder Seetüchtigkeit bei solchen einfachen Booten aber zu wünschen übrig.

Schiffsklasse	1	Strukturpunkte	3	KP	3	Zerbrechlich
Manövrierbarkeit	2	INI	8	KAP	4	Ruderschiff 1
Seetüchtigkeit	2	SR	1			
Rumpf	2	VTD	26			
Geschwindigkeit Rudernd	3	WGE	13			
Geschwindigkeit Segelnd	-	Laderaum	400			Zuflucht 0

Großes Ruderboot

Ein großes Ruderboot ist das Beiboot eines größeren Schiffs (SK 6+), das genutzt wird, um Ladung und Besatzung an Land zu bringen und von dort wieder zu holen, wenn kein Hafen verfügbar ist. Das Boot ist darauf ausgelegt, Last zu transportieren und auch bei schlechtem Wetter einsatzbereit zu sein.

Schiffsklasse	2	Strukturpunkte	4	KP	5	Schwächlich
Manövrierbarkeit	2	INI	8	KAP	4	Verbesserter WGE 1
Seetüchtigkeit	2	SR	1			Ruderschiff 1
Rumpf	2	VTD	24			
Geschwindigkeit Rudernd	4	WGE	15			
Geschwindigkeit Segelnd	-	Laderaum	1600			Zuflucht 1

Kajak

Kajaks sind kleine schnelle und wendige Boote, die typischerweise von Jägern eingesetzt werden. Charakteristisch ist die Konstruktion aus Leder und Fellen, welche die Boote einerseits zwar sehr leicht, andererseits aber auch sehr empfindlich macht.

Schiffsklasse	1	Strukturpunkte	2	KP	5	Zerbrechlich
Manövrierbarkeit	4	INI	6	KAP	4	Schnell
Seetüchtigkeit	2	SR	0			Verbesserte Struktur 1
Rumpf	0	VTD	28			Ruderschiff 1
Geschwindigkeit Rudernd	6	WGE	11			
Geschwindigkeit Segelnd	-	Laderaum	400			Zuflucht 0

Einbaum

Ein Einbaum wird aus einem einzigen Baumstamm gefertigt und mit Paddeln angetrieben. Er bietet vielen Paddlern Platz. Einbäume sind leicht zu konstruieren und herzustellen: Einfache Varianten mit etwas geringerer Manövrierfähigkeit kann jeder erfahrene Seemann konstruieren. Sein Vorteil liegt in der Geschwindigkeit und in der Möglichkeit 20 Leute zu transportieren. Dafür passt außer den Paddlern sonst nicht mehr viel ins Boot.

Schiffsklasse	2	Strukturpunkte	4	KP	4	Schwächlich
Manövrierbarkeit	3	INI	7	KAP	0	Ruderschiff 2
Seetüchtigkeit	1	SR	1			
Rumpf	2	VTD	24			
Geschwindigkeit Rudernd	6	WGE	13			
Geschwindigkeit Segelnd	-	Laderaum	200			Zuflucht 1

Auslegerkanu

Auslegerkanus sind die größten Boote, die mit Paddeln angetrieben werden. Sie werden typischerweise zum Fischfang eingesetzt und haben eine verbesserte Ladekapazität. Es gibt Varianten, die über verbesserte Attribute oder einen noch höheren Widerstand gegen Elemente verfügen, um die Seetüchtigkeit der Boote weiter zu erhöhen.

Schiffsklasse	3	Strukturpunkte	4	KP	5	Schwächlich
Manövrierbarkeit	3	INI	7	KAP	4	Schnell
Seetüchtigkeit	2	SR	1			Verbesserter WGE 1
Rumpf	1	VTD	23			Ruderschiff 1
Geschwindigkeit Rudernd	7	WGE	15			
Geschwindigkeit Segelnd	-	Laderaum	3600			Zuflucht 1

Flöße

Ein Floß ist das einfachste Wasserfahrzeug. Im Gegensatz zu Booten oder Schiffen beruht seine Tragfähigkeit allein auf der Schwimmfähigkeit des Materials. Ein improvisiertes Floß mit Seetüchtigkeit 1 kann auch ohne Fertigungspunkte in Seefahrt „konstruiert“ werden. Flöße werden gestakt. Ihre Geschwindigkeit hängt im Wesentlichen von der vorherrschenden Strömung ab. Sollte es relevant sein, kann für Staken eine GSW von 1 angenommen werden bei dreifacher Dauer, um das Ziel zu erreichen.

Flöße können durchaus auch genutzt werden, um zur See zu fahren. Sonderlich eilig sollte man es aber nicht haben. Flöße mit Hilfssegeln werden genutzt, um Hölzer zu verschiffen. Diese Segelflöße sind sehr einfach in der Konstruktion und haben den Vorteil, dass sie so schnell nicht Leck schlagen. Das wird simuliert durch die Eigenschaft „Schott“. Außerdem sind sie für ihre Größe sehr stabil. Segelflöße sind nicht in der Lage gegen den Wind zu kreuzen.

