

PATHFINDER[®]

ABENTEUERPfad[™]



SPIELERLEITFADEN



SPIELERLEITFADEN

IMPRESSUM

Author • Rob McCreary

Cover Artist • Christer Sveen

Interior Artists • Michael Carlisle, Carolina Eade, Mikaël Léger, Daniel Rizea, Tyler Walpole, and Kieran Yanner

Creative Director • James Jacobs

Senior Art Director • Sarah E. Robinson

Managing Editor • F. Wesley Schneider

Development • Patrick Renie

Editing • Christopher Carey and Patrick Renie

Editorial Assistance • Judy Bauer, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Rob McCreary, Mark Moreland, Stephen Radney-MacFarland, Sean K Reynolds, and James L. Sutter

Graphic Designer • Andrew Vallas

Production Specialist • Crystal Frasier

Publisher • Erik Mona

Paizo CEO • Lisa Stevens

Vice President of Operations • Jeffrey Alvarez

Director of Sales • Pierce Watters

Finance Manager • Christopher Self

Staff Accountant • Kunji Sado

Technical Director • Vic Wertz

Campaign Coordinator • Mike Brock

Special Thanks • The Paizo Customer Service, Warehouse, and Website Teams

Deutsche Fassung • Ulisses Spiele GmbH

Produktion • Mario Truant

Originaltitel • Skulls & Shackles Player's Guide

Übersetzung • Ulrich-Alexander Schmidt

Lektorat und Korrektorat • Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Christopher Sadlowski, Günther Kronenberg

Layout • Christian Lonsing

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity; (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells,

enchancements, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.



Ulisses Spiele GmbH

Industriestraße 11, 65529 Waldems

www.ulisses-spiele.de

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License. 10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document. © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Dead Man's Chest © 2005 Necromancer Games, Inc.; Authors: Lance Hawvermale, Rob Mason, Robert Hunter, Patrick Gouah, Greg Ragland, Matt McGee, Chris Bernhardt, Casey W. Christofferson, Chad Coulter, Skeeter Green, and Travis Hawvermale, with additional contributions by Erica Balsley, Lindsey Barrentine, Jay Decker, Rachel Mason, and Nadine Oatmeyer.

Skull & Shackles Player's Guide © 2012, Paizo Publishing, LLC; Author: Rob McCreary. Deutsche Ausgabe: Unter Piraten Spielerleitfaden © 2012 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.



Paizo Publishing, LLC

7120 18th Ave NE

Ste 120

Redmond, WA 98052-0577

paizo.com

Dieses Produkt verwendet das Pathfinder Grundregelwerk, die Pathfinder Expertenregeln, das Pathfinder Spielerleithandbuch, sowie die Pathfinder Ausbauregeln – Magie, die Pathfinder Ausbauregeln II – Kampf und die Wesenszüge Web-Erweiterung.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission. Skulls & Shackles Player's Guide. © 2012, All Rights Reserved. Paizo Publishing, LLC

Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Society, Pathfinder Tales, and Titanic Games are trademarks of Paizo Publishing, LLC. © 2012 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Dokument darf für den persönlichen Gebrauch heruntergeladen und kopiert werden. Es darf nicht auf anderen Websites oder durch elektronische Medien verbreitet oder sonstwie vervielfältigt und vertrieben werden.

Die Schifffahrtslinien auf den Meeren und Ozeanen Golarions sind voller fetter Handelsschiffe, die mit gewöhnlichen und exotischen Handelsgütern beladen von Hafen zu Hafen fahren. Dazu kommen jene Piraten und Freibeuter, welche auf jene Handelsschiffe Jagd machen und von ihnen leben. Und dem Banner des Orkankönigs brechen diese Freibeuter von einem Archipel voller gesetzloser Piratenhäfen und Ankerplätze auf, welches als die Fesselinseln bekannt ist. Sie plündern die Schiffsladungen zahlloser Länder und Handelskonsortien und verschwinden dann wieder in dieses Labyrinth aus Inseln und Riffen, welches sie ihr Zuhause nennen. Die Nationen der Inneren See täten nichts lieber, als die Bedrohung durch die Piraten sofort und für alle Zeiten zu beenden, jedoch schützt der ewige Sturm des Auges von Abendego die Freien Kapitäne der Fesseln bis jetzt vor Vergeltungsfeldzügen.

Im *Pathfinder Abenteuerpfad „Unter Piraten“* werden die SC selbst zu Piraten; jedoch zunächst müssen sich einen Namen machen, indem sie dem ehrlosen, plündernden Piratenhandwerk nachgehen, bis sie wirklich zu berühmten Freien Kapitänen der Fesseln werden. Wenn du deinen Charakter erschaffst, darfst du nie vergessen, dass die Piraterie im Mittelpunkt dieses Abenteuerpfades steht; dein Charakter sollte ein Pirat werden wollen oder zumindest dieser Idee nicht abgeneigt sein. Dieser Leitfaden liefert einige Tipps zu den

VERTRAUTE FÜR PIRATEN

Trainierte Tiere sind sehr beliebt unter Piraten. Sie sind Haustiere, Maskottchen und Gesellschaft auf längeren Reisen. Zauberkundige Piraten unterscheiden sich bei ihren Interessen diesbezüglich nicht von anderen Piraten – ein exotisches Haustier verleiht Status und die Möglichkeit, damit anzugeben. Kreaturen wie Blaugeringelte Oktopusse, Ziegen, Falken, Ratten, Eidechsen, Königskrabben, Affen, Vipern und Wiesen sind allesamt potentielle Piratengefährten (bezüglich der Spielwerte siehe das *Pathfinder Monsterhandbuch* und die *Pathfinder Ausbauregeln - Magie*). Außerdem können existierende Spielwerte auch für exotischere, schillerndere Varianten genutzt werden. Die in „Meuterei auf der Wermuth“ (*Pathfinder Abenteuerpfad* Band 19) vorgestellten zusätzlichen Vertrauten verleihen die folgenden Boni:

Piratenvertraute

Dodo – Der Meister erhält einen Bonus von +2 auf Initiativewürfe.

Zwergkaiman – Der Meister erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit.

Riesenassel – Der Meister erhält einen Bonus von +1 auf seine natürliche Rüstungsklasse.

Papagei (wie Rabe [kann nicht sprechen]) – Der Meister erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Sprachenkunde.

Robbe – Der Meister erhält einen Bonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Schwimmen.

ZUSÄTZLICHES MATERIAL FÜR SPIELER

Spielern, die sich näher für die Kampagnenwelt Golarion interessieren und ihren Hintergrund um Einzelheiten bereichern wollen, sind die folgenden Bände zu empfehlen:

Piraten der Inneren See:

Dieses Buch konzentriert sich zwar auf Piraten im ganzen Gebiet der Inneren See, enthält aber auch Informationen zu den Fesselinseln und eine Fülle an neuen Optionen für Piraten-SC: regionale Wessenszüge, neue Piratenarchetypen, Piratenwaffen und –ausrüstung, neue Zauber und die Prestigeklasse des Piraten der Inneren See.

Sargava, die Verlorene

Kolonie: Die Nation Sargava liegt südlich der Fesselinseln und bietet eine Menge exotischer Wahlmöglichkeiten für Piraten, die vielleicht dieses Land besuchen wollen.

Als vorgefertigte Bodenpläne für Schiffe und Schiffskabinen werden *Flip-Mat: Pirate Ship* und *Map-Pack: Ship's Cabins* empfohlen, beides kann z.B. über den Ulisses-F-Shop bezogen werden.



Arten von Charakteren, die am besten für Abenteuer im Gebiet der Fesselinseln geeignet sind. Hinzu kommen Kampagnenwessenszüge, um den Charakterhintergrund besser auszuformulieren. Der zweite Teil des Leitfadens liefert dir Regeln für den Schiffskampf inklusive der Spielwerte für einige Beispielschiffe. Der Kampf von Schiff zu Schiff wird eine wichtige Rolle im *Pathfinder Abenteuerpfad „Unter Piraten“* spielen, da die SC ihr eigenes Schiff auf die Suche nach Plündergut und Ruchlosigkeit bemannen werden!

CHARAKTERE FÜR „UNTER PIRATEN“

Nahezu alle möglichen Völker und Klassen können im Schmelztiegel der Fesselinseln angetroffen werden, so lange sie einen Grund haben, sich dem Piratenleben zu widmen. Die einzige Klasse, die wahrscheinlich mit diesem Lebensstil große Probleme hätte, dürfte der Paladin sein; dessen Gesinnungseinschränkungen und Verhaltenskodex stehen in direktem Widerspruch zu Piraterie und Plündern...

Archetypen: Ein Reihe von Archetypen passt besonders zum Abenteuerpfad „Unter Piraten“. Da wären zum einen aus den *Pathfinder Expertenregeln* die Archetypen Meeressänger

HOLZBEINE UND AUGENKLAPPEN

Dieses optionale System gibt dem SL eine Möglichkeit, seinen SC Narben und schwere Verletzungen zu verpassen. Bedenke diese Regeln sorgfältig, ehe du das System übernimmst. Schwere Wunden haben bedeutende Auswirkungen auf das Spiel. Manche Gruppen wissen solche Behinderungen auch nicht zu schätzen und ziehen die Bedrohung des Todes und eine narbenfreie Auferstehung einer thematischen Verkrüpplung vor.

