

SEEGEFECHT

Diese Regeln dienen für Kämpfe zwischen Booten und Schiffen auf offener See. Ob bei Sturm oder bei seichtem Gewässer, ob bei Enterung oder unter Beschuss, - der Schiffskampf bietet eine spannende Kampfsequenz, die allerdings auch ein schnelles tödliches Ende für die Besatzung haben kann.

Inhalt	Seite
Erläuterungen und Definitionen	1
Darstellungen der Schiffe	3
Begrifflichkeiten	6
Bewegungen und Einflüsse	7
Die See-Kampfliste und das See-Kampffeld	11
Wurfmodifikationen	13
Die Reihenfolge im Seegefecht	13
Entfernungen und Größen im Seegefecht	13
Seegefechts-Aktionen	14
Die Bewegungen des Schiffes	14
Wenn sich Schiffe rammen	14
Felsen und Riffe	14
Der Einsatz der Artillerie	14
Schiffs-Zonen	16
Trefferliste für Seegefechte	17
Auswirkungen von Treffern	18
Der Kampf der Einheiten (Gruppenkampf)	19
Nacht und Nebel	23
Seenot	23

1. Erläuterungen und Definitionen

Um auf den Schiffskampf vorbereitet zu sein, müssen vorab einige Begriffe erklärt und Schiffe und Hintergründe beschrieben werden.

1.1. Boote und Schiffe

Bei Tuatahi geht es beim Seegefecht vorrangig um die kämpferische Begegnung mit Segelbooten, die in der postapokalyptischen Zeit häufig genutzt werden. Hierfür stehen folgende Boote und Schiffe zur Verfügung.

Überblick: (sortiert nach Größe)

Typ	Auftreten	Aufbau	KE und Beispiele	Geschw.	Struktur	Preise in NS \$
Sportkatamaran	Gelegentl.	1-Master offenes Deck	0,5 KE - 5 Personen	4 Felder 20 kn 38 km/h	0,5 GST 6 BS / 8 RS 1 Kampffeld	1.000
Jolle	Häufig	1-Master offenes Deck Kojen	1 KE - 10 Personen	1 Feld 6 kn 11 km/h	1 GST 6 BS / 8 RS 1 Kampffeld	2.000
Kreuzer	Häufig	1-Master Oberdeck Kabinendeck	2 KE - 20 Personen oder - 10 Personen und 10 NE	2 Felder 8 kn 15 km/h	2 GST 6 BS / 8 RS 1 Kampffeld	4.000
Fahrtenkatamaran	Gelegentl.	1-Master Oberdeck Kabinendeck	2 KE - 10 Personen und 1 Beiboot oder - 20 Personen	3 Felder 14 kn 26 km/h	2 GST 6 BS / 8 RS 1 Kampffeld	4.000
Schoner	Gelegentl.	2-Master Oberdeck Brückendeck Kabinendeck Unterdeck	10 KE - 30 Personen, 1 Beiboot, 3 Geschütze und 30 NE	3 Felder 17 kn 31 km/h	10 GST 10 BS / 10 RS 2 Kampffelder	20.000

...

Typ	Auftreten	Aufbau	Besatz.	Beiboote / Geschütze	Geschw.	Struktur	Preise in NS \$
Brigg	Selten	2-Master Oberdeck Brückendeck Kabinendeck Unterdeck	20 KE - 30 Personen, 2 Beiboote, 7 Geschütze und 80 Ressourcen		2 Felder 12 kn 22 km/h	20 GST 10 BS / 10 RS 2 Kampffelder	40.000
Bark	Äußerst selten	3-Master Oberdeck Brückendeck Kabinendeck Unterdeck	50 KE - 100 Personen, 4 Beiboote, 10 Geschütze und 260 NE		2 Felder 12 kn 22 km/h	50 GST 10 BS / 10 RS 3 Kampffelder	100.000
Fregatte	Äußerst selten	3-Master Oberdeck Brückendeck Kabinendeck Mitteldeck Unterdeck	100 KE - 200 Personen, 6 Beiboote, 24 Geschütze und 500 Ressourcen		2 Felder 13 kn 24 km/h	100 GST 10 BS / 10 RS 3 Kampffelder	200.000

Einführung:

- Achtern: Bezeichnung für den hinteren Teil eines Schiffes, wo sich auch das Bug befindet.
- Auftreten: Stellt die Häufung dar, wie oft diese Boots- oder Schiffsklasse an neuseeländischen Küsten auftritt.
- X-Master: Die Anzahl der Segelmasten.
- Offenes Deck: Das Boot besitzt lediglich ein offenes Deck, auf dem sich die Besatzung befindet.
- Koje: Kleiner Schlaf- und Aufenthaltsraum, das im Deck eingearbeitet ist.
- Oberdeck: Oberste offene Ebene eines Bootes oder Schiffes.
- Kabinendeck: Aufbaute mit Salon oder Kabinen auf dem Oberdeck eines Bootes oder Schiffes.
- Brückendeck: Aufbaute mit der Navigation, im Achtern eines Schiffes.
- Unterdeck: Unterste Ebene im Rumpf eines Schiffes.
- Mitteldeck: Zwischenebene im Rumpf eines Schiffes, zwischen dem Ober- und dem Unterdeck.
- Besatzung: Anzahl der Personen, die mehrtägig auf dem Schiff leben. Bei einfacher Tagesfahrt können es gut doppelt so viele Personen sein, die jedoch kein Quartier beziehen können.
- Beiboote sind auf Booten kleine Schlauchboote und auf Schiffen Ruderboote. Sie werden an Booten meist hinten angehängt und auf Schiffen an den Seiten befestigt und können dann zu Wasser gelassen werden.
- Geschütze: Als Geschütze können in der postapokalyptischen Zeit auch archaische Kanonen eingesetzt werden, meistens handelt es sich jedoch um Maschinengewehre, um eine Flugabwehrkanone oder um eine Maschinenkanone. An Geschützen heran zu kommen ist in dieser Zeit schwer und darum sind Boote und Schiffe selten mit Geschützen bewaffnet.
- Felder: Die Felder stellen die Anzahl der Bewegungen in einer Aktion auf dem Gefechtsfeld dar.
- Kn: Knoten. 1 Knoten entspricht 1,852 Km/h. Ab je 10 Km/h fährt das Boot oder Schiff 1 Feld schnell. Die Geschwindigkeit erhöht sich um je 1 Feld, wenn sich die Windstärke von einer Brise hin zu einem Wind, Sturm oder Orkan verändert. Dabei ist jedoch entscheidend, wie das Boot oder Schiff zum Wind steht.
- KE: Kapazitätseinheiten. Dieses Maß stellt die Grundlage zum Ausrüsten eines Schiffes dar. Das Schiff bietet je KE Platz für 10 Nahrungs-Einheiten (NE) oder auch einer Einheit von 10 Personen. Ein Beiboot oder eine Artilleriewaffe gilt dabei ebenfalls als 1 KE. Eine Nahrung reicht für eine Person einen Monat, also würden 10 NE Verpflegung für 10 Personen für einen Monat bieten.
- GST: steht für Gehäusestärke. 1 GST ist vergleichbar mit 100 LE. Treffer durch Geschosse reduzieren die GST entsprechend. Wenn die GST des Schiffes auf 0 gesunken ist, sinkt das Schiff. Bei den Treffern spielt allerdings auch eine Rolle, wie stark der Treffer war, was getroffen wurde und was das für Folgen hat.
- BS: Barrierschutz. Je nach Material hat das Boot oder Schiff einen Barrierschutz. Das bedeutet, der eingehende Treffer muss mind. so viele Trefferpunkte bewirken, wie es dem BS entspricht, damit überhaupt ein Schaden entstehen kann. Ansonsten richtet der Treffer nichts an.
- RS: Rüstungsschutz. Wenn der Treffer einen Schaden verursachen würde, er also höher als der BS ist, reduziert nun der RS die Treffer. Die übrigen Treffer dringen durch das Material hindurch und reduzieren die GST. Ein Trefferpunkt einer Einheit reduziert 0,1 GST.
- Preise: Die Preise sind seit der Apokalypse um 20 % des ursprünglichen Wertes gesunken.

2. Darstellungen der Schiffe

Typ:	Sportkatamaran	
Auftreten (NZ):	Gelegentlich	
Masten:	1-Master	
Decks:	Offenes Deck (Oberdeck)	
KE und Beispiel:	0,5 - für 5 Personen	
Manöver:	90 °-Manöver möglich	
Geschwindigkeit:	4 Felder 20 Knoten; 38 Km/h ab 21 Knoten hebt der Katamaran allerdings auch ab	
Struktur:	0,5 GST; 6 BS; 8 RS; 1 Feld auf dem Kampfraster	
Preis:	1.000 \$	
Beschreibung:	Schnelles Einhandsegelboot; festes Kunststoffmaterial aus Kohlenstoff- oder Aramidfasern; kann kentern, aber nicht untergehen	

Typ:	Jolle	
Auftreten (NZ):	Häufig	
Masten:	1-Master	
Decks:	Offenes Deck; Oberdeck mit Koje	
KE und Beispiel:	1 - für 10 Personen	
Manöver:	90 °-Manöver möglich	
Geschwindigkeit:	1 Feld 6 Knoten; 11 Km/h	
Struktur:	1 GST; 6 BS; 8 RS; 1 Feld auf dem Kampfraster	
Preis:	2.000 \$	
Beschreibung:	Die Jolle ist ein Schwertboot; bei starkem Wind muss die Crew das Schiff mit ihrem Körpergewicht stabilisieren, um ein Kentern zu vermeiden; wegen der Hohlräume geht eine Jolle nach dem Kentern nicht unter; lässt sich auch gut in Binnengewässern nutzen.	

Typ:	Kreuzer	
Auftreten (NZ):	Häufig	
Masten:	1-Master	
Decks:	Oberdeck und Brücken-Kabinendeck	
KE und Beispiele:	2 - für 20 Personen oder - 10 Personen und 1 Beiboot oder - 10 Personen und 1 Geschütz oder - 10 Personen und 10 NE	
Manöver:	45 °-Manöver	
Geschwindigkeit:	2 Felder 8 Knoten; 15 Km/h	
Struktur:	2 GST; 6 BS; 8 RS; 1 Feld auf dem Kampfraster	
Preis:	4.000 \$	
Beschreibung:	Der Kreuzer ist eine große Jolle, eine Segelyacht, die eigentlich auch über einen Motor verfügt; er besitzt Kajüten zum nächtigen; er lässt sich auch gut in Binnengewässern nutzen.	

Typ:	Fahrtenkatamaran	
Auftreten (NZ):	Gelegentlich	
Masten:	1-Master	
Decks:	Oberdeck und Brücken-Kabinendeck	
KE und Beispiele:	2 - für 20 Personen oder - 10 Personen und 1 Beiboot oder - 10 Personen und 10 NE	
Manöver:	45 °-Manöver	
Geschwindigkeit:	3 Felder 14 Knoten; 26 Km/h	
Struktur:	2 GST; 6 BS; 8 RS; 1 Feld auf dem Kampfraster	
Preis:	4.000 \$	
Beschreibung:	Segelyacht mit zwei Rümpfen; lässt sich auch noch bei Sturm einsetzen; kann aber sinken.	