Floß

Schiffsklasse	2	Strukturpunkte	5	KP	1	Schwächlich
Manövrierbarkeit	0	INI	10	KAP	7	Gestakt
Seetüchtigkeit	2	SR	2			
Rumpf	3	VTD	22			
Geschwindigkeit Rudernd	0	WGE	15			
Geschwindigkeit Segelnd	-	Laderaum	2800			Zuflucht 1

Segelfloß

Schiffsklasse	3	Strukturpunkte	6	KP	3	Schwächlich
Manövrierbarkeit	0	INI	10	KAP	10	Schott
Seetüchtigkeit	3	SR	2			Segelschiff 0
Rumpf	3	VTD	21			
Geschwindigkeit Rudernd	-	WGE	17			
Geschwindigkeit Segelnd	1	Laderaum	9000			Zuflucht 1

Segelboot

Segelboote gibt es in den unterschiedlichsten Varianten. Das hier angegebene Beispiel ist darauf ausgelegt, einigermaßen seetüchtig und dabei vergleichsweise schnell zu sein. Außerdem kann es von einem Seemann mit Meisterschaft Schiffskonstruktion I entworfen werden. Ein kleines Fischerboot hat ähnliche Werte.

Schiffsklasse	3	Strukturpunkte	5	KP	7	Schwächlich
Manövrierbarkeit	2	INI	8	KAP	8	Schnell
Seetüchtigkeit	3	SR	1			Verbesserter WGE 1
Rumpf	2	VTD	23			Segelschiff 1
Geschwindigkeit Rudernd	-	WGE	17			
Geschwindigkeit Segelnd	6	Laderaum	7200			Zuflucht 2

Eine **kleine Proa** ist ein Auslegersegelboot, das deutlich schneller als ein gewöhnliches Segelboot ist. Der Laderaum lässt dafür zu wünschen übrig.

Schiffsklasse	3	Strukturpunkte	4	KP	9	Schwächlich
Manövrierbarkeit	4	INI	6	KAP	6	Schnell
Seetüchtigkeit	3	SR	1			Verbesserter WGE 2
Rumpf	1	VTD	25			Segelschiff 1
Geschwindigkeit Rudernd	-	WGE	16			
Geschwindigkeit Segelnd	8	Laderaum	5400			Zuflucht 2

Fischerboot

Ein Fischerboot ist ein reines Arbeitsboot. Es ist ausgelegt, um den Fang aufzunehmen und dabei nicht sonderlich schwierig zu konstruieren. Auch Schmuggler nutzen solche Boote, da sich im großen Laderaum allerlei Gut verstecken lässt und das Boot dabei sehr unauffällig ist.

Schiffsklasse	4	Strukturpunkte	5	KP	7	Laderaum 1
Manövrierbarkeit	2	INI	8	KAP	10	Segelschiff 1
Seetüchtigkeit	4	SR	1			
Rumpf	1	VTD	22			
Geschwindigkeit Rudernd	-	WGE	17			
Geschwindigkeit Segelnd	5	Laderaum	19200			Zuflucht 3

Proa

Proas sind die Arbeitsboote die sie für den Fischfang und den Transport von Ladung eingesetzt werden. Der Laderaum ist zwar kleiner, als der eines Fischerboots, doch dafür ist die Proa deutlich schneller.

Schiffsklasse	4	Strukturpunkte	6	KP	11	Schnell
Manövrierbarkeit	4	INI	6	KAP	6	Verbesserter WGE 2
Seetüchtigkeit	2	SR	1			Segelschiff 1
Rumpf	1	VTD	22			Laderaum 1
Geschwindigkeit Rudernd	-	WGE	17			Verbesserte Struktur 1
Geschwindigkeit Segelnd	8	Laderaum	11520			Zuflucht 3

Reise- und Handelsschiffe

Kleines Reiseschiff

Passagierschiffe sind auf hohe Seetüchtigkeit und Sicherheit bei vernünftiger Geschwindigkeit ausgelegt. Ein kleines Reiseschiff eignet sich sehr gut, um Heldengruppen individuell auf dem Seeweg ans Ziel zu bringen.

Schiffsklasse	4	Strukturpunkte	6	KP	13	Passagierdeck 1
Manövrierbarkeit	3	INI	7	KAP	7	Schnell
Seetüchtigkeit	4	SR	1			Schott
Rumpf	1	VTD	23			Verbesserte Struktur 1
Geschwindigkeit Rudernd	-	WGE	18			Verbesserter WGE 1
Geschwindigkeit Segelnd	8	Laderaum	11200			Segelschiff 1
						Zuflucht 4

Pilgerschiff

Jährlich pilgern abertausende von Gläubigen zum Orakel von Ioria, um ihre persönliche Offenbarung zu empfangen oder um wenigstens einmal in der Orakelstadt gewesen zu sein, und die Tempel dort besucht zu haben. Die meisten dieser Besucher kommen nicht über den Orakelpfad sondern per Schiff. Dieser Bedarf hat dazu geführt, dass große Pilgerschiffe konstruiert wurden, die viele Passagiere aufnehmen und zu günstigen Preisen nach Ioria bringen können. Da eine Sardine in ihrem Fass mehr Platz hat, als ein Pilger auf diesem Schiff, werden diese Schiffe auch spöttisch „Sardinenfässer“ genannt. Ein Pilgerschiff kann etwa 500 Passagiere befördern. Gierige Kapitäne überladen ihre Schiffe jedoch häufig und bieten „günstige“ Plätze an Deck an. Es ist eine Frage des Geschmacks, ob man den stinkenden und stickigen Bereich unter Deck bevorzugt oder lieber an Deck dem Wetter ausgesetzt ist. Wenigstens sind die Pilgerschiffe vergleichsweise sicher gebaut und verfügen über Schott und Brandschutz. Kaum ein Kapitän will es sich mit den Göttern verscherzen, weil er hunderten von Gläubigen fahrlässig den Tod brachte.