Diese Regeln sind eine Variante der optionalen Regel zu massiven Schaden im *Pathfinder Grundregelwerk*. Wenn ein Charakter Schaden nimmt, der massivem Schaden entspricht, muss ihm ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelingen, um nicht auf -1 TP reduziert zu werden und eine permanente, hinderliche Narbe oder eine Behinderung zu erhalten. Diese Auswirkungen werden zu fällig mit einem W20 auf der unten folgenden Tabelle bestimmt. Effekte sind permanent und kumulativ, der SL sollte aber Würfe wiederholen, die keinen Sinn ergeben oder zu übel sind; z.B. wenn ein Charakter die zweite oder gar dritte Hand verliert...

Der Zauber *Regeneration* heilt Narben und stellt verlorene Gliedmaßen wieder her, wodurch positive und negative Effekte aufgehoben werden.

Regeln für Augenklappen, Holzbeine und Prothesen zum Bedecken von Verletzungen und Ersetzen verlorener Gliedmaßen befinden sich im *Pathfinder Handbuch: Piraten der Inneren See*.

W20	Narbe oder Amputation
1-5	Kleinere Narbe – interessant, aber rein kosmetisch
6-8	Durchschnittliche Narbe – Schnitt im Gesicht (Bonus von +1 auf charismabasierende Fertigkeitwürfe für die erste Narbe, weitere Schnitte zählen als schwere Narben)
9-10	Schwere Narbe – schwerer Schnitt im Gesicht (Malus von -1 auf charismabasierende Fertigkeitwürfe**)
11-14	Verlust eines Fingers (pro 3 verlorene Finger -1 GE)
15-16	Beeindruckende Verwundung (-1 KO)
17	Verlust eines Auges (Malus von -4 auf alle sichtbasierenden Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung)
18	Verlust eines Beines (halbierte Bewegungsrate, kann keine Sturmangriffe ausführen)
19	Verlust einer Hand (kann keine zweihändigen Gegenstände benutzen*)
20	Verlust eines Armes (-1 ST, kann keine zweihändigen Gegenstände benutzen*)

* Der Verlust einer Hand oder eines Armes beeinflusst die Fähigkeit eines Zauberkundigen zum Wirken von Zaubern mit Gestik als Komponente nicht.

** Wenn der SL es wünscht, können Charaktere mit schweren Narben einen Bonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen, Diplomatie und Einschüchtern gegenüber anderen Piraten erhalten, da Piraten in Kämpfen erworbene Narben bewundern.

(Barde), Wasserdruide (Druide), Elementarmagier des Wassers (Magier), Degenheld, Prahlhans und Schläger (Schurke). Die *Piraten der Inneren See* bietet den Bukanier (Barde), Korsaren (Kämpfer), Schmuggler (Schurke) und Freibeuter (Waldläufer). In den *Pathfinder Ausbauregeln - Magie* finden sich der Haischamane und der Sturmdruide (Druide) und die Seehexe (Hexe), in den *Ausbauregeln II - Kampf* der Seeräuber (Barbar), der Teufelskerl (Barde), der Halunke (Kämpfer) und der Pirat (Schurke).

Blutlinien: Die Elementare Blutlinie (Wasser) stellt eine gute Wahl für einen Hexenmeister im Rahmen des Abenteuerpfades „Unter Piraten“ dar. Dies gilt auch für die Aquatische Blutlinie und die Sturmblutlinie aus den *Pathfinder Expertenregeln*.

Domänen: Druiden, Inquisitoren und Kleriker mit einer Verbindung zum Meer sind perfekt für diesen Abenteuerpfad geeignet. Einzelheiten zu Besmara, der Göttin der Piraten, des Kampfes und der Seemonster, können im ersten Band von „Unter Piraten“ gefunden werden. Zu den passenden Domänen gehören Befreiung, Glück, Reisen, Tricks, Verzauberung, Wasser und Wetter. Zu den nützlichen Unterdomänen gehören Diebstahl, Flüche, Meere, Revolution, Stürme und Täuschung. Druiden können Interesse an der Aquatischen Domäne besitzen (siehe *Pathfinder Ausbauregeln I - Magie*).

Bevorzugtes Gelände und Erzfeinde: Eine gute Wahl hinsichtlich Erzfeinden für Waldläufer stellen im Rahmen des Abenteuerpfades „Unter Piraten“ Aberrationen, Humanoide (Riesen), Monströse Humanoide und insbesondere Humanoide (Menschen) dar. Als Bevorzugtes Gelände drängt sich Wasser regelrecht auf.

Talente und Fertigkeiten: Bestimmt Talente und Fertigkeiten werden im Laufe des Abenteuerpfades besonders nützlich sein; an erster Stelle wäre da die Fertigkeit Beruf (Seefahrer). Besonders im ersten Band wird zumindest eine soziale Fertigkeit (Bluffen, Diplomatie oder Einschüchtern) erforderlich sein, aber auch um im Laufes der Kampagne an Ruchlosigkeit zu gewinnen. Charaktere, die im Schiffskampf Belagerungsgeräte wie Ballisten nutzen und Katapulte nutzen wollen, sollten das Talent Umgang mit Exotischen Waffen wählen, um Kenntnisse im Umgang mit Belagerungsgeräten zu erlangen, und Fertigungspunkte in Wissen (Baukunst) investieren.

Weitere hilfreiche Fertigkeiten sind Beruf (Belagerungsingenieur), Beruf (Koch), Handwerk (Belagerungsgeräte), Handwerk (Schiffe), Handwerk (Segel), Klettern und Schwimmen. Talente wie Athletisch und Fertigkeitsfokus können ebenfalls nützlich sein, dies gilt auch für die folgenden Talente aus den *Pathfinder Ausbauregeln II - Kampf*: Belagerungsingenieur, Belagerungskommandant, Belagerungsschütze, Fähiger Fahrzeuglenker, Meisterlicher Fahrzeuglenker, Seefestigkeit, Sicherer Griff.

KAMPAGNENWESENSZÜGE

Wesenszüge sind im Grunde Halb-Talente, mit denen man den Hintergrund eines SC abändern und besser an die Thematik und Ereignisse eines bestimmten Abenteuers anpassen

kann. Jeder Charakter sollte das Spiel mit zwei Wesenszügen beginnen, von denen einer zu den unten aufgeführten Kampagnenwesenszügen für „Unter Piraten“ gehören kann. Bezüglich anderer Wesenszüge siehe die *Pathfinder Expertenregeln*. *Pathfinder Handbücher* enthalten meistens golarionspezifische Glaubens-, Regional- und Volkswesenszüge, welche auch für den Abenteuerpfad erstellte SC wählen können.

Kampagnenwesenszüge dagegen werden mit Blick auf einen bestimmten Abenteuerpfad erstellt und verleihen einem Charakter einen eingebauten Grund, um beim ersten Abenteuer der neuen Kampagne dabei zu sein. Kampagnenwesenszüge wirken sich viel stärker auf die Hintergrundgeschichte eines SC aus als andere Wesenszüge. Sie sollen als Inspiration für einen umfangreichen, interessanten Hintergrund dienen. Daher hast du auch einen gewissen Spielraum beim Anpassen eines Kampagnenwesenszuges hinsichtlich des mit ihm verbundenen Hintergrundes, sobald du ihn gewählt hast. Stelle aber sicher, dass dein SL deiner Version auch zustimmt.

Jeder der folgenden Wesenszüge gibt den Charakteren einen Grund, sich in Port Fährnis aufzuhalten, der gesetzlosen Hauptstadt der Fesselninseln, und benennt die Umstände, welche sie in jene berühmte Hafenschenke gebracht haben, die als Griffige Maid bekannt ist. Dort laufen sie einer Rekrutierungsgruppe des Piratenschiffs *Wermuth* über den Weg, die bei der Suche nach neuen Besatzungsmitgliedern nicht gerade zimperlich vorgeht. Anhand der Charakterzüge kannst du eine erste Idee gewinnen, auf welche Gegner und Herausforderungen dein Charakter voraussichtlich im Laufe des Abenteuerpfades treffen könnte, ohne dass der Spaß genommen würde. Das Wissen, dass es um Piraterie, Segelschiffe, uralte Zyklopenruinen und Abenteuer im Dschungel wie auch unter Wasser gehen wird, sollte dir dabei helfen, einen Charakter zu erschaffen, der sich besser in die Kampagne einfügt.