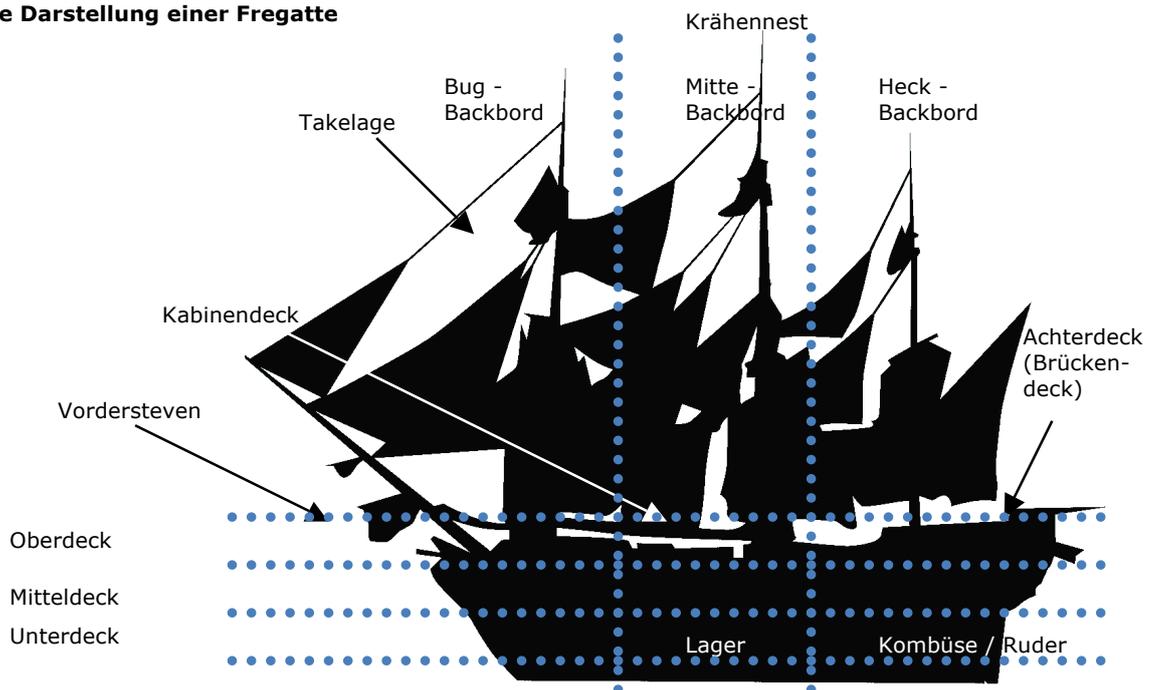
Typ:	Schoner	
Auftreten (NZ):	Gelegentlich	
Masten:	2-Master	
Decks:	Oberdeck, Brückendeck, Kabinendeck und Unterdeck	
KE und Beispiele:	10 - für 20 Personen und 1 Beiboot und 5 Geschütze und Platz für 20 NE oder - 30 Personen und 1 Beiboot und 3 Geschütze und Platz für 30 NE.	
Manöver:	45 °-Manöver	
Geschwindigkeit:	3 Felder 17 Knoten; 31 Km/h	
Struktur:	15 GST 10 BS; 10 RS; 2 Felder auf dem Kampfraster	
Preis:	400.000 \$	
Beschreibung:	Die schnellen linienförmigen Schiffe lassen sich einsetzen als Kuriere, zur Jagd, zur Fischerei, als kleine Frachter, zum Schmuggeln und zum Kapern; Schoner sind mehr auf Geschwindigkeit konzipiert, als auf Fracht; ideal auch um in kleinen Häfen einzufahren und auf ausgebauten Flüssen zu verkehren.	

Typ:	Brigg	
Auftreten (NZ):	Selten	
Masten:	2-Master	
Decks:	Oberdeck, Brückendeck, Kabinendeck und Unterdeck	
KE und Beispiele:	20 - für 30 Personen, 2 Beiboote und 7 Geschütze und Platz für 80 NE oder - für 60 Personen, 3 Beiboote und 3 Geschütze und Platz für 80 NE	
Manöver:	45 °-Manöver	
Geschwindigkeit:	2 Felder 12 Knoten; 22 Km/h	
Struktur:	20 GST 10 BS; 10 RS; 2 Felder auf dem Kampfraster	
Preis:	500.000	
Beschreibung:	Briggs wurden als Handels- und kleine Kriegsschiffe konzipiert; sie liegen bei Wind und Sturm relativ sicher im Wasser und lassen sich leicht bedienen.	

Typ:	Bark	
Auftreten (NZ):	Äußerst selten	
Masten:	3-Master	
Decks:	Oberdeck, Brückendeck, Kabinendeck und Unterdeck	
KE und Beispiele:	50 - 100 Personen, 4 Beiboote, 10 Geschütze und Platz für 260 NE - 50 Personen, 4 Beiboote, 6 Geschütze und Platz für 350 NE	
Manöver:	45 °-Manöver	
Geschwindigkeit:	2 Felder 12 Knoten; 22 Km/h	
Struktur:	50 GST 10 BS; 20 RS; 3 Felder auf dem Kampfraster	
Preis:	1.500.000 \$	
Beschreibung:	Hochseefrachtschiff; wurde oder wird auch als Kriegsschiff, Aufklärer, Konvoibegleiter oder für Weltreisen eingesetzt; sie liegt bei Wind und Sturm relativ sicher im Wasser; das ehemalige deutsche Marine-Segelschiff Gorch Fock ist eine Bark; sie liegt inzwischen havariert an der Küste der Südinself bei Taieri Mouth.	

Typ:	Fregatte	
Auftreten (NZ):	Äußerst selten	
Masten:	3-Master	
Decks:	Oberdeck, Brückendeck, Kabinendeck, Mitteldeck und Unterdeck	
KE und Beispiel:	100 KE - 200 Personen, 6 Beiboote, 24 Geschütze und Platz für 500 NE	
Manöver:	45 °-Manöver	
Geschwindigkeit:	2 Felder 13 Knoten; 24 Km/h	
Struktur:	100 GST 10 BS; 10 RS; 3 Felder auf dem Kampfraster	
Preis:	3.000.000 \$	
Beschreibung:	Kriegsschiff; Fregatten gehörten zu den großen Kriegsschiffen verschiedener Staaten und existieren kaum noch; auch die Te Kaha ist eine Fregatte, die jedoch nicht als Segelschiff, sondern als motorbetriebenes Schiff fährt und das aufgrund ihrer geschützten Technik noch dazu fähig ist.	

Skizzierte Darstellung einer Fregatte



3. Begrifflichkeiten

Anker: Vorrichtung, um das Schiff auf dem Meeresgrund festzumachen. Dadurch kann das Schiff in flachem Gewässer geparkt werden.

Backbord und Steuerbord: Die linke und rechte Seite des Schiffes.

Besatzung: Zur Besatzung zählen die Schiffsleute (Crew) und die Gäste. Zu den Schiffsleuten zählen:

- **Bootsmann:** Die Bootsmänner kümmern sich um die Takelage und die Segel und um die Sauberkeit an Deck. Er führt die Deckcrew an.
- **Falke:** Er hat seinen Platz auf dem Krähenest (Ausguck) und ist mit einem Kieker (Fernrohr) und einem Nebelhorn ausgestattet.
- **Hörwächter:** Er steht vor allem bei Nacht- und Nebelfahrten am Bug und hört darauf, ob sich das Schiff einer Heulboje oder einer Brandung nähert.
- **Kanonier:** Er richtet die Geschütze aus und feuert sie bei Befehl ab.
- **Kapitän:** Er führt das Schiff und die Crew.
- **Ladekanonier** und **Auswischer** sind die Gehilfen des Kanoniers. Sie sind meistens junge Hilfsarbeiter.
- **Quartiermeister:** Er ist für Proviant, Verpflegung und Munition zuständig und ist der 2. Befehlshabende an Bord. Er kümmert sich um alle Belange.
- **Rudergänger:** Die Rudergänger unterstehen dem Steuermann und führt das Ruder, also das Steuerrad für ihn.
- **Schiffsarzt:** Gelegentlich ist an Bord eines Schiffes ein Schiffsarzt dabei, der sich die medizinische Versorgung kümmert.
- **Schiffszimmermann:** Er ist für die Instandhaltung und Reparaturen des Schiffes zuständig.
- **Segelflicker:** Er ist für die Reparatur der Segel zuständig.
- **Smutje:** Er untersteht dem Smutje. Er bereitet die Speisen mit vor und ist für die Lagerverwaltung der Lebensmittel verantwortlich. Oft dient er auch als moralischer Ansprechpartner der Crew.
- **Smutje:** Er ist der Koch und der Proviantmeister an Bord des Schiffes. Er arbeitet in der Kombüse, die sich auf großen Schiffen meistens im Schiffsrumpf befindet.
- **Steuermann:** Er lenkt das Schiff am Steuerrad und ist für die Navigation verantwortlich. Er beaufsichtigt auch die Takelung und das Ankergerät. Im Falle eines Ausfalles des Kapitäns oder des Quartiermeisters, übernimmt er das nautische Kommando.
- **Takler:** Er ist für die Wartung der Takelage zuständig. Die Takler existieren eher nur auf großen Schiffen.
- **Zahlmeister:** Es gibt ihn eher auf Schiffen, die lange unterwegs sind. Er ist dem Quartiermeister untergeben und ist für die Auszahlung (Heuer) der Seeleute und den Einkauf von Proviant verantwortlich.

Bug und Heck: Vordere und hintere Schiffsseite. Das hintere wird auch als Achtern bezeichnet.

- Der vorderste Teil des Bugs ist der Vordersteven. Hier kann auch ein Geschütz aufgestellt werden.
- Im Heck auf dem Oberdeck befindet sich meistens das Brückendeck, in dem sich auch die Navigation befindet. Bei großen Schiffen befinden sich im Brückendeck auch die Kabinen der Führungscrew.

Deck: Aufenthaltsraum bzw. Ebenen auf einem Schiff.