Schiffsklasse	9	Strukturpunkte	10	KP	11	Passagierdeck 3
Manövrierbarkeit	1	INI	9	KAP	3	Erhöhte Reichweite
Seetüchtigkeit	4	SR	1			Schott
Rumpf	1	VTD	22			Brandschutz
Geschwindigkeit Rudernd	-	WGE	22			Segelschiff 1
Geschwindigkeit Segelnd	10	Laderaum	24300			Zuflucht 6

Kogge und Holken

Koggen und Holken sind Schiffe, die für den Handel eingesetzt werden. Mit ihrer hohen Bordwand sind diese Schiffe schwer zu entern, was Piraten allerdings nicht davon abhält, es trotzdem zu versuchen. Diese Schiffe sind hauptsächlich dafür ausgelegt, Ladung durch raue Gewässer zu transportieren. Ihr Widerstand gegen die Elemente ist entsprechend erhöht.

Kogge

Schiffsklasse	5	Strukturpunkte	6	KP	12	Hohe Bordwand
Manövrierbarkeit	2	INI	8	KAP	11	Laderaum 1
Seetüchtigkeit	5	SR	1			Verbesserter WGE 2
Rumpf	1	VTD	21			Segelschiff 1
Geschwindigkeit Rudernd	-	WGE	21			
Geschwindigkeit Segelnd	6	Laderaum	33000			Zuflucht 4

Holken

Schiffsklasse	6	Strukturpunkte	7	KP	16	Hohe Bordwand
Manövrierbarkeit	2	INI	8	KAP	12	Kastell
Seetüchtigkeit	6	SR	1			Laderaum 2
Rumpf	1	VTD	22			Verbesserter WGE 2
Geschwindigkeit Rudernd	-	WGE	23			Segelschiff 1
Geschwindigkeit Segelnd	5	Laderaum	64800			Zuflucht 6

Drachenboote

Drachenboote verfügen über Ruder und ein großes Segel und sind damit vergleichsweise schnell und flexibel. Außerdem wurden Drachenboote an die Bedingungen der rauen See des Firmmeers und der Sturmsee angepasst. Drachenboote gibt es in unterschiedlichen Größen, wobei große Drachenboote selten sind und normalerweise im Besitz von hochstehenden Persönlichkeiten. Dementsprechend ist ihre Ausstattung und Gestaltung oft prächtig.

Kleines Drachenboot

Schiffsklasse	5	Strukturpunkte	6	KP	7	Schnell
Manövrierbarkeit	3	INI	7	KAP	3	Verbesserter WGE 1
Seetüchtigkeit	2	SR	1			Ruderschiff 1
Rumpf	1	VTD	19			Segelschiff 1
Geschwindigkeit Rudernd	8	WGE	17			
Geschwindigkeit Segelnd	10	Laderaum	7500			Zuflucht 4

Drachenboot

Schiffsklasse	6	Strukturpunkte	8	KP	13	Verbesserte Struktur 1
Manövrierbarkeit	4	INI	6	KAP	3	Verbesserter WGE 2
Seetüchtigkeit	3	SR	1			Ruderschiff 1
Rumpf	1	VTD	21			Segelschiff 1
Geschwindigkeit Rudernd	10	WGE	20			
Geschwindigkeit Segelnd	12	Laderaum	10800			Zuflucht 5

Großes Drachenboot

Schiffsklasse	7	Strukturpunkte	10	KP	18	Verbesserte Struktur 1
Manövrierbarkeit	4	INI	6	KAP	2	Verbesserter WGE 3
Seetüchtigkeit	3	SR	1			Prächtig
Rumpf	2	VTD	22			Ruderschiff 1
Geschwindigkeit Rudernd	11	WGE	23			Segelschiff 1
Geschwindigkeit Segelnd	13	Laderaum	9800			Zuflucht 6

Handelsschiffe

Handelsschiffe gibt es in unterschiedlichen Größen. Ihre Schiffsklasse liegt zwischen 6 und 8. Sie sind darauf ausgelegt, viel Ladung zu transportieren und dementsprechend schwerfällig. Aus

Wirtschaftlichkeitserwägungen wird an zusätzlichen Konstruktionselementen gespart. Eine Sonderstellung unter den Handelsschiffen nehmen die Getreidefrachter der Ioria Klasse ein, die Ioria mit Nahrungslieferungen aus Farukan und dem merialischen Städtebund versorgen. Diese Schiffe sind entsprechend bauchig gebaut, um das Maximum an Ladung aufnehmen zu können. Sie werden meist von einer oder mehreren Galeeren eskortiert, die sicherstellen sollen, dass die Nahrungsmittelversorgung der Millionenstadt nicht abreißt. Dhau sind schnelle Lastensegler, die zwar nicht so ganz viel Ladung wie ein typisches Handelsschiff aufnehmen können, die diese dafür aber deutlich schneller ans Ziel bringen.