Besmaras Segen: Du wurdest an einem verheißungsvollen Tag auf einem Schiff auf hoher See oder in einer Hafenstadt geboren. Die alten Seebären nicken wissend und erklären, dass Besmara die Piratenkönigin, Göttin der Piraterie, Seemonster und des Kampfes dir ein großes Schicksal vorherbestimmt habe. Du kannst nur raten, worum es sich dabei handeln könnte, hast dich aber auf dem Meer stets mehr zuhause gefühlt als an Land und kannst mit deinen scharfen Augen leicht ein Segel am Horizont erkennen. Du erhältst einen Wesenszugbonus auf Fertigkeitwürfe für Beruf (Seefahrer) und Wahrnehmung. Ferner kannst du einmal pro Woche einen Fertigkeitwurf für Beruf (Seefahrer) wiederholen und das höhere Ergebnis nehmen (du musst aber den Einsatz dieser Fähigkeit ankündigen, ehe das Ergebnis des ersten Wurfes feststeht).

Du hast in Port Fährnis die Schenke Griffige Maid auf der Suche nach deinem Schicksal betreten. Du kannst nicht mehr mit Sicherheit sagen, wie viel du getrunken hast, aber der Alkohol ist dir rasch zu Kopf gestiegen und du bist auf dem Tisch aufgeschlagen, ehe du dein Schicksal finden konntest; außer es befindet sich am Boden einer Flasche. Aber vielleicht hast du dennoch dein Schicksal gefunden...

Blick für Beute: Du hast schon immer das kleinste Glitzern von Gold oder Silber wahrgenommen und genug reiche Händler und Schiffe überfallen, um zu wissen, wo die

wertvollste Beute versteckt ist. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Schätzen und Wahrnehmung, um verborgene oder versteckte Gegenstände zu finden; Fallen und Geheimtüren eingeschlossen. Ferner beginnst du die Kampagne mit gewöhnlicher Handelsware im Wert von 50 GM, die du während deines ersten Tages auf der *Wermuth* zusammenkratzen konntest.

Nachdem du deinen Anteil von der letzten Kaperfahrt bekommen hattest, warst du recht wohlhabend. Daher wolltest du ein wenig davon in der Schenke Griffige Maid, einer beliebten Piratenkneipe in Port Fährnis, verprassen. Vielleicht hat dein Reichtum dich unachtsam gemacht, da du nicht bemerkt hast, dass dir jemand etwas in dein Getränk geschüttet hat, was dich umgeworfen hat.

Bukanierblut: Einer deiner Vorfahren war ein berühmter Freier Kapitän der Fesseln, dessen Name ehrbare Seeleute mit Furcht erfüllte. Die Piraterie liegt in dir im Blut und du träumst davon, in die Fußstapfen deines Ahnen zu treten und die Schifffahrtslinien zu plündern. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Beruf (Seefahrer) und Einschüchtern. Ferner erhältst du einen einmaligen Wesenszugbonus auf deinen Wert für Verruf und deinen Ruchlosigkeitswert (siehe „Piratenleben“ im ersten Band des Abenteuerpfades).

Du hast dich zur Schenke Griffige Maid begeben, einem berühmten Piratenwasserloch in Port Fährnis, um deine Karriere als Bukanier zu beginnen. Dort bannte jedoch ein gutaussehender, koketter Korsar dein Auge; und nach einer durchzechten, romantischen Nacht fandest du dich bewusstlos geschlagen und in einen Sack gestopft wieder, der irgendwohin fortgeschleppt wurde.

Erkunder uralter Ruinen: Du bist ein Schüler der uralten Geschichte Golarions und bist auf die Fesseln gekommen, um die bröckligen, überwucherten Ruinen des Zyklopenreiches von Ghol-Gan zu erforschen. Diese liegen seit Jahrtausenden verlassen auf den Fesselninseln. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Geschichte) und Wissen (Lokales). Eine dieser Fertigkeiten ist für dich stets eine Klassenfertigkeit. Ferner erhältst du Polyglott oder Zyklopisch als Bonussprache.

Letzte Nacht hast du eine Schenke namens Griffige Maid in Port Fährnis aufgesucht, um einen Kontaktmann zu treffen. Dieser wollte dir angeblich eine alte Karte vergessener Zyklopenruinen verkaufen, jedoch war der Alkohol stärker als erwartet und du bist eingeschlafen, ehe der Handel zustande kommen konnte.

Gebürtiger Ilizmagorti: Du bist auf der Insel Mediogalti in Ilizmagorti aufgewachsen. Dieser Piratenhafen ist berühmt für die ihn besuchenden Ganoven und die gefürchteten Assassinen der Roten Mantis, die ihn leiten. Du warst dein ganzes Leben von Piraten umgeben und hast gelernt, achtsam zu sein, da man nie sagen kann, wer vielleicht zur Roten Mantis gehört. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Motiv erkennen. Motiv erkennen ist stets eine Klassenfertigkeit für dich. Ferner erlaubt dir deine Vertrautheit mit dem Piratenleben, ungeübte Fertigkeitwürfe für Wissen (Lokales) hinsichtlich Piraten und der Fesselninseln abzulegen.



TABELLE 1: NEUE PIRATENWAFFEN

Einfache Waffen	Preis	Schaden (K)	Schaden (M)	Kritisch	Reichweite	Gewicht	Art	Speziell
<i>Leichte Nahkampfwaffen</i>								
Hakenhand	10 GM	1W3	1W4	x2	–	1 Pfd.	H	Entwaffnen
<i>Zweihändige Nahkampfwaffen</i>								
Bajonett	5 GM	1W4	1W6	x2	–	1 Pfd.	S	–
Enterpike	8 GM	1W6	1W8	x3	–	9 Pfd.	S	Abwehr, Reichweite
Kriegswaffen	Preis	Schaden (K)	Schaden (M)	Kritisch	Reichweite	Gewicht	Art	Speziell
<i>Leichte Nahkampfwaffen</i>								
Enterbeil	6 GM	1W4	1W6	x3	–	3 Pfd.	H oder S	–
Neunschwänzige Katze	1 GM	1W3	1W4	x2	–	1 Pfd.	H	Entwaffnen, Nichttödlich
<i>Einhändige Nahkampfwaffen</i>								
Entermesser	15 GM	1W4	1W6	18-20/x2	–	4 Pfd.	H	
Exotische Waffen	Preis	Schaden (K)	Schaden (M)	Kritisch	Reichweite	Gewicht	Art	Speziell
<i>Zweihändige Nahkampfwaffen</i>								
Harpune	5 GM	1W6	1W8	x3	3 m	16 Pfd.	S	Ringkampf
<i>Fernkampfwaffen</i>								
Wurfhaken	6 GM	1W4	1W6	x2	3 m	14 Pfd.	S	Ringkampf

In der Hoffnung, dein Glück zu machen, bist du in Ilizmagorti an Bord eines Piratenschiffes gegangen. Du wolltest deine sichere Ankunft in Port Fähnris mit ein paar Gläsern in der Schenke Griffige Maid feiern. Um die zwielichtigen Gestalten dort hast du noch einen großen Bogen gemacht, doch als du wieder aufbrechen wolltest, fühlten sich deine Knie merkwürdig wacklig an. In einer dunklen Gasse wurdest du von Schlägern niedergeschlagen.

Hafenschläger: Du bist in einem der gefährlichen Häfen oder Ankerplätze der Fesselineln aufgewachsen. Dort hast du rasch gelernt, dass Fäuste mehr Eindruck hinterlassen als schöne Worte, besonders wenn du sie auf die richtige Weise zum Einsatz bringst. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Schadenswürfe mit Schlagringen (*Pathfinder Expertenregeln*) und improvisierten Waffen.

Als du letzte Nacht in der Schenke Griffige Maid warst, hast du dich mit einigen der Stammgästen geprügelt. Eigentlich hast du dich ganz gut gehalten, bis eine Gruppe rauer Kerle über dich hergefallen ist und dich niedergeschlagen hat. Glücklicherweise konntest du deinen Schlagring vor dem Rekrutierungstrupp verstecken, so dass du die Kampagne mit dieser Waffe ungeachtet anderer Umstände beginnst.

Holzbein: Als du noch ein Kind warst, hat dir ein Hai eines deiner Beine unterhalb des Knies abgebissen. Es wurde durch ein Holzbein ersetzt (siehe *Pathfinder Handbuch: Piraten der Inneren See*). Du hast dich längst an die Prothese gewöhnt und erleidest daher keinen der normalen Abzüge, die mit einem Holzbein verbunden sind. Du musstest zudem lernen, mit dem Schmerz deiner Verletzung umzugehen und erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Zähigkeitswürfe. Seit dem

Unfall hasst du zudem Haie aus tiefster Seele und erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Schadenswürfe gegen Haie und andere Tiere der Kategorie Aquatisch.

Nach ein paar Bieren und Schnäpsen bist du immer etwas schwankend. Die letzte Nacht in der Schenke Griffige Maid in Port Fähnris war da keine Ausnahme. Deshalb bist du wahrscheinlich auch hingefallen, als du aufstehen wolltest. Das Folgende ist ziemlich verworren und vernebelt, doch du bist dir sicher, dass du aus der Kneipe und auf ein Schiff im Hafen geschleift wurdest. Wenigstens haben sie dich nicht den Haien zum Fraß vorgeworfen...