- Das Oberdeck bezeichnet das oberste Hauptdeck, das der See und dem Wetter ausgesetzt sind und auf dem u. a. die Maste stehen. Das Oberdeck wird auch als Kampfdeck bezeichnet.
- Das Achterdeck ist ein Teil des Oberdecks und befindet sich im Heck des Schiffes. Es ist erhöht und besitzt oben auf die Brücke.
- Das Brückendeck ist die Anhöhe auf dem Achterdeck, auf oder in dem sich auch das Steuerrad befindet und wo sich nur die Führungscrew aufhält. Meistens befinden sich unter dem Brückendeck die Kajüten für die Führungscrew.
- Das Kabinendeck ist die Anhöhe auf dem Oberdeck, in dem ein Salon oder Kajüten eingesetzt sind.
- Das Mitteldeck bezeichnet das obere Deck im Schiffsrumpf, ein Zwischendeck zwischen dem Ober- und dem Unterdeck. Das gibt es jedoch nur in Fregatten. Hier können Artilleriewaffen aus Geschützportalen heraus feuern. Ebenso sind dort auch die Seeleute untergebracht.
- Das Unterdeck ist das unterste Deck im Schiffsrumpf, in dem sich die Kombüse und das Lager befinden. Vom Lager aus gibt es eine Luke direkt zum Oberdeck, durch die per Seillast die Ladung verstaut werden kann. In den meisten Schiffen sind hier auch weitere Kabinen eingesetzt, in denen Gäste oder Crewmitglieder leben.

Einheit: Um einen Kampf mit vielen Personen schnell zu gestalten, werden Gruppen von mind. 10 Personen als Einheit bezeichnet. Im Kampf werden die Einheiten formiert. Z. B. geht eine Einheit zum Kentern über, während eine andere Einheit noch die Geschütze bedient usw.

Kaperung: Gewaltsame Inbesitznahme eines Schiffes. Die Freibeuter haben die Absicht, das Schiff nicht zu zerstören, sondern zu annekieren oder zu plündern. Einige Freibeuter erhalten von Stadtstaaten Freibriefe, in deren Auftrag sie Kaperungen vornehmen.

Ladung: Die Ladung ist die Fracht, die im Rumpf des Schiffes verstaut wird. Dazu gehören die Verpflegung, die in der Kombüse oder im Frachtraum gelagert wird, Handelsgüter und evtl. Munition für die Artillerie. Als Verpflegungssatz rechnet man pro Person an Bord eine Nahrungseinheit (NE), mit der eine Person ein Tag lang verpflegt werden kann. In dieser NE ist auch das Wasser mit inbegriffen. 1 NE kostet 1 \$.

Lee und Luv: Luv ist die Seite, die dem Wind zugewandt ist und Lee ist die Seite, die dem Wind abgewandt ist. Lee und Luv spielen im Seegefecht eine bedeutende Rolle.

Manöver: Richtungswechsel beim Schiff. Der Sportkatamaran und die kleine Jolle können während der Fahrt je Bewegung ihre Richtung um 90 ° ändern. Alle anderen Boote und Schiffe können ihre Richtung je Bewegung um 45 ° ändern.

Mast (Segel): Schiffe sind Ein- bis Dreimaster und besitzen somit 1 bis 3 Segel. Wird ein Segel eingeholt oder zerstört, wird das Schiff dadurch langsamer. Je Segel verliert es um 1 Feld an Geschwindigkeit. Die Geschwindigkeit hängt dabei auch von der Windrichtung, der Windstärke und eventuellen Strömungen ab. Hat das Schiff kein Segel ausgespannt, kann es nur noch durch starke Strömung vorangetrieben werden. Die Masten haben Namen: Der vorderste Mast am Bug ist der Fockmast, der mittlere Mast ist der Großmast und der hintere Mast am Heck ist der Besanmast.

Prise: Kriegsbeute. Die Prise wird unter Piraten und Freibeutern zu gleichen Teilen den Seeleuten zugesprochen, wobei der Kapitän den 2fachen Anteil und der Quartiermeister den 1 ½-fachen Anteil erhalten.

Rudern: Bei einer Windflaute kommt das Schiff nicht von der Stelle. Die Schiffscrew muss darum die Ruder ausfahren oder sich in Ruderboote setzen und das Schiff ziehen. Das Schiff bewegt sich durch das Rudern 4 Km/h schnell fort. Das entspricht gerade einem ½ Feld je Aktion. Das Schiff kommt also nur jede zweite Aktion 1 Feld weiter. Wenn die Ruderer sich richtig ins Zeug legen schaffen sie 8 Km/h und somit 1 Feld je Aktion. Das halten sie jedoch nur 1 Std. lang durch.

Rumpf: Bezeichnung für den Teil des Schiffes, der teilweise oder ganz im Wasser liegt.

Strömung: Vor allem auf Flüssen beeinflussen die Strömungen die Geschwindigkeit des Schiffes.

Takelage: Masten und das Tauwerk der Segel auf einem Schiff.

Windgeschwindigkeiten:

- Flaute	= Windstille	= ein Schiff kommt mit Segeln nicht von der Stelle.
- Brise	= 10 - 46 Km /h	= ein Schiff führt seine Geschwindigkeit aus.
- Wind	= 47 - 74 Km /h	= ein Schiff kommt 1 Feld schneller voran.
- Sturm	= 75 - 111 Km /h	= ein Schiff kommt 2 Felder schneller voran, ist aber der Gefahr des Sturms ausgesetzt.
- Orkan	= ab 112 Km/h	= ein Schiff kommt 3 Felder schneller voran, ist aber der tödlichen Gefahr des Orkans ausgesetzt.

4. Bewegungen und Einflüsse

4.1. Geschwindigkeiten bei Normal-Wind

- Als See-Aktion gilt die Tätigkeit, die ein Schiff in einem Moment machen kann. Das entspricht ca. 5 Sek. In einer See-Aktion bewegt sich das Schiff und auch die Besatzung kann ihren Tätigkeiten nachgehen.
- Als Bewegung gilt, wenn ein Schiff 1 Feld vorwärts fährt.
- Schiffe können sich bei der üblichen Windgeschwindigkeit wie folgt bewegen:
 - Jolle = 1 Feld
 - Kreuzer = 2 Felder
 - Brigg = 2 Felder
 - Bark = 2 Felder
 - Fregatte = 2 Felder
 - Fahrtenkatamaran = 3 Felder
 - Schoner = 3 Felder
 - Sportkatamaran = 4 Felder
 - Ist ein Mast (Segel) zerstört oder eingefahren, fährt das Schiff 1 Feld langsamer.
 - Hat das Schiff gar kein Segel mehr aufgefahren, fährt das Schiff gar nicht.
 - Muss das Schiff per Rudern fortbewegt werden, fährt es ein ½ Feld schnell.
 - Dafür müssen sich mehrere Personen am Rudern beteiligen; außerdem muss es überhaupt auch möglich sein, das Boot oder Schiff zu rudern. Die Ruderer sind schon nach einer Std. völlig erschöpft.
- Während einer Bewegung darf das Schiff um 45 ° seine Richtung ändern.
 - Sportkatamarane und Jollen können sogar um 90 ° ihre Richtung ändern, auch auf der Stelle.

4.2. Windrichtung

Beim Fahren muss das Schiff auf die Windrichtung achten.

- Solange das Schiff diagonal zum Wind hin oder vom Wind weg ausgerichtet fährt, kann es seine Geschwindigkeit beibehalten und seine Bewegungen voll auskosten und somit die Felder entsprechend weit vorwärts kommen.
- Fährt das Schiff frontal mit dem Bug gegen die Windrichtung, kommt es in die Richtung nicht mehr weiter und kommt zum Erliegen. Es kann seine Bewegung evtl. noch nutzen, um 45 ° zu wenden. Sollte sich das Schiff auch in der nächsten See-Kampfrunde nicht weiter bewegen können, drückt der Wind das Schiff um 45 ° in eine Richtung. Sollte es noch keine klare Ausrichtung haben, muss der Würfel entscheiden, in welche Richtung sich das Schiff drehen wird. Ein Schiff, dass sich nicht mehr vorwärts bewegt, wird vom Wind so lange gedreht, bis es mit dem Heck zur Windrichtung zeigt.
- Zeigt das Schiff komplett mit dem Heck zur Windrichtung, erhalten die Segel vollen Wind und das Schiff fährt 1 Feld schneller.
- Fährt das Schiff dauerhaft seitlich zum Wind ausgerichtet, also mit der Backbord- oder Steuerbord-Seite zum Wind, fährt es 1 Feld langsamer.

4.3. Seeströmung

Die Seeströmung beeinflusst die Schifffahrt. An Meeresufern, gelegentlich in Seen, aber vor allem auf Flüssen, bestehen Strömungen, die ebenso die Geschwindigkeit beeinflussen.

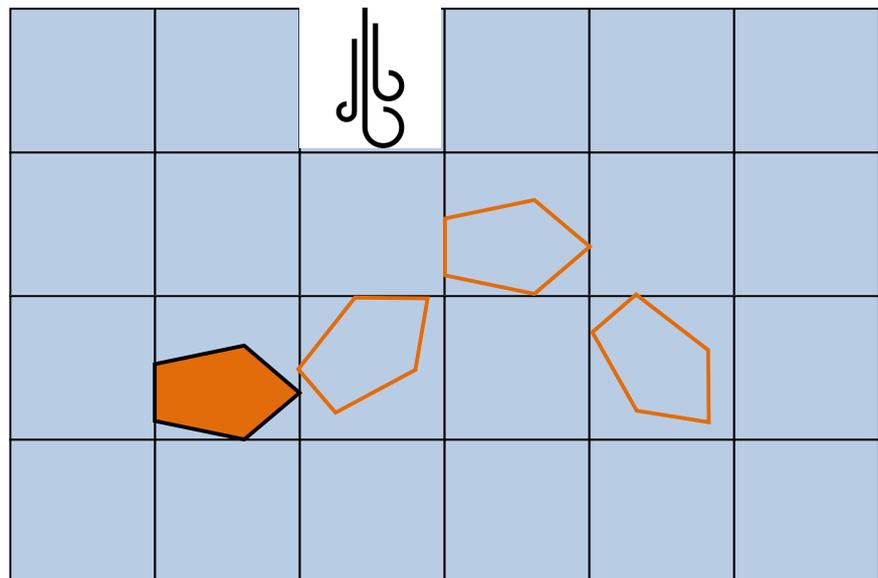
- Durch die Seeströmung fährt ein Schiff 1 Feld schneller oder langsamer.

4.4. Manöver:

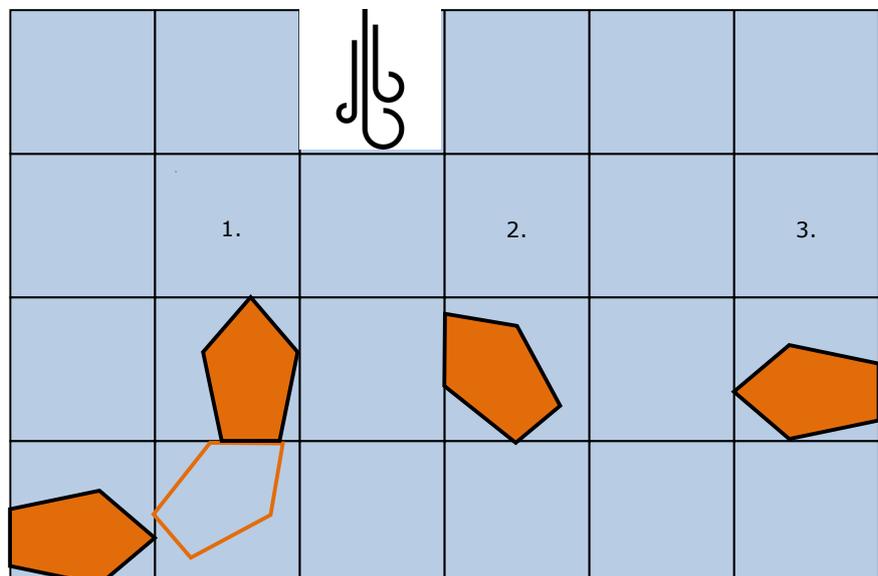
(am Bsp. eines Schoners)

Der Schoner kann 3 Felder weit fahren und darf dabei jeweils um 45 ° wenden.