Handelsschiff

Schiffsklasse	7	Strukturpunkte	8	KP	9	Laderaum 2
Manövrierbarkeit	1	INI	9	KAP	12	Segelschiff 1
Seetüchtigkeit	5	SR	1			
Rumpf	1	VTD	21			
Geschwindigkeit Rudernd	-	WGE	21			
Geschwindigkeit Segelnd	5	Laderaum	88200			Zuflucht 5

Getreidefrachter – „Ioria Klasse“

Schiffsklasse	9	Strukturpunkte	9	KP	9	Laderaum 2
Manövrierbarkeit	1	INI	9	KAP	14	Segelschiff 1
Seetüchtigkeit	6	SR	0			
Rumpf	0	VTD	24			
Geschwindigkeit Rudernd	-	WGE	23			
Geschwindigkeit Segelnd	7	Laderaum	170100			Zuflucht 6

Dhau

Schiffsklasse	7	Strukturpunkte	8	KP	16	Schnell
Manövrierbarkeit	2	INI	8	KAP	11	Laderaum 1
Seetüchtigkeit	6	SR	1			Verbesserter WGE 1
Rumpf	1	VTD	23			Segelschiff 2
Geschwindigkeit Rudernd	-	WGE	23			
Geschwindigkeit Segelnd	10	Laderaum	64680			Zuflucht 6

Dschunke

Dschunken existieren in vielen verschiedenen Größen. Charakteristisch ist die Bauweise als Kastenboot ohne Kiel. Die Segel sind mit Bambusstäben verstärkt. Die Schiffe verfügen generell über Schotte. Dschunken sind robust, sicher und schnell. Sie werden hauptsächlich als Handels- und Passagierschiffe eingesetzt. Es existieren auch größere Kriegsschiffe ähnlicher Bauweise.

Passagierschunke

Schiffsklasse	7	Strukturpunkte	10	KP	15	Schnell
Manövrierbarkeit	2	INI	8	KAP	6	Schott
Seetüchtigkeit	4	SR	2			Verbesserter WGE 1
Rumpf	3	VTD	21			Passagierdeck 1
Geschwindigkeit Rudernd	-	WGE	23			Segelschiff 1
Geschwindigkeit Segelnd	10	Laderaum	29400			Zuflucht 6

Handelschunke

Schiffsklasse	7	Strukturpunkte	10	KP	15	Schnell
Manövrierbarkeit	2	INI	8	KAP	8	Schott
Seetüchtigkeit	4	SR	2			Verbesserter WGE 1
Rumpf	3	VTD	21			Laderaum 1
Geschwindigkeit Rudernd	-	WGE	23			Segelschiff 1
Geschwindigkeit Segelnd	9	Laderaum	47040			Zuflucht 6

Katumar

Katumare sind sehr schnelle Schiffe. Hier ist ein einfaches Modell als Beispiel angegeben. Es gibt komplexere Varianten, die mehr Passagiere oder Ladung transportieren können oder die mit rauer See besser zurechtkommen. Für seine Größe ist der Katumar das schnellste Schiff auf den Iorakischen Meeren.

Schiffsklasse	6	Strukturpunkte	7	KP	13	Schnell
Manövrierbarkeit	5	INI	5	KAP	5	Segelschiff 2
Seetüchtigkeit	3	SR	1			
Rumpf	1	VTD	22			
Geschwindigkeit Rudernd	-	WGE	18			
Geschwindigkeit Segelnd	13	Laderaum	18000			Zuflucht 6

Kriegsschiffe

Dalmore

Dalmarien setzt noch immer die etwas veralteten Dalmoren ein. Bewaffnet mit Rammsporn und Katapulten sind die dalmarischen Kriegsschiffe deswegen gefürchtet, weil sie mit diesen Katapulten Brandgeschosse verschießen können. Technisch sind diese Schiffe durch die Galeeren überholt. Es existieren schwere Varianten dieser Kriegsschiffe, die in der Lage sind, mittelschwere Katapulte zu tragen. Außer den Ruderern befindet sich für den Schiffskampf eine entsprechende Zahl Seesoldaten an Bord.

Dalmore

Schiffsklasse	7	Strukturpunkte	9	KP	14	Brandschutz
Manövrierbarkeit	3	INI	7	KAP	0	Gepanzert
Seetüchtigkeit	2	SR	3			Geschützplattform 1
Rumpf	2	VTD	21			Passagierdeck 1
Geschwindigkeit Rudernd	10	WGE	19			Rammtauglich
Geschwindigkeit Segelnd	10	Laderaum	2450			Ruderschiff 1
						Segelschiff 0
						Zuflucht 6

Schwere Dalmore

Schiffsklasse	8	Strukturpunkte	10	KP	15	Brandschutz
Manövrierbarkeit	3	INI	7	KAP	0	Gepanzert
Seetüchtigkeit	2	SR	3			Geschützplattform 2
Rumpf	2	VTD	22			Passagierdeck 1
Geschwindigkeit Rudernd	11	WGE	20			Rammtauglich
Geschwindigkeit Segelnd	11	Laderaum	3200			Ruderschiff 1
						Segelschiff 0
						Zuflucht 7

Galeeren und Geschützschiffe

Galeeren sind die häufigsten Kriegsschiffe. Im Kampf verlassen sich Galeeren auf ihre Manövrierfähigkeit, den Rammsporn und die Besatzung, die das gegnerische Schiff entert. Es existieren auch Galeeren, die mit leichten Geschützen bewaffnet sind. In einem Flottenverband werden sie aber ohne eigene Geschütze, dafür aber im Verbund mit Geschützschiffen eingesetzt.