Schankraumerzähler: Du bist mit Abenteuer- und Piratengeschichten aufgewachsen, die auf dem hohen Meer spielen, und den Seemannsgesängen der alten Seebären in den Hafentaschemmen. Du hast alles über das Piratenleben durch Gespräche mit Seeleuten auf Landgang gelernt und wie man eine Geschichte erzählt (oder Piraten auf andere Weise unterhält). Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie und eine Art von Fertigkeitswürfen für Auftreten. Eine dieser Fertigkeiten ist für dich stets eine Klassenfertigkeit. Einmal pro Woche kannst du einen Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) oder auf Intelligenz gegen SG 15 ablegen, ob dir eine Piratenlegende bekannt ist; dieses Wissen verleiht dir einen Wesenszugbonus von +1 bei Fertigkeitswürfen, um NSC auf der Wermuth zu beeinflussen.

Eigentlich wolltest du in der Schenke Griffige Maid ein paar Münzen mit dem Erzählen von Geschichten verdienen. Die Stammgäste schienen deine Darbietung auch zu mögen und gaben dir ein paar Getränke aus. Du hattest dich gerade an eine Geschichte über einen unglücklichen Seemann



erinnert, der in die Dienste auf einem Piratenschiffe gezwungen worden war, nachdem man sein Getränk mit einem Schlafmittel versetzt hatte, als alles um dich herum schwarz wurde.

Schiffsarzt: Auf einem Schiff muss ein Seefahrer oft viele Fertigkeiten erlernen. Dies Regel gilt auch für dich; dein Vater hat mit Holz gearbeitet und du hast sein Handwerk erlernt. Doch während deiner ersten Schiffsreise erkanntest du rasch, dass ein Schiffszimmermann auch häufig als Schiffsarzt tätig ist. Denn wer weiß wohl besser, wie man Gliedmaßen absägt, als jemand, der seinen Lebensunterhalt mit der Holzarbeit verdient?! Natürlich ist die Arbeit mit Menschen um einiges blutiger als die Arbeit mit Holz, aber im Großen und Ganzen hat sich bisher niemand beschwert. Jene Seefahrer, die deine Dienste benötigten, sind entweder froh, noch am Leben zu sein, oder tot. Zudem gibt es sogar Seebären, die schwören, dass die von dir angefertigten Holzbeine besser sind als ihre alten Beine. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Handwerk (Tischlerei) und Heilkunde. Heilkunde ist stets eine Klassenfertigkeit für dich.

Du hast in Port Fährnis auf dein nächstes Schiff gewartet. Nachdem du in der Schenke Griffige Maid etwas getrunken hattest, begegnete dir in der Gasse draußen eine Jungfer in Nöten. Du dachtest, du könntest helfen, bemerktest aber nicht die im Schatten lauenden Schläger. Du warst schon auf genug Schiffen, um einen Rekrutierungstrupp am Schlag des Totschlägers in den Nacken zu erkennen. Jetzt hoffst du nur, dass das Schiff, auf das sie dich bringen werden, einen Chirurgen benötigt. Obwohl dir der Großteil deiner

Ausrüstung abgenommen wurde, konntest du dir eine vollbestückte Heilertasche bewahren. Du beginnst die Kampagne daher unabhängig von sonstigen Umständen mit diesem Ausrüstungsgegenstand.

Von der See berührt: Du hast schon immer den Ruf der See gespürt. Ebbe und Flut liegen dir im Blut. Vielleicht war eines deiner Elternteile ein Pirat oder Seefahrer oder vielleicht war einer deiner Ahnen eine Undine oder ein Wasserelef. Was auch immer der Grund sein mag, du fühlst dich im Wasser ebenso wohl wie an Land. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Schwimmen. Schwimmen ist für dich stets eine Klassenfertigkeit. Ferner sind deine Abzüge auf Angriffswürfe unter Wasser um 1 reduziert.

Du kamst nach Port Fährnis auf der Suche nach deinem Schicksal. Nach ein paar Bechern in der Schenke Griffige Maid gingst du zu den Anlegestegen, um einen Blick aufs Meer hinaus zu werfen. Das Letzte, woran du dich erinnerst, sind ein Schlag auf den Hinterkopf und das Rauschen der Wellen.

PIRATENWAFFEN

Im *Pathfinder Abenteuerpfad „Unter Piraten“* treten mehrere neue Waffen im Piratenstil oder zur Thematik passend in Erscheinung. Diese und weitere Ausrüstungsgegenstände werden im *Pathfinder Handbuch: Piraten der Inneren See* vorgestellt. Die Spielwerte sind auf der vorigen Seite in Tabelle 1 nachgedruckt.



SCHIFFSKAMPF

Ein Piratenschiff kann ebenso ein Charakter sein, wie die Schufte und Gauner, die es bemannen; sobald die SC ihr eigenes Schiff besitzen, wird es wahrscheinlich genauso viele Gefechte wie sie erleben. Egal, ob die SC feindliche Piraten im Nahkampf an Deck eines Segelbootes bekämpfen, ein Handelsschiff mit einem Laderaum voller zu plündernder Reichtümer mit ihrem eigenen Schiff angreifen oder eine ganze Flotte einer feindlichen Armada entgegenschießen, der Schiffskampf spielt im ganzen „Unter Piraten“-Abenteuerpfad eine bedeutende Rolle. Es gibt drei mögliche Arten von Schiffskampf: Kampf an Deck (gewöhnlicher Kampf an Bord eines Schiffes), Schiff-zu-Schiff-Kampf (Kampf zwischen zwei oder mehr Schiffen) und Massen-Schiffskampf (Kampf zwischen zwei oder mehr Flotten von Schiffen). Die Regeln für alle drei Arten von Schiffskampf befinden sich im anschließenden Abschnitt.

MASSEN-SCHIFFSKAMPF

Regeln für Massen-Schiffskämpfe, das heißt großflächige Gefechte zwischen Flotten aus mehreren Schiffen, werden im 5. Band des Abenteuerpfades „Der Preis der Niedertracht“ vollständig behandelt.

KAMPF AN DECK

Der Kampf an Deck eines Schiffes entspricht jedem anderen Kampf zwischen den SC und ihren Gegnern, findet aber an Bord eines Schiffes statt und nicht in einem Gewölbe oder auf einem Waldpfad. Ein Kampf an Bord eines Schiffes wird größtenteils normal abgehandelt. Das Schlachtfeld ist aber durch die Größe des Schiffes beschränkt; ferner besteht die Gefahr, über Bord zu gehen und ins Wasser zu fallen, zudem wirken sich Wetterbedingungen auf Schiffe aus.

Sollte es während eines Sturmes oder rauen Seeganges zu einem Kampf kommen, wird das Deck des Schiffes als schwieriges Gelände behandelt. Wetter und die Bewegungen eines Schiffes wirken sich auch auf Konzentrationswürfe von Zauberkundigen aus (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 206-207). Sollte ein Kampfbeteiligter über Bord gehen, nutze die Regeln für aquatisches Gelände und Gefahren im Wasser auf den Seite 432 und 445 des *Pathfinder Grundregelwerkes*. Ansonsten gibt es keine Unterschiede zu Kämpfen an Land.

Für Kämpfe an Bord von Schiffen, kannst du folgende Bodenpläne verwenden: *GameMastery Flip-Mat: Pirate Ship*, *GameMastery Flip-Mat: Ship*, *GameMastery Map Pack: Boats & Ships*, oder *GameMastery Map Pack: Ship's Cabins*.

SCHIFF-ZU-SCHIFF-KAMPF

Wenn Schiffe selbst Teil eines Kampfes werden, gewinnt das Geschehen an ungewöhnlichen Elementen. Die folgenden Regeln sollen die Komplexitäten solcher Gefechte nicht genauestens simulieren, sondern stellen den Versuch dar, zwischen Genauigkeit und leichter sowie schneller Nutzung im Kampf eine Brücke zu schlagen. Sie können für Wasserfahrzeuge aller Art und Größe eingesetzt werden, vom einfachen Ruderboot bis hin zu einem Kriegsschiff mit mehreren Decks. Diese Regeln sind eine modifizierte Version der Fahrzeugregeln, welche in den *Pathfinder Ausbauregeln II - Kampf* zu finden sind, und konzentrieren sich ausschließlich auf die Steuerung eines Wasserfahrzeuges und den Kampf mit selbigem. Solltest du einen schnelleren und leichteren Weg bevorzugen, kannst du alternativ die Schiffskampfregeln im *Pathfinder Spielleiterhandbuch* auf den Seiten 214-215 verwenden.

Zunächst ist es wichtig festzustellen, dass Schiffe zwar während eines Kampf angegriffen werden können, es aber sehr schwer ist, einem großen Fahrzeug bedeutsamen Schaden zuzufügen. Außerdem ist ein gekapertes Schiff meist mehr wert, wenn es in Schlepp genommen oder nach Hause gesegelt werden kann, als wenn es auf den Grund des Meeres geschickt wird. Daher enden die meisten Schiff-zu-Schiff-Kämpfe damit, dass die Besatzung eines Schiffes das andere Schiff entert, um die gegnerische Besatzung im Nahkampf zu bekämpfen (siehe Entern auf Seite 14).