Dabei kommt der Wind von oben (also von Norden).



Im Beispiel bewegt sich der Schoner 1.) direkt gegen die Windrichtung und kommt zum Erliegen. 2.) Sofern sich das Schiff nicht mehr eigenständig bewegen kann, drückt der Wind es in der nächsten See-Kampfrunde 45 ° nach links. 3.) In der darauffolgenden See-Kampfrunde hat der Wind es erneut um 45 ° bewegt. Eine Kampfrunde später liegt das Schiff wieder im Wind. Es kann sich von da aus auch bewegen, dass es mit dem Heck im Wind steht und das Schiff dadurch 1 Feld schneller nach Süden fährt.



4.5. Windstärke

Die Windstärke beeinflusst die Schifffahrt.

- Bei einer Flaute bewegt sich das Schiff gar nicht und kann nur gerudert werden.
- Bei einer Brise bewegt sich das Schiff entsprechend seiner Geschwindigkeit vorwärts.
- Bei Wind bewegt sich das Schiff 1 Feld weiter.
- Bei Sturm bewegt sich das Schiff 2 Felder weiter. Sturm ist allerdings auch gefährlich.
- Bei einem Orkan bewegt sich das Schiff 3 Felder weiter. Ein Orkan ist überaus gefährlich.

Das Wetter wird für 12 Std. lang ausgewürfelt (morgens und abends):

Erstmals W20	Windstärke	Danach W6	Windstärke
01 - 03	Flaute (keine Bewegung)	1 - 2	Gleichbleibend: Flaute
		3 - 5	Zunehmend: Brise
		6	Stark zunehmend: Wind
04 - 12	Brise	1	Abnehmend: Flaute
		2 - 3	Gleichbleibend: Brise
		4 - 5	Zunehmend: Wind
		6	Stark zunehmend: Sturm
13 - 17	Wind (+ 1 Feld mehr)	1	Stark abnehmend: Flaute
		2 - 3	Abnehmend: Brise
		4	Gleichbleibend: Wind
		5	Zunehmend: Sturm
		6	Stark zunehmend: Orkan
18 - 19	Sturm (+ 2 Felder mehr)	1 - 2	Stark abnehmend: Brise
		3 - 4	Abnehmend: Wind
		5	Gleichbleibend: Sturm
		6	Zunehmend: Orkan
20	Orkan (+ 3 Felder mehr)	1 - 3	Stark abnehmend: Wind
		4 - 5	Abnehmend: Sturm
		6	Gleichbleibend: Orkan

- Mit einem TW auf Survival kann der Ausgucker (Falke) das Wetter frühzeitig erkennen:
 - Bei einem gelungenen TW = 1 Std. vorher
 - Bei einem gut gelungenen TW = 2 Std. vorher
 - Bei einem meisterhaften TW = 5 Std. vorher
- Die **Windrichtung** wird ebenfalls ermittelt, mit dem W8:
 - 1 = Aus Norden
 - 2 = Aus Nord-Ost
 - 3 = Aus Osten
 - 4 = Aus Süd-Ost
 - 5 = Aus Süden
 - 6 = Aus Süd-West
 - 7 = Aus Westen
 - 8 = Aus Nord-West
- **Gefahren bei Sturm und Orkan**
 - Bei Sturm sind die TW auf Bootsfahrt, CHAR und alle Kampftalente – 2 WM.
 - Der Steuermann muss einen TW auf Bootsfahrt schaffen, sonst verfährt sich das Schiff.
 - Der Kapitän muss einen TW auf GL schaffen, sonst wird ein Segel zerstört.
 - Bei einem Patzer werden 2 Segel zerstört.
 - Bei einem Orkan sind die TW auf Bootsfahrt, CHAR und alle Kampftalente – 4 WM.
 - Der Steuermann muss einen TW auf Bootsfahrt schaffen, sonst verfährt sich das Schiff.
 - Der Kapitän muss einen TW auf GL machen:
 - Bei einem normal gelungenen TW gehen W6 Personen verloren.
 - Bei einem misslungenen TW gehen 2W6 Personen verloren und W4 Segel werden zerstört.
 - Bei einem Patzer wird das Schiff zerstört.

5. Die See-Kampfliste und das See-Kampffeld

In der See-Kampfliste werden die Schiffe der Spieler, alle einzelnen Geschütze eines Schiffes und alle Einheiten der Spieler aufgelistet.

- Parallel dazu führen der Spielmeister und die Spieler die Schiffsbögen.
- See-Kampfliste und Schiffsbögen finden sich im Ordner „Meisterhaftes“.
- In den Listen wird vermerkt, in welche Richtung die Artillerie auf dem Schiff hin ausgerichtet ist und welche Einheiten wo auf den Schiffen postiert sind.
- Die Schiffe werden auf einem Seekampffeld aufgestellt, einem großen Kampffeld, das aus vielen Quadraten besteht. Möglich wäre auch, dass der SM in das Seekampffeld Riffe und Felsen mit einbaut. Außerdem würfelt er aus, aus welcher Richtung der Wind kommt.

5.1. Aufstellung der kämpfenden Einheiten und der Artillerie

- Als kämpfende Einheit wird jeweils eine Gruppe von mind. 10 Personen bezeichnet. Gruppen von unter 10 Personen werden für den Kampf zunächst nicht berücksichtigt. Wenn sie auf dem Oberdeck stehen, können sie den direkten Feindkontakt aufnehmen, indem sie mit Schusswaffen oder Artillerie das feindliche Schiff angreifen oder wenn das feindliche Schiff nah genug ist, können sie auch eine Enterung vornehmen.
- Die Artillerie, also die Geschütze, werden im Kampf wie eine Einheit betrachtet. An einer Artillerie muss eine Person stehen. Geschütze kämpfen nur in die Richtung, in die sie auch ausgerichtet sind.
- Bei einer Fregatte, die äußerst selten im Tuatahi-Genre auftauchen dürfte, existiert auch ein Mitteldeck, von dem aus Geschütze aus Geschützpforten heraus schießen können
 - Einheiten und Geschütze, die sich im Mitteldeck und Unterdeck befinden, sind vor feindlicher Artillerie stärker geschützt. Einschläge in diese Decks sind laut Trefferliste schwerer zu treffen.
- Wenn eine Einheit ihren Ort verändern will, also wenn sie z. B. vom Mitteldeck aufs Oberdeck wechseln möchte, verbraucht sie dadurch ihre Aktion.
- Im Unterdeck befinden sich die Ladung, das Munitionsdepot und die Kombüse, aber auch hier können Einheiten warten. Sollte das Munitionsdepot getroffen werden, kann eine Explosion stattfinden, wenn hier explosive Ladung gelagert wurde.

Beispiel einer Aufstellung:

Auf einem Schoner können dauerhaft 30 Personen und 5 Geschütze stationiert werden. In unserm Beispiel wurde der Schoner mit mehreren Personen besetzt, die sich für einen Tag lang auf dem Schiff aufhalten, um in einen Kampf zu ziehen. Das Schiff besitzt allerdings nur eine archaische 12-Pfünder-Kanone und eine Schussharpune.

Das Schiff begegnet einem feindlichen Schoner, mit dem der Kampf aufgenommen werden soll. Der Spieler stellt die Crew wie folgt auf. Das Schiff will zur Steuerbord-Seite hin angreifen.

Schiffsplatz	Personen / Einheiten / Geschütze	Erläuterung
Fockmast - Krähenneest	1 Person	Ausguck
Fockmast – Tagelage	1 Person	
Besamast – Tagelage	1 Person	
Oberdeck – Vordersteven	Artillerie und 1 Person	Schussharpune
Oberdeck – Steuerbord	Artillerie und 2 Personen 27 Personen	12-Pfünder-Kanone Einheit mit Enterhaken und eingesteckten Säbeln ..., inkl. Quartiermeister
Oberdeck – Kabinendeck	1 Person	Schlafkabinen; Arzt
Oberdeck – Backbord	/	nicht besetzt
Oberdeck – Brückendeck	3 Personen	Kapitän, Steuermann
Mitteldeck	/	nicht vorhanden
Unterdeck – Bug	5	Kombüse, derzeit auch Smutje, Smut u. a.
Unterdeck – Mitte	/	Lager
Unterdeck – Achtern	/	Lager

5.2. Die Formation der kämpfenden Einheiten

- Als Einheit gilt jeweils eine Gruppe von mind. 10 Personen. Die Einheiten werden im Schiffsbogen und in der See-Gefechtsliste eingetragen und dahinter wird vermerkt, wie sie bewaffnet und gerüstet sind und ob sie WM erhalten. Die Ausstattung, also die Bewaffnung und Rüstung, kann im Laufe des Gefechts gewechselt werden. Das Wechseln kostet eine Aktion.
- Fernkämpfer und Nahkämpfer werden gesondert aufgelistet. Eine Einheit kann derzeit also nur eine Fernkampf- oder eine Nahkampf-Einheit sein. Die Einheit kann, wie eben schon erwähnt, ihre Bewaffnung ändern und sich somit verändern.
- Die Einheiten besitzen Talentwerte aufgrund ihrer Erfahrung:
 - Pöbler = Wert 10: Pöbler sind das Kämpfen nicht gewohnt. Z. B. wehrhafte Gäste.
 - Kämpfer = Wert 12: Kämpfer sind das Kämpfen gewohnt.
 - Krieger = Wert 15: Krieger sind für den Kampf ausgebildet, z. B. Soldaten.
 - Elite-Krieger = Wert 18: Diese Krieger sind besonders im Kampf geschult. Treten selten auf.
- Als Bewaffnung gilt die Waffe, die von der Einheit überwiegend genutzt wird. Diese wird eingetragen.
 - Es wird notiert, was die Waffen an TP anrichten würden.
 - Die Einheit kann auch zwei Waffen gleichzeitig nutzen, wodurch sie durch den beidhändigen Kampf aber – 2 WM erhält.
- Als Rüstung wird die eingetragen, die mehrheitlich von der Einheit getragen wird.
 - Es können mehrere Rüstungen getragen werden, sofern die Einheit das überwiegend einheitlich tut.
 - Auch getragene Schilde gelten als Rüstungen.
 - Die einheitlichen RS-Punkte, die getragen werden, werden addiert.
 - Rüstungen verursachen meistens negative WM. Diese werden ebenfalls notiert.
 - Wenn die Einheit Treffer erleidet, werden zuerst die RS-Punkte dezimiert. Der Rest der Treffer geht zu Lasten der Einheit.