Galeere

Schiffsklasse	8	Strukturpunkte	12	KP	19	Brandschutz
Manövrierbarkeit	3	INI	7	KAP	0	Gepanzert
Seetüchtigkeit	3	SR	4			Passagierdeck 1
Rumpf	3	VTD	23			Rammtauglich
Geschwindigkeit Rudernd	11	WGE	22			Verbesserte Struktur 1
Geschwindigkeit Segelnd	13	Laderaum	3200			Ruderschiff 1
						Segelschiff 1
						Zuflucht 8

Große Galeere mit leichtem Geschütz

Schiffsklasse	9	Strukturpunkte	13	KP	19	Brandschutz
Manövrierbarkeit	3	INI	7	KAP	0	Gepanzert
Seetüchtigkeit	3	SR	4			Passagierdeck 1
Rumpf	3	VTD	24			Rammtauglich
Geschwindigkeit Rudernd	12	WGE	23			Verbesserte Struktur 1
Geschwindigkeit Segelnd	12	Laderaum	4050			Geschützplattform 1
						Ruderschiff 1
						Segelschiff 0
						Zuflucht 8

Geschützschiff

Schiffsklasse	10	Strukturpunkte	12	KP	20	Brandschutz
Manövrierbarkeit	2	INI	8	KAP	3	Gepanzert
Seetüchtigkeit	5	SR	3			Passagierdeck 1
Rumpf	2	VTD	26			Geschützplattform 3
Geschwindigkeit Rudernd	12	WGE	25			Ruderschiff 1
Geschwindigkeit Segelnd	12	Laderaum	30000			Segelschiff 0
						Zuflucht 9

Kriegsdschunken

Kriegsdschunken verlassen sich auf ihre Stabilität, Manövrierfähigkeit und notfalls auf ihre Speerschleudern.

Schiffsklasse	8	Strukturpunkte	12	KP	19	Geschützplattform 2
Manövrierbarkeit	4	INI	6	KAP	1	Hohe Bordwand
Seetüchtigkeit	2	SR	2			Kastell
Rumpf	3	VTD	22			Passagierdeck 1
Geschwindigkeit Rudernd	-	WGE	21			Schnell
Geschwindigkeit Segelnd	13	Laderaum	6400			Schott
						Verbesserte Struktur 1
						Segelschiff 1
						Zuflucht 8

Truppentransporter

Truppentransporter werden auf Lorakis nur selten eingesetzt. Heere werden typischerweise nicht verschifft. Ein Truppentransporter kann in etwa 200 Soldaten oder Söldner transportieren.

Schiffsklasse	7	Strukturpunkte	10	KP	13	Passagierdeck 2
Manövrierbarkeit	3	INI	7	KAP	0	Verbesserte Struktur 1
Seetüchtigkeit	3	SR	1			Verbesserter WGE 1
Rumpf	2	VTD	21			Ruderschiff 1
Geschwindigkeit Rudernd	10	WGE	21			
Geschwindigkeit Segelnd	-	Laderaum	2450			Zuflucht 6

Erkundungsschiff

Ein Erkundungsschiff ist klein, schnell und leicht bewaffnet. Er verfügt sowohl über Ruder, als auch über Segel und ist damit sehr flexibel, was seine Fortbewegung angeht.

Schiffsklasse	5	Strukturpunkte	6	KP	13	Schnell
Manövrierbarkeit	4	INI	6	KAP	0	Erhöhte Reichweite
Seetüchtigkeit	3	SR	1			Geschützplattform 1
Rumpf	1	VTD	21			Ruderschiff 1
Geschwindigkeit Rudernd	10	WGE	17			Segelschiff 1
Geschwindigkeit Segelnd	12	Laderaum	1250			Zuflucht 5

Kriegskatumar

Die kriegstauglichen Katumare verlassen sich zwar hauptsächlich auf ihre herausragenden Segeleigenschaften, haben für den Fall ungünstiger Winde aber auch Ruderer an Bord. Aufgrund ihrer Geschwindigkeit und der hohen Manövrierfähigkeit ihrer Schiffe bevorzugen ihre Besatzungen den Enterkampf. Sie haben aber auch teilweise leichte Geschütze an Bord. Der Nachteil der Katumare ist die für ein Kriegsschiff geringe Zahl an Strukturpunkten.

Schiffsklasse	7	Strukturpunkte	9	KP	19	Geschützplattform 1
Manövrierbarkeit	5	INI	5	KAP	0	Passagierdeck 1
Seetüchtigkeit	3	SR	1			Schnell
Rumpf	1	VTD	23			Verbesserte Struktur 1
Geschwindigkeit Rudernd	11	WGE	20			Verbesserter WGE 1
Geschwindigkeit Segelnd	15	Laderaum	2450			Ruderschiff 0
						Segelschiff 2
						Zuflucht 7

Rammschiffe

Die Rammschiffe Korobroms sind eher ein Kuriosum der Seekriegsführung. Angetrieben von 3 Ruderreihen wirken die Schiffe zwar antiquiert, sie sind jedoch gut genug, um die Inseln auf kurze Strecken gegen andere Seemächte zu verteidigen. Außerdem sind sie so stabil, wie eine deutlich größere Galeere.

Schiffsklasse	7	Strukturpunkte	12	KP	19	Gepanzert
Manövrierbarkeit	2	INI	8	KAP	0	Rammtauglich
Seetüchtigkeit	3	SR	4			Schnell
Rumpf	3	VTD	21			Schott
Geschwindigkeit Rudernd	11	WGE	22			Verbesserte Struktur 2
Geschwindigkeit Segelnd	-	Laderaum	2450			Verbesserter WGE 1
						Passagierdeck 1
						Ruderschiff 2
						Zuflucht 7

Expeditionsschiffe

Xiliumar

Xiliumare sind in der Lage eine große Zahl von Personen schnell über große Entfernungen zu transportieren. Es sind die elegantesten Segler auf den Meeren von Lorakis. Es gibt sie in unterschiedlichen Varianten, von denen manche auch darauf ausgelegt sind, Expeditionen ins Unbekannte durchführen zu können. Bei solchen Schiffen werden das Passagierdeck und die Erhöhte Reichweite durch andere Konstruktionselemente ersetzt.