SCHIFFSGRUNDLAGEN

Die folgende Übersicht präsentiert die Grundregeln für den Schiff-zu-Schiff-Kampf im Rahmen des *Pathfinder Abenteuerpfades „Unter Piraten“*. Alle Schiffe verwenden diese Regeln zur Bewegung und im Kampf.

Steuermann

Um in Bewegung zu bleiben, benötigt ein Schiff zwei Dinge: einen Steuermann und etwas, das es antreibt. Ein Steuermann ist eine Kreatur mit einem Intelligenzwert von 3 oder höher, der imstande ist, das Steuerruder zu bedienen. Der Steuermann nutzt diese Steuerung und entweder seine Fähigkeit zum Segeln (siehe den Abschnitt zum Segelwurf auf Seite 10) oder seine Weisheit, um das Schiff zu steuern. Ohne Steuermann kann ein Schiff sich nicht bewegen oder bewegt

sich in einer geraden Linie weiter; dies ist davon abhängig, in welchem Zustand sich das Schiff befindet, wenn es seinen Steuermann verliert.

Besatzung

Die meisten Schiffe benötigen eine Besatzung. Sollte ein Schiff keine vollzählige Besatzung, sondern nur über mindestens die halbe Sollstärke verfügen, unterliegen alle Segelwürfe einem Malus von -10. Um gesteuert werden zu können, muss sich wenigstens die halbe Besatzung an Bord befinden. Sollte mehr als die Hälfte der Besatzung tot, benommen, betäubt oder bewusstlos sein, kann das Schiff nur die Aktion „unkontrolliert“ ausführen (siehe Seite 13). Besatzungsmitglieder können keine Aktionen ausführen, solange das Schiff sich in Bewegung befindet, da sie damit ausgelastet sind, ihre Arbeit zu tun und das Schiff in Bewegung zu halten. Die Bedienungsmannschaften von Belagerungsgeräten (siehe Seite 18) sind nicht Teil der Besatzung, die zum Steuern des Schiffes erforderlich ist.

Größe und Angriffsfläche

Schiffe haben Größen und Angriffsflächen, die sich von denen der Kreaturen unterscheiden. Um Schiff-zu-Schiff-Kampf auf Bodenplänen auszuspielen, entspricht ein Feld auf der Karte 9 m statt der üblichen 1,50 m. Die meisten Schiffe sind lang und schmal. Sie belegen keinen quadratischen Platz, sondern haben immer eine Breite von nur einem Feld.

Frontseite: Im Gegensatz zu Kreaturen haben Schiffe eine Front- oder Vorderseite: den Bug. In der Regel handelt es sich dabei um eines der schmaleren Enden des Schiffes. Die Frontseite repräsentiert die Auswirkungen von Bewegungsenergie auf Fahrzeuge. Schiffe bewegen sich am besten, wenn sie mit dem Bug voraus fahren. Um sie in andere Richtungen zu lenken, sind Zeit und Kunstfertigkeit erforderlich.

Wenn ein Schiff korrekt gesteuert wird, kann es sich geradeaus, diagonal oder in einer Mischung aus beidem in derselben Bewegung fortbewegen. Fähige Steuermänner können ein Schiff problemlos geradeaus im Zickzack fahren lassen.

Bewegung: Schiffe haben eine Höchstgeschwindigkeit und einen Beschleunigungswert. Die Höchstgeschwindigkeit ist der Höchstwert, um den sich ein Schiff während einer Runde fortbewegen kann (windangetriebene Segelschiffe können diese Geschwindigkeit aber noch verdoppelt, sofern sie mit dem Wind fahren). Ein Schiff bewegt sich in der Regel zu Beginn seiner Fahrt nicht mit seiner Höchstgeschwindigkeit fort, sondern muss diese erst erreichen. Der Steuermann kann jede Runde versuchen, das Schiff um den Beschleunigungswert zu beschleunigen oder abzubremsen (siehe den Abschnitt Bewegung im Hauptabschnitt Schiffe im Kampf auf Seite 12). Die Geschwindigkeit, mit der sich ein Schiff aktuell fortbewegt, ist seine Gegenwärtige Geschwindigkeit.

Der Rand der Karte: Bei einem Schiff-zu-Schiff-Kampf stellt der Rand der Karte oder des Bodenplanes eine künstliche Begrenzung dar; auf dem offenen Meer gibt es natürlich keine Kartenränder. Wenn ein Schiff also die Karte verlässt, solltest du eine neue, leere Karte anlegen oder die Schiffe so umpositionieren, dass sie wieder Platz zum Manövrieren haben.



Seereisen und Reisegeschwindigkeit: Für weite Strecken auf Meeren und Ozeanen wird die Seereisegeschwindigkeit genutzt. Bei von Muskelkraft betriebenen Schiffen entspricht ein Reisetag 10 Stunden Rudern. Bei windangetriebenen Segelschiffen entspricht ein Reisetag 24 Stunden. Die an einem Tag zurückgelegte Entfernung kann für die meisten üblichen Schiffstypen auf Seite 172 (Tabelle 7-9) im *Pathfinder Grundregelwerk* oder den individuellen Spielwerten ab Seite 23 gefunden werden.

Segelwurf

Um ein Schiff während eines Kampfes zu steuern, muss der Steuermann einen Segelwurf ablegen, um die Manövrierfähigkeit und die Bewegungsrate des Schiffes für diese Runde zu bestimmen. Die Antriebsart des Schiffes bestimmt, welche Fertigkeit für den Segelwurf genutzt wird (siehe Antriebsarten und Segelwürfe auf dieser Seite). Sollte ein Schiff zwei Arten von Antrieb gleichzeitig verwenden, z.B. Wind und Muskelkraft, entscheidet der Steuermann, welche Fertigkeit er nutzt; in diesem Fall unterliegen alle Segelwürfe einem Malus von -5. Ein Steuermann kann anstelle eines Segelwurfes stets einen Wurf auf Weisheit ausführen. Außerhalb von Kämpfen liegt der Grund-SG für alle Segelwürfe bei SG 5. Im Kampf steigt der Grund-SG auf SG 20 für alle Segelwürfe. Ein Schiff ohne vollzählige Besatzung, aber mit mindestens halber Mannschaftsstärke erleidet einen Malus von -10 auf alle Segelwürfe.

Jemand anderen helfen: Wie auch bei anderen Fertigkeitwürfen kann ein Charakter eine Standard-Aktion aufwenden, um die Aktion Jemand anderen helfen zu nutzen. Dies repräsentiert ein zusätzliches Paar Augen, welches den Feind beobachtet, der Besatzung Anweisungen erteilt oder einfach hilfreiche Ratschläge gibt. Der helfende Charakter legt ebenfalls einen Segelwurf ab. Sollte das Ergebnis 10 oder höher sein, erhält der Steuermann einen Bonus von +2 auf seinen Segelwurf. Nur ein Charakter kann einen Steuermann bei einem Segelwurf auf diese Weise unterstützen.

Ein Schiff außerhalb eines Kampfes steuern: Da das Steuern eines Schiffes außerhalb eines Kampfes einfach auszuführen ist, indem man auf den Wurf 10 nimmt, sind normalerweise keine Segelwürfe erforderlich. Fast jeder Charakter sollte dies halbwegs schaffen. Die SG sind nur angegeben für den Fall besonderer Situationen, zu denen es durchaus kommen kann.

Ein Schiff ohne die erforderliche Fertigkeit steuern: Sollte der Steuermann nicht über die zum Steuern des Schiffes benötigte Fähigkeit verfügen, kann er immer noch einen Weisheitswurf ablegen statt des passenden Segelwurfes. Ein Steuermann kann auf diesen Wurf außerhalb eines Kampfes sogar 10 nehmen oder sich von jemand anderem helfen lassen.

Steuerruder

Jedes Fahrzeug verfügt über ein Steuerruder. Dabei handelt es sich in der Regel um einen Gegenstand mit den Immunitäten und Resistenzen eines Gegenstandes und eigenen Spielwerten. Es folgen einige typische Ruder für Schiffe mit ihrer üblichen Rüstungsklasse, Trefferpunkten und Härte. Wenn ein Steuerruder den Zustand Beschädigt erlangt, unterliegen alle Segelwürfe einem Malus von -10. Sollte das Steuerruder

zerstört werden, kann das dazugehörige Schiff nicht mehr gesteuert werden, bis das Ruder repariert wird.

Art des Ruders	RK	TP	Härte
Riemen*	12	10 pro Riemen	5
Steuerrad	10	25	5
Ruderpinne	10	25	5
Magisch behandelt**	—	x2	x2

* Riemen gelten als beschädigter Steuermechanismus, wenn mindestens die Hälfte der Riemen eines Schiffes zerstört wurden.