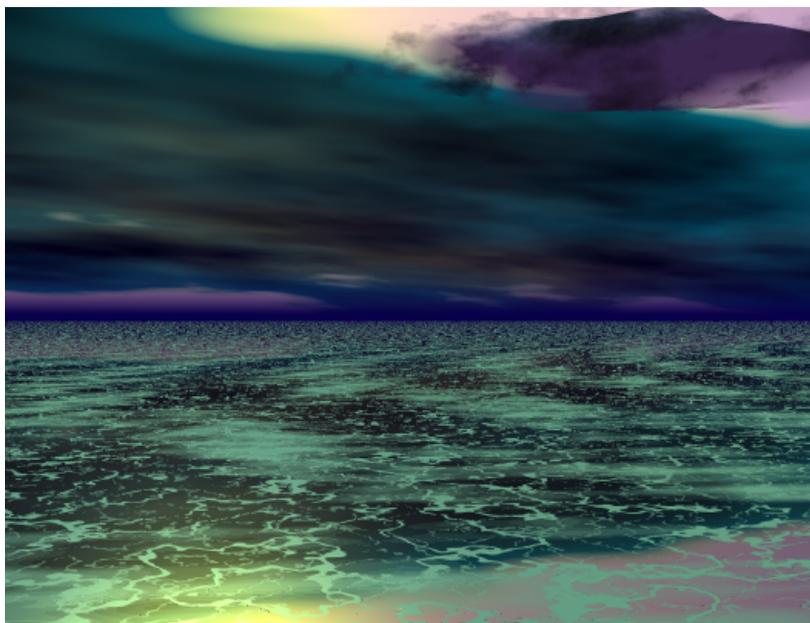
Beispiel einer Formation

Die obere Einheit besteht aus 18 Personen und befindet sich auf dem Oberdeck, auf der Steuerbord-Seite. Sie alle sind geübte Kämpfer.

Neben der Einheit befindet sich dort außerdem noch eine archaische, geladene 12-Pfünder-Kanone, die von zwei Personen bedient wird.

Und auf dem Vordersteven steht eine Schussharpune, die von einer Person bedient wird. Sie steht auf einem Stativ und ist bereits nach Steuerbord hin ausgerichtet.

- *Die Einheit trägt Enterhaken und Säbel (5 / 8 / 8+W12 TP) und sie trägt überwiegend Lederjacken, -hosen und -schuhe (3 x 2 RS und – 1 WM).*
- *Die Kanone würde 15 TP verursachen. Der Schuss würde aber auch – 2 WM.*
- *Die Schussharpune ist kein explosives Geschütz und würde nur einer einzelnen Person schaden. Darum muss ihr Wert, mit dem sie schaden würde, durch 10 geteilt werden. Eine Schussharpune würde 5 / 7 / 7+W12 TP verursachen. Durch 10 geteilt und gerundet dann also nur noch 1 TP. Das ist der Mühe kaum wert, vor allem, da die Feinde auch gerüstet sind, aber die Harpune ist nun mal da und soll dann auch genutzt werden.*



6. Wurfmodifikationen

- Das Schiffsheer erhält + 1 WM, wenn ...
 - es von einem Kapitän angeführt wird, der in CHAR mind. den Wert 15 hat.
- Das Schiffsheer erhält + 2 WM, wenn ...
 - es von einem Kapitän angeführt wird, der in CHAR mind. den Wert 18 hat.
 - es mehrheitlich aus Psinetikern besteht.
 - es mehrheitlich aus Kampfkünstlern besteht (das gilt nur für den Nahkampf).
- Das Schiffsheer erhält - 2 WM, wenn ...
 - es beidhändig kämpft (auch bei Schild und Waffe).
 - es gegen fliegende Truppen kämpft.
 - es gegen beängstigende Wesen kämpft.
 - sich das Schiff im Sturm oder Nebel befindet.
- Das Schiffsheer erhält - 4 WM, wenn ...
 - es ein feindliches Schiff entert (nur beim 1. Angriff).
 - Es wird - 4 WM, weil es sich mit Seilen usw. auf das feindliche Schiff geht und zugleich angreift, also beidhändig kämpft.
 - sich das Schiff im Orkan befindet.
- Die Einheiten oder Truppen erhalten entsprechend negative WM durch ihre Rüstungen.
- Die Artillerie erhält + 1 WM, wenn ...
 - der Kapitän einen CHAR-Wert von 15 hat.
- Die Artillerie erhält + 2 WM, wenn ...
 - der Kapitän einen CHAR-Wert von 18 hat.
 - der Schuss ein gezielter war.
Zum Zielen muss allerdings eine Aktion verbraucht werden.
- Die Artillerie erhält - 2 WM, wenn ...
 - sie auf eine Schiffs-Zone zielen möchte (das geht nur mit Artillerie auf dem Oberdeck).
 - es sich um Geschütze handelt, die ungenau schießen (z. B. MG auf Stativ, Kanone).
 - sich das Schiff im Sturm befindet (beim Orkan sogar - 4 WM).

7. Die Reihenfolge im Seegefecht

Die Kontrahenten, also die Spieler und der SM, würfeln zu Beginn des Seegefechts die Reihenfolge aus, mit der sie den Kampf durchführen.

- Der Wert des Kapitäns in Bootsfahrt wird mit W20 addiert. Bei gleichen Ergebnissen entscheidet ein Stechen.

8. Entfernungen und Größen im Seegefecht

- Ein See-Kampffeld ist 10 x 10 m groß
- Die Schiffe nehmen unterschiedliche Größen im Seegefecht ein:

◦ Sportkatamaran	= 1 Feld
◦ Jolle	= 1 Feld
◦ Kreuzer	= 1 Feld
◦ Fahrtenkatamaran	= 1 Feld
◦ Schoner	= 2 Felder
◦ Brigg	= 2 Felder
◦ Bark	= 3 Felder
◦ Fregatte	= 3 Felder
- Die Geschütze haben unterschiedliche hohe Reichweiten, die eigentlich über das ganze Seegefechtsraster hinausreichen.
 - In vielen Fällen können Seegefechte darum schnell durch die Geschütze ausgefochten werden. Da Geschütze aber nur selten existieren und diese auch nachladen müssen, lohnt es sich, den Nahkampf einzugehen. Und schließlich ist es ja meistens nicht die Absicht, das Schiff zu zerstören, sondern es zu plündern oder vielleicht sogar in Besitz zu nehmen.

9. Seegefechts-Aktionen

Jede Einheit und Artillerie und das Schiff selbst unternimmt in einem Seegefecht eine Aktion. Das Schiff, das an der Reihe ist, führt die Tätigkeiten in dieser Reihenfolge aus:

- 1) Bewegung des Schiffes: Entsprechend der Geschwindigkeit wird das Schiff navigiert.
- 2) Geschütze feuern: Die Artillerie wird eingesetzt.
- 3) Einheiten bewegen: Die Einheiten gehen ihren Tätigkeiten nach. Hierzu gehört auch der Kampf.

10. Die Bewegungen des Schiffes

Der Spieler, der an der Reihe ist, bewegt sein Schiff nach den eben genannten Regeln (Punkt 1.)

- Um ein Schiff in seiner Geschwindigkeit zu drosseln oder zu erhöhen, müssen entsprechende Segel eingefahren oder gehisst werden. Wenn das die Absicht des Spielers ist, dann müssen dafür Personen abgestellt sein, die in einem Kampf als Einheit fehlen würden. Diese befinden sich dann an der Tagelage.
- Das Manövrieren eines Schiffes übernimmt der Steuermann, der sich in der Brückenkabine befindet.

Während sich das Schiff bewegt kann eine Kampfrunde stattfinden, in der die Artillerie schießen darf und die Fernkämpfer und Nahkämpfer zum Einsatz kommen können. An welcher Stelle der Bewegung des Schiffes die Einheiten ihre Tätigkeiten ausführen, bleibt dem Spieler überlassen. Er kann beispielsweise erst sein Schiff 1 Feld weit bewegen, dann den Kampf aufnehmen und schließlich noch weiterfahren oder er kämpft zu Beginn oder zum Ende seines Zuges. Bei einer Enterung sollte der Spieler allerdings darauf achten, dass sich seine Einheiten auf dem feindlichen Schiff befinden könnten, während das Schiff bereits weiterfährt.

11. Wenn sich Schiffe rammen

Durch Wind und Wetter kann es durchaus ein Versehen sein, wenn sich Schiffe rammen, es kann aber auch Absicht sein. Wenn sich Schiffe rammen, hat das immer Nachteile für beide Schiffe, vor allem aber für das kleinere.

- Beim Rammen bleiben die Schiffe auf ihren benachbarten Feldern, sind aber aneinander geschlagen.
- Jedes Schiff verursacht am anderen Schiff so viel Schaden, entsprechend der eigenen Schiffsgröße:
 - Die aktuelle GST des Schiffes wird durch 10 geteilt und das stellt den Schaden beim anderen Schiff dar.

Beispiel: Ein Kreuzer (2 GST) rammt einen Schoner (15 GST).
Der Kreuzer erleidet 1,5 Treffer und hat danach nur noch 0,5 GST.
Der Schoner erleidet 0,2 Treffer und hat danach noch 14,8 GST.

- Aufgrund der Darstellung, wo sich die Schiffe getroffen haben, wird mit Hilfe der Trefferliste ausgewertet, und was das für Folgen für das Schiff hat.
 - Beim Rammen werden immer nur die Zonen Oberdecks oder des Mitteldecks getroffen.

12. Felsen und Riffe

In Gebieten mit Felsen und Riffen kann der SM mit einem Seegefechtsraster arbeiten, in dem für ihn ersichtlich ist, wo sich Felsen und Riffe befinden. Die Spieler sehen diese Hindernisse erst, wenn sie diese entdeckt haben.

12.1. Felsen: Felsen sind erkennbar und man kann sie eigentlich passieren. Aber Wind und Wetter, z. B. starker Nebel, können eine Kollision verursachen.

- Bei Nebel sieht man nur in einem Umfeld von 5 x 5 Feldern. Bewegt sich das Schiff schneller fort, könnte es also eine Kollision geben.
- Wenn dem Falken (also dem Ausgucker) der TW auf SINN gelingt (der – 2 WM wird), kann der Felsen rechtzeitig gesehen werden. Dann muss dem Steuermann noch der TW auf Bootsfahrt gelingen, um rechtzeitig eine alternative Kurskorrektur einzuleiten.
- Ein Felsen besitzt W100 GST.
- Ein Felsen schlägt immer nur auf die Zonen des Oberdecks oder des Mitteldecks.