Schiffsklasse	8	Strukturpunkte	9	KP	19	Erhöhte Reichweite
Manövrierbarkeit	5	INI	5	KAP	1	Passagierdeck 1
Seetüchtigkeit	3	SR	1			Schnell
Rumpf	1	VTD	24			Verbesserter WGE 3
Geschwindigkeit Rudernd	-	WGE	23			Segelschiff 2
Geschwindigkeit Segelnd	15	Laderaum	6400			Zuflucht 8

Großmeister der Schiffsbaukunst versuchen sich gegenseitig zu überbieten, noch prächtigere und schnellere Schiffe zu bauen und reizen die Manövrierbarkeit an die Grenzen des Machbaren aus:

Liabars Kuss

Schiffsklasse	8	Strukturpunkte	9	KP	21	Erhöhte Reichweite
Manövrierbarkeit	6	INI	4	KAP	1	Passagierdeck 1
Seetüchtigkeit	4	SR	1			Schnell
Rumpf	1	VTD	26			Verbesserter WGE 3
Geschwindigkeit Rudernd	-	WGE	24			Prächtig
Geschwindigkeit Segelnd	16	Laderaum	4900			Verbesserte Struktur 1
						Zuflucht 8

Expeditionsschiff

Expeditionen sind auf Lorakis eine Angelegenheit für echte Helden. Ein Expeditionsschiff muss in der Lage sein, längere Zeit unabhängig in unbekanntem Gegenden zu operieren. Außerdem muss es mit schwieriger See und zur Not auch mit Seeungeheuern fertig werden. Eine Werkstatt an Bord erlaubt auch größere Reparaturen, ohne einen Hafen aufsuchen zu müssen. Die meisten dieser Schiffe verfügen außerdem über genügend Laderaum, um Handelswaren für fremde Völker mitzunehmen und zurückzubringen.

Schiffsklasse	7	Strukturpunkte	8	KP	19	Geschützplattform 1
Manövrierbarkeit	3	INI	7	KAP	7	Laderaum 1
Seetüchtigkeit	5	SR	1			Schott
Rumpf	1	VTD	23			Verbesserter WGE 2
Geschwindigkeit Rudernd	-	WGE	23			Werkstatt
Geschwindigkeit Segelnd	10	Laderaum	41160			Segelschiff 2
						Zuflucht 7

Schiffe und Magie

Die Welt von Lorakis ist von Magie durchdrungen. Die Hürden, um mittels Magie die Schifffahrt zu beeinflussen, sind jedoch hoch. Zauber wie Wetterkontrolle und Wasserherrschaft sind zwar in diesem Umfeld sehr nützlich, doch die Personen, die sie beherrschen, sind rar und Arkane Strukturgeber mit diesen Zaubern sind teuer und schwierig zu bedienen. Gewöhnliche Zauber sind in ihren Auswirkungen oft zu beschränkt, um ein ganzes Schiff zu beeinflussen. Damit bleibt Ritualmagie (Magie 158ff) als eine Möglichkeit, um Schiffe zu verzaubern und Seereisen zu erleichtern.

Die Auswirkungen existierender Zauber

Hilfreiche existierende Zauber im Umfeld der Seefahrt sind:

Trinkwasser (Fahrende 35) – Die Zahl der Personen, die durch einen Zauber Salzwasser trinken können, ist auf einem Schiff normalerweise begrenzt. Falls die Besatzung durchgehend, d.h. wenigstens 4 von 5 Besatzungsmitglieder, über einen entsprechenden Zauber verfügt, erhöht sich die Reichweite eines Ruderschiffs auf die eines Segelschiffs. Falls wenigstens 2 von 5 Besatzungsmitgliedern über den Zauber verfügen, so kann das Schiff eine Woche länger auf See bleiben.

Reparatur (GRW 240) – Der Zauber gibt 2, verstärkt 3 Strukturpunkte zurück, siehe „Reparatur von Schiffen“.

Wetterkontrolle (GRW 252) – Der Zauber ist eine Lebensversicherung für eine kleine Flotte, solange den Zauberern nicht der Fokus ausgeht. Es ist davon auszugehen, dass die Kriegsflotte eines seefahrenden Reiches wenigstens einen Strukturgeber mit diesem Zauber auf dem Flaggschiff hat und wenigstens 2 Personen an Bord, die genug von Arkaner Kunde verstehen, um diesen bedienen können.

Wasserherrschaft (GRW 251) – Mit diesem Zauber können die Zustände Brennend, Leckend und Sinkend aufgehoben, bzw. ausgesetzt werden. Wird der Zauber genutzt, um das Schiff anzutreiben, so gilt die Geschwindigkeit um bis zum Maximum eines magischen Bonus erhöht, abhängig von HG des Zauberers und eventuell der Stärke *Ein Schritt voraus*. Der Wirkungsbereich des Zaubers muss groß genug sein, um das ganze Schiff zu betreffen: SK 1-3: 5 Meter, SK 4-5: 10 Meter, SK 6: 15 Meter, SK 7: 20 Meter, SK 8: 25 Meter, SK 9: 30 Meter, SK 10: 35 Meter.