** Weitere Informationen zu magisch behandelten Rudern können auf Seite 26 unter Schiffsmodifikationen gefunden werden.

Antriebsart und Segelwurf

Jedes Fahrzeug verfügt über eine Antriebsart. Boote und Schiffe werden von Strömungen, Muskelkraft, Winden oder allen drei Kräften angetrieben. Die Antriebsart wirkt sich in der Regel auf die Bewegungsrate und Manövrierfähigkeit eines Schiffes aus. Noch wichtiger: Sie bestimmt, welche Fertigkeit erforderlich ist, um das Schiff zu steuern. Zum Steuern eines Schiffes sind Verstand, Aufmerksamkeit, Intuition und oft auch Begabung im Umgang mit dem Antrieb des Schiffes erforderlich. Bei Winden und Strömungen bedeutet dies die Nutzung der Strömung und den Einsatz von Werkzeugen wie Segeln, Riemen oder einem Ruder zum Bewegen des Schiffes. Es folgen die üblichen Antriebsarten für Schiffe und die mit ihnen verbundenen Fertigkeiten:

Muskelkraft: Muskelkraftangetriebene Schiffe verwenden Riemen und Ruderer, um das Schiff vorwärtszubewegen. Für den Segelwurf werden in der Regel Diplomatie, Einschüchtern oder Mit Tieren umgehen genutzt; die erforderliche Fertigkeit hängt von der Intelligenz und der Einstellung der Kreaturen ab, welche die Muskelkraft für den Antrieb liefern.

Bei intelligenten Kreaturen wird Diplomatie eingesetzt, sofern sie gleichgültig, freundlich oder hilfsbereit eingestellt sind. Eine freundliche oder hilfsbereite Einstellung verleiht einem auf Diplomatie basierenden Segelwurf einen Bonus von +5. Die durchschnittliche Besatzung ist gleichgültig, wobei eine loyale Besatzung als freundlich betrachtet werden sollte. Sollten die intelligenten Kreaturen unfreundlich oder feindselig eingestellt sein, wie es z.B. bei Rudersklaven auf einer Galeere der Fall sein dürfte, basiert der Segelwurf auf Einschüchtern. Sollten die Muskelkraft liefernden Kreaturen nicht intelligent sein, wird Mit Tieren umgehen eingesetzt.

Die Höchstgeschwindigkeit und Beschleunigung eines muskelkraftbetriebenen Schiffes hängt von der Anzahl der Kreaturen ab, welche für Antriebskraft sorgen. Die meisten muskelkraftbetriebenen Schiffe haben eine Höchstgeschwindigkeit von 9 m und eine Beschleunigung von 9 m. Größere muskelkraftangetriebene Schiffe mit vielen Ruderern haben eine Höchstgeschwindigkeit von 18 m und eine Beschleunigung von 9 m.

Riemen: Alle muskelkraftangetriebenen Schiffe setzen den Gebrauch von Riemen voraus. Riemen haben eigene Spielwerte (siehe Kasten).

Strömungen: Alle Boote und Schiffe können Wasserströmungen zur Fortbewegung und als Antrieb nutzen, allerdings sind Schiffe, die sich allein auf Strömungen verlassen, etwas eingeschränkt. Diese Fahrzeuge können sich nur mit der Strömung und mit der Geschwindigkeit der Strömung fortbewegen, sofern sie nicht noch über andere Arten von Antrieb und Manipulation verfügen, z.B. über Muskelkraft im Falle von Ruderbooten oder Winden im Falle von Segelschiffen. Ein strömungsangetriebenes Schiff erfordert einen Fertigkeitsswurf für Beruf (Seefahrer) für den Segelwurf.

Die Höchstgeschwindigkeit eines strömungsangetriebenen Schiffes hängt von der Geschwindigkeit der Strömung ab. Diese kann häufig bis zu 36 m sein. Die Beschleunigung eines strömungsangetriebenen Schiffes ist 9 m.

Wind: Windangetriebene Schiffe verwenden Segel, um den Wind zur Fortbewegung und als Antrieb zu nutzen. Ein windangetriebenes Schiff erfordert für Segelwürfe Fertigkeitsswürfe für Beruf (Seefahrer).

Kleine windangetriebene Schiffe können sich mit einer Höchstgeschwindigkeit von 9 m bewegen. Größere Schiffe, die zudem muskelkraftangetrieben sind, besitzen oft eine Höchstgeschwindigkeit von 18 m, wenn sie nur den Wind als Antriebsart nutzen. Große Schiffe mit mehreren Masten und vielen Segeln können eine Höchstgeschwindigkeit von bis zu 27 m besitzen. Ein windangetriebenes Schiff hat eine Beschleunigung von 9 m.

Alle windangetriebenen Schiffe können sich mit dem Doppelten ihrer normalen Höchstgeschwindigkeit fortbewegen, wenn sie mit dem Wind fahren. Ein windangetriebenes Schiff kann nicht gegen den Wind fahren.

Segel und Takelage: Alle windangetriebenen Schiffe verwenden Segel und Takelage. Um sich mit voller Geschwindigkeit fortbewegen zu können, benötigt ein Schiff 10 Felder von je 1,50 m x 1,50 m pro Mast pro Feld, welches das Schiff als Angriffsfläche belegt. Ein Dreimaster, der drei Felder belegt, benötigt beispielsweise 90 Felder an Segeln. Segel haben eigene Spielwerte (siehe Kästen).

Gemischte Antriebsarten: Manche Schiffe nutzen mehrere Arten von Antrieb, um an Flexibilität zu gewinnen. Zudem können mehrere Arten der Fortbewegung für eine höhere Geschwindigkeit sorgen. Wenn ein Schiff über zwei Arten von Antrieb verfügt, z.B. Wind und Muskelkraft, werden die beiden Höchstgeschwindigkeiten addiert, um die Höchstgeschwindigkeit dieses Schiffes zu bestimmen. Die Beschleunigung bleibt gleich. Sollte ein Schiff über drei Antriebsarten verfügen, ändert sich nichts, es ist nur flexibler. Ein Schiff mit mehreren Antriebsarten benötigt oft eine größere Besatzung, um in Gang zu kommen und in Bewegung zu bleiben.

Flucht und Verfolgung

Auf dem offenen Meer kann ein Schiff ein anderes auf mehrere Kilometer Entfernung hin entdecken. Es ist praktisch unmöglich, ein Schiff zu überraschen. Sollten beide Schiffe einen Kampf anstreben, nähern sie sich einander und beginnen einen Schiff-zu-Schiff-Kampf. Sollte aber ein Schiff einem Kampf ausweichen wollen, kommt es zu einer Verfolgungsjagd. Der SL kann bestimmen, dass ein schnelleres

ANTRIEBSARTEN

Es folgen einige der diversen Antriebsarten für Schiffe mit Rüstungsklasse, Trefferpunkten und Härte. Um die aktuelle RK des Antriebs eines Schiffes zu berechnen, addiere auf die Grund-RK den Segelwurf-Modifikator des Steuermannes (oder seinen Weisheits-Modifikator, sofern er diesen nutzt). Wenn ein Antrieb den Zustand Beschädigt erlangt, wird die Höchstgeschwindigkeit des Schiffes halbiert und es kann nicht mehr die Oberhand (siehe Seite 12) gewinnen, bis der Antrieb repariert oder ersetzt wird. Sollte sich das Schiff in Bewegung befinden und sich schneller fortbewegen als seine neue Höchstgeschwindigkeit, bremst es automatisch auf seine neue Höchstgeschwindigkeit ab.

Riemen: Riemen sind meist schwächer als das Gefährt, welches sie vorantreiben. Ferner sind sie schwer zu ersetzen, daher ist die Zerstörung der Riemen eines Schiffes ein guter Weg, um das Schiff zu kapern. Riemen gelten als beschädigt, wenn mindestens die Hälfte aller Riemen auf einem Schiff zerstört wurde. Falls alle Riemen auf einem Schiff zerstört werden, kann das Schiff nicht länger mittels Muskelkraft angetrieben werden und muss sich auf die Strömung und/oder den Wind verlassen.

Segel und Takelage: Segel (und die sie steuernde Takelage) sind oft schwächer als das Gefährt, welches sie vorantreiben. Dafür sind sie vergleichsweise leicht zu reparieren. Die Zerstörung der Segel eines Schiffes ist ein guter Weg, um das Schiff zu kapern. Segel erleiden doppelten Schaden durch Feuer- und Säureangriffe (der Schaden wird mit 2 multipliziert). Segel erhalten den Zustand Beschädigt, wenn mindestens die Hälfte aller Felder an Segeln auf einem Schiff zerstört wurde. Sollten alle Segel eines Schiffes zerstört werden, kann das Schiff nicht länger den Wind als Antriebsart nutzen und muss sich auf die Strömung oder Muskelkraft verlassen.

Antrieb	Grund-RK	TP	Härte
Riemen	12	10 pro Riemen	5
Segel	6	4 pro 1,50 m-Feld	0
Magisch behandelt*	—	x2	x2

* Weitere Informationen zur magischen Behandlung von Antrieben kann im Abschnitt zu Schiffsmodifikationen gefunden werden.

Schiff immer das langsamere einholt, doch selbst langsamere Schiffe können vorteilhafte Winde, Strömungen oder Küstengewässer nutzen, um zu entkommen.