12.2. Riff: Ein Riff ist eine Felsformation unterhalb der Wasseroberfläche, die man also nicht sehen kann.

- Hier muss der Hörwächter am Bug Ausschau halten. Ihm muss der TW auf SINN gelingen, der – 2 WM wird. Wenn er die Gefahr rechtzeitig erkennt, muss dem Steuermann noch der TW auf Bootsfahrt gelingen, um rechtzeitig eine alternative Kurskorrektur einzuleiten.
 - Ein Riff besitzt W100 GST.
 - Ein Riff schlägt immer nur die Zonen des Unterdecks (des Rumpfes).
- Was geschieht, wenn ein Schiff Leck geschlagen hat oder was die Crew tun kann, wenn das Schiff untergeht, ist unter „Auswirkungen von Treffern“ beschrieben.

13. Der Einsatz der Artillerie

Wenn der Spieler eine Attacke ausführt, wird zuerst die Artillerie eingesetzt, sofern der Spieler das möchte.

- Für jede Artillerie muss mind. eine Person abgestellt worden sein.
- Zum Nachladen ist eine See-Aktion nötig.
 - Taktisch macht es darum Sinn, verschiedene Geschütze nacheinander abzufeuern.
- Will man mit der Artillerie auf ein bestimmtes Ziel schießen, dann wird auf eine bestimmte Schiffszone gezielt. Das Zielen kostet eine See-Aktion. Dafür wird der Schuss danach aber auch + 2 WM.
- Ob das Geschütz getroffen hat, entscheidet der TW des Artilleristen. Dabei ist jedoch nicht entscheidend, wie gut er getroffen hat, denn Artillerie richtet stets den Schaden an, den sie mit einem gut gelungenen Treffer im Zentrum verursachen würde.
- Das betroffene Schiff kann auf die Artillerie nicht reagieren.

13.1. Treffer – Rüstung – Schaden

- a) Nachdem das feindliche Schiff getroffen wurde, dezimiert zuerst der RS den Treffer.
 - Die oben aufgeführten 1-Master haben 8 RS.
 - Die oben aufgeführten 2- und 3-Master haben 10 RS.
- b) Danach wird laut Trefferliste ermittelt, was die Zerstörung anrichtet.
- c) Die Trefferpunkte gehen zu Lasten der Gehäusestärke.
 - Besitzt das Schiff nur noch 10 % seiner ursprünglichen GST, ist das Schiff nun funktionsunfähig und wird nun sinken. Beim Sinken hat die Crew noch die Möglichkeit, sich von Bord zu retten.
 - Ist die GST auf 0 dezimiert worden, ist es vollständig zerstört und die komplette Crew ist der See ausgeliefert und viele von ihnen wurden durch die Zerstörung auch getötet. Siehe dazu unten, unter „Seenot“!

13.2. Treffer durch Explosivwaffen (Beispiel)

Ein Schoner wird von einer archaischen 12-Pfünder-Kanone getroffen. Diese Kanone richtet für gewöhnlich im Zentrum 15 TP an.

- Der Barrierschutz des Schoners ist überwunden. Die Kanone richtet also ihren Treffer an.
- Der Rüstungsschutz des Schoners beträgt 10 RS. Der Treffer wird also dezimiert. $15 - 10 = 5$ TP. An der Stelle, wo das Schiff getroffen wurde, existiert nun kein RS mehr. Die restlichen TP gehen zu Lasten des Schiffes.
- Die Gehäusestärke entspricht 100 LE eines lebenden Organismus, das bedeutet, dass die TP eines Geschützes durch 10 dividiert werden müssen. Der Schoner verliert also 0,5 GST.
- Wie bereits beschrieben, richtet der Treffer aber noch weitere Schäden an, die laut Trefferliste ermittelt werden. Das beinhaltet beispielsweise den Verlust der Segel oder Personenopfer.

Bei diesem Beispiel eines Schoners sind mehrere Artillerieschüsse erforderlich, bis das Schiff sinkt. Boote hingegen werden durch solche Beschüsse schnell zerstört.

13.3. Treffer durch mehrfache Schusswaffen (Beispiel)

Der Schoner wird von einem leichten MG getroffen. Ein MG richtet 5 x 6 / 10 / 10+W20 TP an.

- Der Barrierschutz des Schoners ist nur dann überwunden, wenn das MG einen guten Treffer erreichen konnte, also mind. 10 TP.
- Der Rüstungsschutz des Schoners beträgt 10 RS. Der Treffer wird also dezimiert. $10 - 10 = 0$ TP. An der Stelle, wo das Schiff getroffen wurde, existiert nun kein RS mehr. Da ein MG aber 5 x in einer Aktion schießt, gehen die übrigen 4 Salven zu Lasten des Schiffes, also 4×10 TP.
- Die Gehäusestärke entspricht 100 LE eines lebenden Organismus, das bedeutet, dass die TP eines Geschützes durch 10 dividiert werden müssen. Also 4×10 TP = 40 TP. Der Schoner verliert also 0,4 GST.
- Wie bereits beschrieben, richtet der Treffer aber noch weitere Schäden an, die laut Trefferliste ermittelt werden. Das beinhaltet beispielsweise den Verlust der Segel oder Personenopfer.

Diese Umrechnung gilt auch, wenn eine Einheit von Fernschützen, z. B. mit Pistolen auf das Schiff schießen sollte. Wie das umgerechnet wird, ist unten beim Kampf von Einheiten dargestellt.

14. Schiffs-Zonen

Das Schiff wird in Zonen eingeteilt. Diese Zonen können durch Geschütze getroffen werden. Je nach Größe des Schiffes bzw. eines Bootes existieren bestimmte Zonen nicht. In solchen Fällen muss der Wurf zur Ermittlung der Trefferzone wiederholt werden.

Schiffs-Zone	Element	Feindliche Erreichbarkeit
Tagelage	Fockmast – Krähenneest	- von einer Seite
	Fockmast – Segel	- von der Bugseite
	Fockmast – Mast	- von der Heckseite, wenn die hinteren Masten vollständig zerstört wurden.
	Großmast – Segel	- von einer Seite
	Großmast – Mast	- von der Bugseite oder der Heckseite, wenn der davorstehende Mast vollständig zerstört wurde.
	Besanimast – Mast	- von einer Seite
Oberdeck	Vordersteven	- von einer Seite - von der Bugseite
	Steuerbordseite	- von Steuerbord
	Backbordseite	- von Backbord
	Kabinendeck	- von einer Seite
	Brückendeck	- von einer Seite - von Achtern
Mitteldeck (nur bei Fregatten)	Bug	- von einer Seite - von der Bugseite
	Steuerbord	- von Steuerbord
	Mitte	- kann nicht getroffen werden
	Backbord	- von Backbord
	Achtern	- von einer Seite - von Achtern
Unterdeck / Rumpf (nur bei 2- und 3-Master)	Bug	- von einer Seite - von der Bugseite
	Mitte	- von einer Seite
	Achtern	- von einer Seite - von Achtern

- Ein möglicher Treffer wird zuerst durch den RS dezimiert. Die restlichen Treffer schaden dem Schiff.

15. Trefferliste für Seegefechte

W20	Schiffszone	Element	Auswirkungen (jeweils nach Abzug des RS!)		
			5 - 14 Trefferpunkte	Ab 15 Trefferpunkten	
01 - 02	Tagelage	Fockmast – Krähennest	Falke schwer verletzt; Krähennest zerstört	Falke tot; Krähennest zerstört	
03 - 07		Fockmast – Segel	W6 Personen schwer verletzt; Segel defekt	W6 Personen tot; Segel zerstört	
08 - 12		Fockmast – Mast	Segel defekt	Mast zerstört; das Segel fällt; herabfallendes Material verursacht, dass W6 Personen auf dem Oberdeck schwer verletzt werden. Der W6 entscheidet, wo auf dem Oberdeck: 1 - 2 = Vordersteven; 3 - 4 = Backbord; 5 - 6 = Steuerbord	
13 - 17		Großmast – Segel	W6 Personen schwer verletzt; Segel defekt	W6 Personen tot; Segel zerstört	
18 - 22		Großmast – Mast	Segel defekt	Mast zerstört; das Segel fällt; herabfallendes Material verursacht, dass W6 Personen auf dem Oberdeck schwer verletzt werden. Der W6 entscheidet, wo auf dem Oberdeck: 1 - 3 = Backbord; 4 - 6 = Steuerbord	
23 - 27		Besamast – Segel	W6 Personen schwer verletzt; Segel defekt	W6 Personen tot; Segel zerstört	
28 - 32		Besamast – Mast	Segel defekt	Mast zerstört; das Segel fällt; herabfallendes Material verursacht, dass W6 Personen auf dem Oberdeck schwer verletzt werden. Der W6 entscheidet, wo auf dem Oberdeck: 1 - 2 = auf dem offenen Achterdeck; 3 - 4 = Backbord; 5 - 6 = Steuerbord	
33 - 39	Oberdeck	Vordersteven	W6 Personen schwer verletzt; mögliches Geschütz defekt	W6 Personen tot; mögliches Geschütz zerstört	
40 - 48		Steuerbordseite	W6 Personen schwer verletzt; W4 Geschütze defekt; ein mögliches Beiboot defekt	W6 Personen tot; W4 Geschütze zerstört; ein mögliches Beiboot zerstört	
49 - 57		Backbordseite			
58 - 64		Kabinendeck	Schäden in den Kabinen; W6 Personen leicht verletzt	Kabinendeck zerstört; W6 Personen schwer verletzt	
65 - 71		Brückendeck	Schäden im Brückendeck; W6 Personen leicht verletzt; Anker defekt; mögliches Beiboot defekt	Brückendeck zerstört; Navigation zerstört; W6 Personen schwer verletzt; Anker zerstört; mögliches Beiboot zerstört	
72 - 76	Mitteldeck	Bug	W6 Personen leicht verletzt;	W6 Personen schwer verletzt;	
77 - 81		Steuerbord	W4 Geschütze defekt	W4 Geschütze zerstört	
/		Mitte	Nicht erreichbar		
82 - 86		(nur bei Fregatten)	Backbord	W6 Personen leicht verletzt;	W6 Personen schwer verletzt;
87 - 91		Achtern	W4 Geschütze defekt	W4 Geschütze zerstört	

...

W20	Schiffszone	Element	Auswirkungen (jeweils nach Abzug des RS!)	
			5 – 14 Trefferpunkte	Ab 15 Trefferpunkten
92 – 94	Unterdeck (nur bei 2- und 3- Master)	Bug	W6 Personen leicht verletzt; 10 % des Lager-Inventars zerstört; Leck	W6 Personen schwer verletzt; 20 % des Lager-Inventars zerstört; Leck
95 – 97		Mitte	W6 Personen leicht verletzt; mögliche Kabinen verwüstet; sonst 10 % des Lager-Inventars zerstört; Leck	W6 Personen schwer verletzt; mögliche Kabinen zerstört; sonst 20 % des Lager- Inventars zerstört; Leck
98 – 100		Achtern	W6 Personen leicht verletzt; Kombüse verwüstet und 20 % der Lebensmittel vernichtet; Leck; Ruder defekt	W6 Personen schwer verletzt; Kombüse und Lebensmittel zerstört; Leck; Ruder zerstört

16. Auswirkungen von Treffern

16.1. Treffer auf Mast und Segel

Wird ein Mast oder Segel getroffen, kann das Segel defekt oder zerstört werden.