Rituale

Sturm besänftigen (Windmagie) – Grad 0

Dieses Ritual besänftigt einen Sturm. Die Zahl der Komponentenpunkte beträgt 7. Dieses Ritual ist vergleichsweise verbreitet, insbesondere unter den Anhängern von Meeres- oder Windgottheiten und existiert in verschiedenen Varianten. Da das Ritual eine gewisse Vorbereitungszeit benötigt, sollte die Wettervorhersage gut genug sein, um den Sturm wenigstens einen Tag im Voraus zu erkennen. Eine sehr viel längere Vorbereitungszeit verbietet sich von selbst.

Dauer: Stufe 1, Vorbereitung: 1 Tag, Initialisierung: 1 Stunde, Zeremonie: 20 Minuten. (notwendig)

Zeitpunkt: Stufe 2, bei aufziehendem Sturm. (notwendig)

Ort: Stufe 1, an Bord eines Schiffes auf See. (optional)

Fokuskosten: Stufe 1-3: (Stufe 1 notwendig)

Material: Stufe 1-2: Edelsteine oder Pflanzen, die mit dem Element Luft in Verbindung gebracht werden. Für Stufe 1 kosten die Materialien 20 Lunare, für Stufe 2 100 Lunare. (optional)

Blutmagie: Stufe 1-2: Es ist in einigen Regionen von Lorakis nicht unüblich, dem Sturm Blut oder Tiere zu opfern. (optional)

Möglicher Schwachpunkt: Komponentenpunkte -3: Die Schiffsmannschaft muss einmal im Jahr an einem hohen Feiertag eine Gottheit des Meeres oder der Winde ehren und um günstige Winde bitten, damit ihnen die Gottheit gewogen bleibt. (optional)

[Segen der günstigen Winde \(Windmagie, Schicksalsmagie\) – Grad 0](#)

Das Ritual segnet ein Schiff für eine Reise. Als Ergebnis sind die Winde für die angegebene Reise immer um 2 Stufen günstiger, als sie es ohne den Segen wären. Dieses Ritual gehört zu den einfachsten und benötigt nur 6 Komponentenpunkte.

Dauer: Stufe 1, Vorbereitung: 2 Tage, Initialisierung: 2 Stunden, Zeremonie: 20 Minuten. (notwendig)

Zeitpunkt: Stufe 1: Bei Sonnenaufgang, Stufe 2: Bei zunehmendem Splittermond. (optional)

Ort: Stufe 1, an Bord eines Schiffes im Hafen. (notwendig)

Fokuskosten: Stufe 1-2: (Stufe 1 notwendig)

Material: Stufe 1: Lebende Fische oder Vögel im Wert von 10 Lunaren, die freigelassen oder ins Meer entlassen werden. (notwendig)

Möglicher Schwachpunkt: Komponentenpunkte -2: Die Anwesenheit von „Ungläubigen“ an Bord. (optional)

[Verbündeter Wind- oder Wassergeist \(Wassermagie, Windmagie\) – Grad 1](#)

Das Ritual beschwört einen verbündeten Wind- oder Wassergeist, der dem Schiff günstigen Wind oder günstige Strömung verschafft. Als Resultat ist die Geschwindigkeit des Schiffes um 4 Punkte erhöht. Der Einfluss des Geistes ist auf einen Fluss (Jadeband, Myrkan), einen See (Maishi-See) oder ein bestimmtes Meer (Kristallsee, Albensee, Schimmermeer) begrenzt. Die Komponentenpunkte betragen 14.

Dauer: Stufe 2, Vorbereitung: 2 Wochen, Initialisierung: 3 Tage, Zeremonie: 30 Minuten. (notwendig)

Zeitpunkt: Stufe 3, an einen bestimmten Zeitpunkt im Jahr in Verbindung mit der Domäne, zum Beispiel zum ersten Frühjahrshochwasser, bei der ersten Flut durch den großen Mond im Jahr. (notwendig)

Ort: Stufe 3, ein spezifischer Ort in der Domäne, an der der Geist präsent ist. (notwendig)

Fokuskosten: Stufe 2-3: (Stufe 2 ist notwendig)

Material: Stufe 2: Edelsteine oder Pflanzen, die mit dem Element Wind oder Wasser in Verbindung gebracht werden. Die Materialien kosten 100 Lunare. (notwendig)

Die übrigen Komponenten können beliebig erbracht werden. Manche Geister erwarten einen Blutschwur der Treue, manche ein einfaches Opfer, um zu sehen, dass der Ritualleiter den Bund ernst nimmt.

Möglicher Schwachpunkt: Komponentenpunkte -4: Der Bund muss einmal im Jahr symbolisch erneuert werden. Dazu müssen erneut die Materialkomponenten im Wert von wenigstens 20 Lunaren aufgebracht werden. Der spezifische Ort muss nicht aufgesucht werden, wohl aber ein Ort in der Domäne des Geistes.