Wenn zwei Schiffe einander erstmals begegnen, müssen den Steuerleuten beider Schiffe drei konkurrierende Segelwürfe gelingen. Dabei ist der Steuermann siegreich, der bei mindestens zweien der Würfe gewinnt. Sollte das verfolgende Schiff gewinnen, holt es das fliehende Schiff ein und ein Schiff-zu-Schiff-Kampf beginnt. Sollte das fliehende Schiff gewinnen, entkommt es. Sollte es zu einem Gleichstand kommen, sollten die Steuerleute noch einmal von vorn beginnen und drei konkurrierende Segelwürfe ablegen.



Solche Verfolgungsjagden können Tage in Anspruch nehmen, während ein Schiff sich bemüht, das andere auszumänuvriert. Der SL kann 1W4 würfeln, um die Anzahl an Tagen zu ermitteln, die die Jagd dauert.

Rückzug: Ein an einem Schiff-zu-Schiff-Kampf beteiligtes Schiff kann sich aus dem Kampf zurückziehen, indem es sich über den Rand der Karte bewegt. Dies beendet den Kampf Schiff-zu-Schiff augenblicklich. Der SL entscheidet, ob das Schiff entkommt oder ob eine neue Verfolgungsjagd beginnt.

SCHIFFE IM KAMPF

Es folgen die Regeln, wie Schiffe sich während der Kampf-
runde verhalten:

Vorbereitung

Sobald wenigstens zwei Schiffe davor stehen, sich im Gefecht zu begegnen, verwende einen große, leeren Bodenplan, um die Gewässer zu repräsentieren, auf denen es zum Kampf kommt. Die Rückseite der *GameMastery Flip-Mat: Ship* enthält ein leeres Wassermuster, welches ideal für Schiff-zu-Schiff-Kämpfe geeignet ist. Ein Feld entspricht einer Entfernung von 9 m (siehe Abschnitt Größe und Angriffsfläche auf Seite 9).

Bestimme, welches Schiff der Angreifer ist und welcher der Verteidiger. Als Piraten wird das Schiff der SC meist der Angreifer sein und ihr Gegner der Verteidiger; bei bestimmten Begegnungen mag sich das Blatt aber auch wenden. Repräsentiere jedes Schiff durch Aufsteller, welche die entsprechende Zahl an Feldern belegen oder nutze die auf Seite 29 mitgelieferten Schiffsmarken.

Um die Position der Schiffe auf dem Bodenplan zu bestimmen, würfle mit 1W4, um die Ausrichtung der Schiffe zu bestimmen (die Richtung in welche die Frontseite, der Bug, weist). Da beide Schiffe sich gerade eine Verfolgungsjagd geliefert haben, sollten beide in dieselbe Richtung weisen. Ein Ergebnis von 1 bedeutet Norden, 2 Osten, 3 Süden und 4 Westen. Platziere das verteidigende Schiff so mittig wie möglich mit der passenden Ausrichtung auf der Karte.

Dann ermittle mit einem 1W8 die Richtung, in welcher sich der Angreifer in Bezug auf den Verteidiger befindet. Nutze dabei die Richtlinien für verfehlte Würfe mit Flächenwirkungswaffen (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 202): Ein Ergebnis von 1 bedeutet Norden, Ergebnisse von 2 bis 8 werden im Uhrzeigersinn ausgewertet. In manchen Fällen kann dies bedeuten, dass der Angreifer sich vor dem Verteidiger befindet und ihn während der Verfolgungsjagd überholt hat.

Schließlich lege mit 1W4+2 die Anzahl an Feldern Entfernung zwischen den beiden Schiffen fest. Platziere den Angreifer in der entsprechenden Himmelsrichtung und Entfernung zum Verteidiger auf der Karte.

Sofern eine Begegnung nichts anderes festlegt, kannst du davon ausgehen, dass jedes Schiff den Kampf mit einer Geschwindigkeit von 9 m beginnt. Ebenso wird davon ausgegangen, dass alle Belagerungsgeräte (siehe Seite 18) an Bord eines Schiffes ebenfalls zu Beginn des Kampfes geladen sind.

Wind: Sollte eines der beteiligten Schiffe zur Fortbewegung auf Wind und Segel angewiesen sein, dann bestimme

zufällig in welche Richtung der Wind weht, indem du mit 1W4 würfelst und dieselben Richtlinien wie bei der Ausrichtung nutzt.

Initiative

Wenn der Kampf beginnt, sollte der Steuermann eines Schiffes die Initiative auswürfeln; sein Schiff bewegt sich, wenn der Steuermann am Zug ist. Sollte ein Schiff über keinen Steuermann verfügen, bewegt es sich während des Zuges der letzten Kreatur, die es gesteuert hat oder zu einem vom SL bestimmten Zug. Sollten die SC in den Kampf eingreifen wollen, sollten sie (und alle wichtigen, an der Begegnung beteiligten NSC) nun ebenfalls die Initiative auswürfeln.

Die Oberhand

Zu Beginn jeder Runde legt jeder Steuermann einen konkurrierenden Segelwurf ab, um zu bestimmen, wer in dieser Runde die Oberhand hat. Dies repräsentiert die Unwägbarkeiten von Glück, Können und Umgebung; günstige Winde, vorteilhafte Strömungen, eine große Welle hinunterfahren oder dem Gegner den Wind aus den Segeln nehmen. Der Steuermann, der bei dem konkurrierenden Wurf gewinnt, hat die Oberhand und kann sein Schiff sofort mit einer Freien Aktion in eine beliebige Richtung um 1 Feld bewegen. Für jeweils 5 Punkte, um welche er den gegnerischen Wurf überbietet, kann er sein Schiff um ein weiteres Feld bewegen. Bei einem Gleichstand erhält kein Steuermann die Oberhand.

Alternativ kann der Steuermann, der die Oberhand gewinnt, die Ausrichtung seines Schiffes auch um 90° verändern. Für jeweils 5 Punkte, um welche er den gegnerischen Wurf überbietet, kann er die Ausrichtung seines Schiffes um weitere 90° verändern.

Ein Schiff, welches im Vergleich zum anderen näher in der Windrichtung liegt, erhält auf den konkurrierenden Wurf zur Bestimmung der Oberhand einen Bonus von +2.

Bewegung

Zu Beginn des Zuges eines Steuermannes kann dieser eine der folgenden Segelaktionen ausführen (mit Ausnahme der Aktion „Unkontrolliert“), indem er einen Segelwurf zum Steuern des Schiffes ablegt. Der Steuermann muss dafür alle erforderlichen Handlungen ausführen, ehe er während dieses Zuges irgendetwas anderes tut. Wie bei einem normalen Kampf kann ein Steuermann jede Runde eine Bewegungs- und eine Standard-Aktion ausführen. Sobald er sich für eine Aktion entschieden hat oder eine andere Aktion durchführt, durch welche das Schiff unkontrolliert wird, bewegt sich das Schiff. Sollte das Schiff weniger als die Hälfte an Sollstärke der Besatzung aufweisen, keinen Steuermann haben oder der Steuermann keine Aktion ausführen, etwas anderes tun als das Schiff zu steuern oder eine Aktion verzögern oder vorbereiten, führt das Schiff die Aktion „Unkontrolliert“ aus.

Volle Fahrt voraus (Standard-Aktion): Mit einem erfolgreichen Segelwurf erhöht sich die gegenwärtige Geschwindigkeit des Schiffes um seinen Beschleunigungswert (in der Regel 9 m) maximal bis zur Höchstgeschwindigkeit. Das Schiff

kann sich geradeaus oder geradeaus diagonal bewegen. D.h. beim Betreten eines neuen 9 m-Feldes kann es auf eines der Felder vor ihm bewegt werden (direkt voraus oder diagonal voraus). Dies ermöglicht es dem Schiff zu schlingern. Ein Steuermann, dessen Segelwurf misslingt, beschleunigt nicht und kann sich nur direkt geradeaus bewegen.

Hart Steuerbord oder Hart Backbord (Standard-Aktion): Der Steuermann kann das Schiff wenden, während es sich mit seiner gegenwärtigen Geschwindigkeit vorwärtsbewegt. Mit einem erfolgreichen Segelwurf kann der Steuermann die Frontseite des Schiffes jederzeit während der Bewegung des Schiffes um 90° nach links (backbord) oder rechts (steuerbord) verschieben. Drehe das Schiff so auf der Karte, dass das hinterste Feld des Schiffes den Platz einnimmt, auf welchem sich bis dahin das Feld mit der Frontseite befunden hat. Sollte die gegenwärtige Geschwindigkeit des Schiffes mindestens dem Doppelten der Beschleunigung entsprechen, erhält der Steuermann einen Malus von -5 auf den Segelwurf. Sollte die gegenwärtige Geschwindigkeit des Schiffes dem Dreifachen der Beschleunigung entsprechen, beträgt der Malus -10. Sollte die gegenwärtige Geschwindigkeit dem Vierfachen der Beschleunigung oder mehr entsprechen, beträgt der Malus -20. Bei einem gescheiterten Wurf verändert sich die Ausrichtung des Schiffes nicht, es kann sich aber während seiner Bewegung diagonal geradeaus bewegen. *Hinweis:* Ein windangetriebenes Schiff, dass gegen den Wind fährt (d.h. dessen Frontseite in die Richtung zeigt, aus welcher der Wind geht), wird als „in Ketten gelegt“ bezeichnet und führt die Aktion Unkontrolliert aus, bis der Steuermann es in eine andere Richtung dreht.