- Ein defektes Segel steht für den Antrieb nicht mehr zur Verfügung. Es kann bei Gelegenheit repariert werden.
- Ein zerstörtes Segel steht für den Antrieb nicht mehr zur Verfügung. Es muss komplett restauriert werden.

16.2. Treffer auf den Anker

Wird der Anker getroffen, kann das Schiff nicht mehr vor Anker gehen, also im flachen Gewässer nicht mehr stehen und parken.

- Ein defekter Anker kann repariert werden.
- Ein zerstörter Anker muss komplett ausgetauscht werden.

16.3. Treffer auf das Ruder

Das Ruder ist das Schwert, das unten am Heckrumpf angebracht ist und auf die Navigation des Steuermanns reagiert. Wenn dieses getroffen wird, ist das Schiff navigationsunfähig.

- Ein defektes Ruder kann repariert werden.
- Ein zerstörtes Ruder muss komplett ausgetauscht werden.

16.4. Treffer auf Beiboote

Wird ein Beiboot getroffen, kann dieses nicht mehr eingesetzt werden.

- Ein defektes Beiboot kann repariert werden.
- Ein zerstörtes Beiboot muss komplett ausgetauscht werden.

16.5. Ein Leck

Wird das Schiff im Rumpf getroffen, entsteht ein Leck und Wasser strömt hinein. Das ist nur bei 2- und 3-Master-Schiffen der Fall. Kleinere Schiffe, also Boote, haben kein Unterdeck.

- Je Std. verliert das Schiff dadurch – 1 GST.
- Das Unterdeck füllt sich allmählich mit Wasser.
- Dadurch werden auch das Lagerinventar und die Lebensmittel allmählich vernichtet.
- Ein Leck kann provisorisch repariert werden, jedoch nicht bei Sturm- oder Orkan-Wetter.
 - Es verliert dann nur noch alle 2 Std. – 1 GST.
 - In einem Hafen kann es dann endgültig repariert werden.
- Das Wasser muss danach entfernt werden und die Innenausstattung getrocknet werden, sonst entsteht Schimmel.

16.6. Verletzte und getötete Personen

In einem Seegefecht können Personen leicht verletzt, schwer verletzt werden oder auch zu Tode kommen. Und das betrifft auch die Spieler-Charaktere.

16.6.1. Verletzte Personen: Entsprechend der Waffe haben die verletzten Personen so viele TP kassiert, wie es der schwächsten Auswirkung entspricht. Bei einer Explosivwaffe also so viele TP, wie sie im Umfeld anrichten würde. Bei anderen Waffen so viele TP, wie diese bei einem normalen Treffer angerichtet hätten.

16.6.2. Schwer verletzte Personen: Entsprechend der Waffe haben die verletzten Personen so viele TP kassiert, wie es der mittleren Auswirkung entspricht. Bei einer Explosivwaffe also so viele TP, wie sie im Streufeld anrichten würde. Bei anderen Waffen so viele TP, wie diese bei einem guten Treffer angerichtet hätten.

16.6.3. Bei Spieler-Charakteren wird außerdem anhand der Trefferliste für Personenkämpfe ermittelt, wo und wie sie getroffen wurden. SC erleiden bei der Ermittlung „tot“ so viele TP wie bei einem meisterhaften Treffer. Hier entscheidet die Trefferliste für Personenkämpfe, was geschehen ist und ob der SC vielleicht doch noch überlebt hat. Diese Sonderbehandlung gilt auch für Nicht-Spieler-Charaktere, für die der Spielmeister einen Charakterbogen erstellt hat.

16.7. Feuer

Durch entsprechende Waffen oder andere Situationen kann an Bord des Schiffes ein Feuer entstehen. Hier ist entscheidend, wo die Flammen wüten.

- Bei einem Feuer verliert das Schiff je Aktion – 0,1 GST.
- Nach W6 See-Gefechtsrunden breitet sich das Feuer auf eine benachbarte Schiffs-Zone auch. Das kann auch ein Mast, Segel oder auch ein Bereich im Mittel- bzw. Unterdeck sein. Dadurch verliert das Schiff zusätzlich – 0,1 GST. Und nach weiteren W6 See-Gefechtsrunden muss erneut ermittelt werden.
- Befinden sich Personen in der Schiffszone, müssen sie von dort flüchten. Der Einheit oder der Gruppe an Menschen muss hierfür ein TW auf ihren Wert gelingen, sonst verbrennen W6 dieser Personen.
 - Sollte ein NSC unter ihnen sein, gelten für ihn die Sonderregeln zum Feuer (siehe Sonderregeln!)
- Ein Feuer kann erst nach einem See-Gefecht gelöscht werden.
- Ist ein Mast oder Segel in Brand, brennt das Segel sofort ab. Das Segel ist dann zerstört.

17. Der Kampf der Einheiten (Gruppenkampf)

Nachdem der Spieler das Schiff bewegt und seine Artillerie eingesetzt hat, kann er seine Einheiten zum Einsatz bringen. Diese Regeln orientieren sich an der Sonderregel zum Gruppenkampf.

17.1. Einheiten-Größe

Eine Einheit muss mind. aus 10 Personen bestehen. Jede Einheit befindet sich an einem Ort auf dem Schiff. Dies wurde bereits in der See-Gefechtsliste vermerkt. Die Gruppe verwendet die Waffen und Rüstungen, die von der Mehrheit vorrangig getragen und genutzt werden.

- Die verschiedenen Einheiten eines Spielers werden in der See-Gefechtsliste unter dem Schiff und der Artillerie einzeln aufgelistet.
- Für Gruppen von unter 10 Personen gelten besondere Einschränkungen und Regeln, die unten weiter aufgeführt sind.

17.2. Tätigkeiten der Einheiten

Die Einheiten können in einer See-Aktion folgendes tun:

- **Fernkampf:** Eine Einheit schießt mit ihren Fernkampfaffen auf die feindlichen Einheiten. Nur feindliche Einheiten mit Fernkampfaffen können darauf parieren.
- **Nahkampf:** Eine Einheit kämpft im Nahkampf gegen feindliche Einheiten.
- **Entern:** Ein feindliches Schiff wird geentert. Hierfür muss die Einheit in Besitz von Enterwerkzeugen sein, also Enterhaken, Planken usw. Außerdem muss sich das feindliche Schiff direkt neben dem eigenen befinden. Die Einheit erhält – 4 WM auf ihren Angriff, weil sie beidhändig kämpft (Enterwerkzeug und Waffe) und in starker Bewegung ist. Nach der Enterung, also nach dieser Aktion, kann die Einheit dann in einen normalen Kampfmodus übergehen.
- **Bewegen:** Die Einheit begibt sich an einen anderen Ort des Schiffes, z. B. flüchtet sie ins Unterdeck oder kommt als Überraschung aus dem Unterdeck hervor.
 - Eine Einheit kann nicht an einer feindlichen Einheit vorbeiflüchten.
- **Formieren:** Befinden sich Einheiten am gleichen Ort eines Schiffes, können diese sich zu einer Einheit zusammentun. Das ermöglicht es auch, Personen aufzunehmen, die aufgrund ihrer geringen Größe keine eigene Einheit bilden. Die Einheit, die an der Reihe ist, nimmt die andere Gruppe auf und verbraucht dadurch ihre Aktion, die alte Einheit wird aus der Kampfliste gelöscht. Ebenso kann sich eine Einheit auch teilen. Die ursprüngliche Einheit verliert dadurch ihre Aktion, aber die daraus entstandene Einheit wird ans Ende der Kampfliste gesetzt und kann in dieser Kampfrunde noch aktiv werden.
- **Umrüsten:** Eine Einheit wechselt ihre Waffen oder auch ihre Rüstungen oder lädt ihre Waffen nach.
- **Kapitulieren:** Die Einheit ergibt sich dem Feind und beendet ihre Kampfhandlungen.

17.3. Attacke – Parade - Auswirkung

17.3.1. Attacke

- Die Einheit führt eine Attacke aus.
Für je angefangene 10 Personen wird der TW auf deren Wert gewürfelt.
- Je nach gelungener Attacke richtet die Einheit so viele Treffer an, wie die Waffe an TP anrichten würde.

Beispiel:

Die angreifende Einheit besteht aus 27 Personen, die mit Säbel bewaffnet sind und Lederjacken, -hosen und -schuhe trägt.

Das Schiff ist direkt auf gleicher Höhe mit dem feindlichen Schiff und hatte bereits eine archaische 12-Pfünder-Kanone eingesetzt und damit auf das feindliche Schiff geschossen.

Nun soll die Einheit entern.

*Aufgrund der Enterung erhält die Einheit – 4 WM und aufgrund ihrer Lederrüstung – 1 WM.
Der Wert der Einheit beträgt 15.*

*Es wird 2 x mit dem W20 gewürfelt (für je angefangene 10 Personen).
Die Ergebnisse: 2 (gute Attacke) und 18 (mislungen).*

*Ein Säbel richtet 5 / 8 / 8+W12 TP an.
Die gute Attacke verursacht also 8 Treffer gegen die feindliche Einheit.
Die misslungene Attacke bewirkt kein Ergebnis.*

Die Treffer werden bei der feindlichen Einheit zunächst vermerkt.

17.3.2. Parade

- Die Treffer der angreifenden Einheit wurden vermerkt.
- Die betroffene Einheit hat nun die Möglichkeit eine Parade auszuführen.
 - Auf Fernkampf-Attacken kann eine Einheit nur dann parieren, wenn sie selbst auch eine Fernkampf-Einheit ist.

Das Beispiel wird fortgesetzt ...

Auf dem angegriffen Schiff befindet sich eine Einheit von 22 Personen, die ebenfalls mit Säbel bewaffnet und mit Lederjacke, -hosen und -schuhe gerüstet sind.

*Aufgrund ihrer Lederrüstung erhält die Einheit – 1 WM.
Der Wert der Einheit beträgt 15.*

*Es wird 2 x mit dem W20 gewürfelt (für je angefangene 10 Personen).
Die Ergebnisse: 19 (mislungene Parade) und 14 (normal gelungene Parade).*

*Ein Säbel richtet 5 / 8 / 8+W12 TP an.
Die normal gelungene Parade verursacht also 5 Treffer gegen die angreifende Einheit.
Die mislungene Parade bewirkt kein Ergebnis.*

Die Treffer werden bei der feindlichen Einheit vermerkt.

17.3.3. Ergebnis der Kämpfe

Die Treffer werden den Einheiten zugeschrieben. Die Rüstungen dezimieren die Treffer und die restlichen Treffer dezimieren die Einheiten entsprechend. Die Trefferpunkte dezimieren die Einheit um die entsprechende Anzahl an Personen.