Beseeltes Schiff – verschiedene Magieschulen – Grad 2

Das Schiff wird beseelt und zu einem Feenwesen. Es regeneriert pro Ruhephase nun 2*RUM Strukturpunkte. Es ist in der Lage sich selbstständig ohne Antrieb durch Ruder oder Segel mit GSW/2 zu bewegen. Durch die Beseelung erhöhen sich außerdem die verfügbaren Attributspunkte um 2. Das Maximum für ein Attribut erhöht sich von 6 auf 7. Dadurch wird ein Ausrüstungsbonus von 4 Punkten durch das Schiff auf die entsprechenden Seefahrt-Schwerpunkte möglich. Manche Schiffe fangen an, mit ihren Kapitänen oder der Mannschaft über Träume oder Telepathie zu kommunizieren. Je nachdem wie die Einstellung des Schiffs der Mannschaft gegenüber ist, erhalten Arbeiten an Bord einen leicht positiven oder leicht negativen Umstand. Ein positiv gestimmtes Schiff sorgt dafür, dass es die Mannschaft bequem hat – so gut es an Bord eines Schiffes geht.

Die Beseelung des Schiffes erfordert die Verbindung eines Feenwesens oder eines Geistes mit dem Schiff. Das Schiff zählt nach Abschluss des Rituals als Feenwesen und übernimmt die geistigen Eigenschaften des Wesens, welches das Schiff beseelte.

Das Ritual hat wenigstens 23 Komponentenpunkte. Die benötigten Komponentenpunkte hängen außerdem von der Schiffsklasse ab. Für jeweils 2 SK über 4 erhöhen sich die Komponentenpunkte um 1.

Dauer: Stufe 4+, Vorbereitung: 12 Monate, Initialisierung: 6 Monate, Zeremonie: 3 Stunden. (notwendig) Diese Zeit kann nicht reduziert werden.

Zeitpunkt: Stufe 3, Bei der ersten Flut des großen Mondes im Jahr, bei der ersten Frühjahrsflut. (notwendig) Stufe 4: Zusätzlich bei einer Mondkonstellation, die nur alle 13 Jahre eintritt. (optional)

Ort: Stufe 4+, ein Ort, an dem eine starke Präsenz von Geistern oder Feenwesen einer der verwendeten Magieschulen herrscht, zum Beispiel ein Schiffsfriedhof, die Kinderstube von Walen oder ein verwunschener Waldfluss. (notwendig) Stufe 5, in einer Feenwelt, die eine Affinität zu Schiffen, Seefahrt und einer der verwendeten Magieschulen besitzt (optional).

Fokuskosten: Stufe 3+: (notwendig)

Material: Stufe 4+: Die Galionsfigur oder ein anderer wichtiger Gegenstand eines legendären versunkenen Schiffes. Der Schädel eines berühmten Piratenkapitäns oder eines gefährlichen Seemonsters (HG 4 oder HG 4+). (notwendig)

Opfer: Stufe 2+: Eine wichtige Erinnerung (35 Erfahrungspunkte). (notwendig)

Die übrigen Komponentenpunkte können beliebig aufgebracht werden. Manche dieser Rituale beinhalten das Opfer eines Feenwesens oder einen Feenpakt (Jenseits 9ff), bei dem das Schiff von der Fee beseelt wird. Typischerweise zahlen der Kapitän und die Mannschaft dafür einen Preis...

Mögliche Schwachpunkte (max. 7 Punkte):

Komponentenpunkte -2: Ständiger Zugriff auf das Zeremoniell ist erforderlich. (optional)

Komponentenpunkte -3: Die Mannschaft des Schiffes erhält eine passende Auflage. Ein Schwachpunkt mit mindestens 3 Punkten ist Voraussetzung bei einem Feenpakt. Beispiele:

- Muss vor Gewalt fliehende Lorakier immer an Bord aufnehmen und in einen sicheren Hafen bringen.

- Darf niemals einen Wal (Meeressäuger) töten. Muss entsprechenden Meereswesen nach Kräften helfen (gestrandete Tiere retten, verwundete Tiere gegen Seemonster verteidigen, etc.)
- Muss nach einem erfolgreichen Enterangriff ein Mitglied des geenterten Schiffes auf den Planken des eigenen Schiffes opfern.
- Muss die Freude an Seereisen dem Feenwesen opfern.

Komponentenpunkte -4: Wird die Galionsfigur beschädigt, scheitert das Ritual. (optional)

Fliegende Schiffe und Tauchende Schiffe

Die Herstellung fliegender oder tauchender Schiffe basiert auf dem Ritual eines beseelten Schiffes, erfordern aber zusätzliche Komponentenpunkte. Der Grad des Rituals kann damit auf 3 steigen.

Schweben: +6 Komponentenpunkte – Die Flugrichtung ist durch die Windrichtung vorgegeben. Kreuzen ist in der Luft nicht möglich Die maximale Höhe beträgt 10 Meter über dem Grund. Hohe Gebäude, Felswände und Wälder sind Hindernisse.

Fliegen: +10 Komponentenpunkte – aktiver Flug mit GSW/2 ist unabhängig vom Wind möglich, auch wenn der Wind natürlich genutzt werden kann, um schneller voran zu kommen. Die maximale Höhe beträgt 100 Meter über dem Grund. Steile und hohe Felsen, sowie Baumriesen der Wälder bleiben damit Hindernisse.

Tauchen: +8 Komponentenpunkte. Das Schiff kann untertauchen und mit GSW/2 unter Wasser reisen. Das Schiff schützt Besatzung und Passagiere, die sich im Inneren des Schiffes aufhalten, vor dem Ertrinken. Aufgrund begrenzter Luftreserven an Bord sind solche Tauchfahrten auf wenige Tage beschränkt. Zauber, die Unterwasseratmung ermöglichen, sind üblicherweise kanalisiert.