Am oberen Beispiel

*Die Angreifer haben 5 Treffer erhalten.
Die Lederrüstung (Jacke, Hose und Schuhe) bringen 3 x 2 RS, also + 6 RS.*

*Die Rüstungen dezimierten die 5 TP und die Einheit besitzt noch + 1 RS.
Die Einheit hat in dieser Aktion noch keine Verluste erlitten.*

*Die Verteidiger haben 8 Treffer erhalten.
Die Lederrüstung (Jacke, Hose und Schuhe) bringen 3 x 2 RS, also + 6 RS.*

*Die Rüstungen dezimierten die 6 TP, die Rüstung wurde zerstört und die Einheit hat die übrigen 2 TP kassiert.
Die Einheit besteht nun noch aus 20 Personen.*

Wie der Kampf weitergehen könnte ...

*Laut Kampfreihenfolge wäre nun der andere Spieler an der Reihe.
Dessen Schiff bewegt sich noch irgendwie.
Wenn es ihm gelingt, kann auch er noch seine Geschütze einsetzen.
Und im Folgenden kämpft seine Einheit auf seinem Schiff weiter gegen die Angreifer.
Schon recht bald dürfte der Kampf entschieden sein.*

17.4. Besondere Hinweise zum Kampf

- **Dezimierte Rüstungen:** Wurde die Rüstung einer Einheit dezimiert, bewirkt sie dennoch die entsprechenden Wurfmodifikationen. Um die WM loszuwerden, muss die Einheit eine Aktion zum Umrüsten verbrauchen, indem sie sich ihrer Rüstungen entledigt.
- **Explosivwaffen:**
 - Als Explosivwaffen gelten hier explosive Waffen, die von einzelnen Personen einer Einheit mitgeführt und eingesetzt werden. Sie werden gesondert behandelt. Z. B. wirft einer aus der Einheit eine Granate oder eine Brandflasche oder schießt mit einer Panzerfaust. Das Ergebnis wird dann extra hinzugenommen, aber durch 10 dividiert. Und bei einer Explosivwaffe gilt stets das beste Ergebnis, das die Waffe im Zentrum angerichtet hätte.
 - Sollte die Einheit mehrheitlich die gleichen Explosivwaffen gleichzeitig und somit vermutlich einmalig einsetzen, wird das Ergebnis nicht dividiert. Dann nutzen sie diese Waffe als Fernkampf-Waffe, auf die auch nur pariert werden darf, wenn die Verteidiger Fernkämpfer sind.
 - Bei Explosivwaffen ist darauf zu achten, dass sie häufig eine weite Detonation verursachen, die auch der eigenen Einheit gefährlich werden könnte.
- **Feuer und Flamme:** Hat eine Einheit mehrheitlich feurige Waffen eingesetzt, z. B. Brandpfeile oder Brandflaschen, brennen die Flammen bei der betroffenen verwundeten Einheit weiter. Sie verlieren in den kommenden Aktionen jeweils – 1 Treffer. Um das aufzuhalten, muss die betroffene Einheit eine Aktion opfern, um die Flammen auszuklopfen.
- **Fernkampf:**
 - Auf Fernkämpfer kann eine Einheit nur parieren, wenn sie selbst aktive Fernkämpfer sind.
 - Nachdem die Munition verschossen wurde, sind die Waffen leer und die Fernkämpfer müssen in den Nahkampf übergehen. Sollten sie nachladen wollen oder eine andere Waffe als ihre Fäuste einsetzen, muss die Einheit eine Aktion zum Umrüsten opfern.
 - Eine Fernkampf-Einheit könnte ihre Aktion auch nutzen, um auf das Schiff zu schießen. In dem Fall wird die Trefferliste genutzt, denn auch hier könnten feindliche Personen betroffen sein. Und das feindliche Schiff und bestimmte Elemente werden getroffen. Dabei gelingt die Attacke nur dann, wenn der Treffer den Barrierschutz erreicht. Die Treffer werden außerdem vom Rüstungsschutz des Schiffes dezimiert und die übrigen Treffer werden durch 10 dividiert und gehen zu Lasten der Gehäusestärke. Es ist also ein wenig lohnendes Unterfangen.
- **Gruppen von unter 10 Personen:**
 - Stoßen Einheiten auf Personengruppen von unter 10, können sie diese in einer Aktion direkt eliminieren, wenn ihre Attacke gelingt. Die Gruppe kann sich dagegen nicht wehren.
 - Gruppen von unter 10 Personen werden in der Kampfliste außerdem nicht aufgenommen. Der Spieler hat sie aber auf seinem Schiffsbogen notiert.
 - Der Spieler darf die Gruppe oder einzelne Personen am Ende seiner Kampffaktion bewegen. Denn die Personen können von einer Einheit durch Formation aufgenommen werden und diese dadurch ergänzen. Ebenso kann der Spieler auch eine Einheit zu der Gruppe hinziehen und sie durch Formation aufnehmen.
 - Gruppen oder Personen sind für den Spieler nicht unwichtig, denn er kann sie am Ende seiner Kampfrunde dafür nutzen, um ein Segel einzuholen, ein Feuer zu löschen usw.
 - Sollten die Kontrahenten über keine Einheiten mehr verfügen, können die übrigen Personen im üblichen Personenkampf gegeneinander antreten. Oder um es einfacher zu halten, werden sie wie Einheiten gehandhabt und das Ergebnis ihrer Attacken und Paraden einfach prozentual umgerechnet, also durch 10 und x die Anzahl der Personen.
- **Kapitulierte Einheiten:** Nachdem eine Einheit kapituliert hat, ist sie den Feinden hilflos ausgeliefert. Entweder ist der Kampf dann beendet und das Rollenspiel entscheidet danach darüber, was mit den Kapitulierten geschieht oder der Kampf geht an anderer Stelle weiter. Hier hätte eine feindliche Einheit die Möglichkeit, mit einer einfachen gelungenen Attacke die Kapitulierten hinzurichten.
- **Meisterhafter TW:** Wenn eine Einheit einen meisterhaften TW schafft, erhält die Attacke die entsprechenden Aufschläge, die sich auf die Treffer niederschlagen. Bei körperlichen Waffen und Schlagwaffen + W6 TP, bei Pfeil- und Klingenwaffen + W12 TP und bei Schusswaffen + W20 TP.
- **Nahkampf und Kampfkunst ohne Waffen:**
 - Eine Einheit kann in den Nahkampf gehen, auch ohne Bewaffnung. In dem Fall setzen sie ihre Fäuste ein und bewirken 1 / 2 / 2+W6 TP.
 - Besteht die Einheit mehrheitlich aus Personen die Kampfkunst beherrschen, bewirken sie 2 / 3 / 3+W6 TP und erhalten im Nahkampf + 2 WM.

...

- **Patzer:** Wenn bei einer Einheit ein Patzer ermittelt wurde, richtet sich der Treffer als guter Treffer gegen die eigene Einheit.
- **Powerschlag:** Sollte die Einheit mehrheitlich aus überaus starken Persönlichkeiten bestehen, die in ST mind. den Wert 18 haben oder weil sie die Psinetik Superagilität aktiviert haben, bewirkt diese Einheit im Nahkampf, aber auch im Fernkampf mit Wurfaffen + W6 TP mehr.
- **Psinetiker:** Besteht die Einheit mehrheitlich aus Psinetikern, erhalten sie im Nah- und im Fernkampf + 2 WM.
- **Spieler-Charaktere:** Die Spieler-Charaktere und die besonderen Nicht-Spieler-Charaktere sind die letzten Personen, die in einem Kampf übrig bleiben. Wenn also Spieler in der Einheit sind, sollte der Gefechtskampf nicht bis zum Ende ausgespielt werden, sondern der Kampf geht dann in einen Personenkampf über, um den Spielern die Chance zu geben, mit ihren Charakteren auf ihre Art und eventuell siegreich zu kämpfen.
- **Wurfaffen:** Nutzt die Einheit mehrheitlich Wurfaffen, gilt sie als Fernkampfeinheit, auf die man nur als Fernkampfeinheit parieren kann. Das können auch Steine u. ä. sein. Nach dem Werfen sind die Waffen allerdings fort und die Einheit wäre unbewaffnet. Sie müsste dann eine Aktion nutzen, um auf andere Waffen umzurüsten oder geht in den Nahkampf mit Fäusten über.

18. Nacht und Nebel

Ob bei Nacht oder Nebel, die Sicht ist äußerst eingeschränkt.

- Das Schiff hat dann nur eine Sicht von 5 x 5 Feldern, also 2 Felder weit um sich herum.
- Wenn das Schiff schneller fahren sollte, sieht es also nicht, was sich am Ende der Bewegung befindet.
- In gefährdetem Gewässer wird darum vorne am Vordersteven der Hörwächter postiert, der aufmerksam in die See blickt und hört. Wenn ihm der TW auf SINN gelingt, der – 2 WM wird, nimmt er Gefährdung, wie z. B. Riffe oder Boote rechtzeitig wahr. Wenn er Alarm gibt, muss dem Steuermann jedoch noch der TW auf Bootsfahrt gelingen, um der Gefahr durch Kurskorrektur aus dem Weg zu gehen.

19. Seenot

Wenn ein Schiff untergeht oder zerstört wird, hat die Crew nur bedingt Möglichkeiten, um sich zu retten.

19.1. Das Schiff geht unter

- Besitzt das Schiff nur noch 10 % seiner ursprünglichen GST, geht es unter.
- Geht ein Schiff unter, hat die Crew noch eine ¼ Std. Zeit, um das sinkende Schiff zu verlassen.
- Hierfür kann es die Beiboote und Treibgut nutzen.
- Die ¼ Std. sollte in Echtzeit ablaufen. Alles was die Spieler in der Zeit noch besprechen und mit ihren Charakteren unternehmen wollen, wird von der Zeit abgezogen.

19.2. Das Schiff ist zerstört

- Ist die GST eines Schiffes auf 0 gesunken, fällt es regelrecht auseinander und ist komplett zerstört.
- Zuerst entscheidet ein TW auf GL darüber, ob man von herunterfallenden Dingen getroffen wird. Mislingt der TW auf GL, erleidet man einen Treffer wie durch eine schwere Schlagwaffe (5 / 6 / 6+W6 TP). Für das herabfallende Gerät wird mit einem Talentwert von 10 ermittelt. Mit der Trefferliste für Personenkämpfe werden dann die Folgen ermittelt.
- Es besteht keine Zeit mehr, um Beiboote aufzusuchen oder um irgendwelche Dinge zu suchen oder Personen retten zu wollen. Lediglich ein TW auf GL könnte in besonderen Situationen noch helfen.
- Die Betroffenen treiben danach auf dem offenen Meer und müssen schwimmen. Ob sie rettendes Treibgut finden, entscheidet ebenso ein TW auf GL. Danach folgt das Ausharren in der kalten, offenen See.