Fahrt wegnehmen (Standard-Aktion): Wenn der Segelwurf gelingt, sinkt die gegenwärtige Geschwindigkeit des Schiffes um 9 m. Bei einem gescheiterten Wurf verlangsamt das Schiff nicht. Das Schiff kann sich in jedem Fall aber geradeaus vorwärts oder geradeaus diagonal bewegen. Sollte die Geschwindigkeit des Schiffes auf 0 verlangsamt werden, wird es von der verbliebenen Bewegungsenergie noch ein Stück vorangetrieben: Das Schiff bewegt sich entweder geradeaus vorwärts oder geradeaus diagonal voraus um 1W4 x 9 m, ehe es zum Stillstand kommt. Sollte der Steuermann über das Talent Meisterlicher Fahrzeuglenker verfügen (*Pathfinder Ausbauregeln II - Kampf*), sinkt diese Entfernung um 9 m (Minimumstrecke 0 m).

Aus dem Weg (Standard-Aktion): Wenn der Segelwurf gelingt, kann der Steuermann einen feindlichen Steuermann mit einem trickreichen oder komplizierten Manöver zu einer Reaktion zwingen. Das Ergebnis dieses Segelwurfes wird zum SG des nächsten Segelwurfes des gegnerischen Steuermannes. Bei einem misslungenen Wurf bleibt die Geschwindigkeit des Schiffes konstant, das Schiff kann sich aber nicht geradeaus diagonal vorwärts bewegen und der gegnerische Steuermann legt seinen nächsten Segelwurf zu normalen Bedingungen ab.

Kurs halten (Bewegungsaktion): Wenn der Segelwurf gelingt, kann der Steuermann das Schiff mit der gegenwärtigen Geschwindigkeit geradeaus vorwärts oder geradeaus diagonal voran bewegen. Sollte der Wurf misslingen, bleibt die Geschwindigkeit konstant, allerdings kann das Schiff sich nur direkt geradeaus vorwärts bewegen und nicht geradeaus diagonal.

Volle Kehrtwendung (Volle Aktion): Wenn der Segelwurf gelingt, kann der Steuermann das Schiff mit einer Geschwindigkeit von 9 m rückwärts bewegen. Das Schiff bewegt sich entweder geradeaus rückwärts oder diagonal rückwärts. Sollte der Wurf misslingen, bewegt es sich nicht rückwärts. Ein Schiff kann sich nur dann rückwärts bewegen, wenn seine gegenwärtige Geschwindigkeit 0 ist.

Unkontrolliert (keine Aktion): Wenn der Steuermann nichts tut, es keinen Steuermann gibt oder das Schiff weniger Besatzungsmitglieder als die halbe Sollstärke hat, ist das Schiff unkontrolliert. Ein unkontrolliertes Schiff führt nur die Aktion Unkontrolliert aus, bis es anhält oder jemand die Steuerung übernimmt (und es einen neuen Steuermann gewinnt). Ein unkontrolliertes Schiff bewegt sich nur geradeaus vorwärts, nicht aber geradeaus diagonal, und verlangsamt automatisch um 9 m. Selbst wenn ein Schiff nichts tut, kann es immer noch Rammmanöver durchführen (siehe unten, Rammen).

Angriffe

Schiffe besitzen eigentlich keine Angriffe und bedrohen auch nicht den Bereich um sie herum. Manche Schiffe können aber mit Rammen ausgerüstet werden (siehe Seite 28). Manche Schiffe tragen zudem Belagerungsgeräte (siehe Seite 18). Sofern das Schiff über ausreichend Besatzungsmitglieder verfügt, um auch die Belagerungsgeräte zu bemannen, können





diese Angriffe durchführen. Individuen an Bord von Schiffen spielen eigentlich keine bedeutende Rolle bei Schiff-zu-Schiff-Kämpfen, aber bedeutende Charaktere wie SC können sich immer noch beteiligen, falls sie die Belagerungsgeräte bedienen wollen oder sich ein Feindschiff in Reichweite ihrer Fernkampfangriffe oder Zauber befindet. Ein Angriff gegen ein Schiff kann gegen das Schiff selbst, Kreaturen an Bord, den Antrieb oder das Steuerruder erfolgen. Man kann auch versuchen, ein Schiff zu entern. Ferner kann ein Schiff ein Rammmanöver oder ein Schermanöver durchführen als Teil seiner Bewegung.

Angriffe gegen das Schiff selbst: Dies ist ein Angriff gegen den Schiffsrumpf. Wenn der Angriff gelingt, erleidet das Schiff normalen Schaden.

Angriff gegen eine Kreatur an Bord: Dies ist ein normaler Angriff gegen eine Kreatur an Bord eines Schiffes. Dabei kann es sich um einen Passagier, ein Besatzungsmitglied, den Steuermann oder eine Kreatur handeln, welche das Schiff antreibt. Das Ziel erhält teilweise Deckung (+2 auf RK und +1 auf Reflexwürfe) oder bessere gegen Angriffe von außerhalb des Schiffes. Kreaturen in einem Vor- oder Heckschiff erhalten Deckung (+4 auf RK und +2 auf Reflexwürfe), während jene in einer Luke oder einem Aufgang Verbesserte Deckung haben (+8 auf RK und +4 auf Reflexwürfe). Sobald zwischen Kreaturen an Bord zweier Schiffe ein Kampf beginnt (z.B. im Rahmen des Enterns), sollte der Schiff-zu-Schiff-Kampf enden und stattdessen ein Kampf an Bord eines Schiffes beginnen.

Angriff gegen den Antrieb: Der Antrieb eines Schiffes (sein Mittel zur Fortbewegung, egal ob Segel, Riemen oder anderes) besitzt in der Regel eigene Spielwerte (siehe Kasten auf Seite 11). Kreaturen, die ein Schiff vorantreiben, nutzen ihre eigenen Spielwerte. Sollten Besatzungsmitglieder angegriffen werden, welche das Schiff vorantreiben (z.B. Ruderer), sind dies Angriffe gegen Kreaturen an Bord, siehe oben. Die Spielwerte eines Schiffes enthalten auch Angaben zu seiner Antriebsart.

Angriff gegen das Steuerruder: Das Ruder eines Schiffes ist eine Gerätschaft mit eigenen Spielwerten (siehe Steuerruder auf Seite 10). Wenn sein Ruder zerstört wird, kann ein Schiff nicht mehr gesteuert werden.

Angriff gegen ein Belagerungsgerät: Auf einem Schiff angebrachte Belagerungsgeräte besitzen eigene Spielwerte (siehe Seite 18). Belagerungsgeräte ziehen wie Kreaturen an Bord Vorteile aus Deckung.

Breitseiten: Manche Schiffe tragen eine große Anzahl von Belagerungsgeräten. Anstelle zahlreicher, individueller Angriffswürfe, welche den Schiff-zu-Schiff-Kampf verlangsamen, können Belagerungsgeräte in „Breitseiten“ abgefeuert werden. Alle Belagerungsgeräte derselben Art auf derselben Seite des Schiffes können gleichzeitig feuern. Breitseitenangriffe können nur den Rumpf oder den Antrieb eines Schiffes zum Ziel haben. Es wird ein einzelner Angriffswurf ausgeführt. Ist dieser erfolgreich, treffen alle Waffen ihr Ziel; misslingt er, verfehlen alle Waffen ihr Ziel. Bei einem Treffer nimm den durchschnittlichen Schaden der Belagerungswaffe und multipliziere ihn mit der Anzahl der Waffen, welche die Breitseite abgefeuert haben, um den Gesamtschaden zu errechnen.

Beispiel: Ein Segelschiff mit 10 leichten Ballisten auf der Backbordseite feuert eine Breitseite. Eine leichte Balliste

verursacht 3W8 Schadenspunkte, der Durchschnitt beträgt 13,5 Schadenspunkte. Wenn der Angriff trifft, verursacht die Breitseite $13,5 \times 10 = 135$ Schadenspunkte.

Entern

Wenn die Besatzung eines Schiffes ein feindliches Schiff entern und dessen Besatzung angreifen will, muss das andere Schiff zunächst ergriffen werden; etwa indem Seile zwischen den Schiffen gespannt werden. Hierzu dürfen die Schiffe nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein (d.h. sie müssen sich auf der Karte auf angrenzenden Feldern befinden). Wenn beide Steuerleute es darauf anlegen, gelingt das Ergreifen automatisch; beide Besatzungen werfen einander Enterleinen zu und ziehen die Schiffe zueinander. Wenn beide Schiffe aufgrund eines Rammmanövers ihre Geschwindigkeit auf 0 reduziert haben, werden sie ebenfalls als ergriffen betrachtet.

Sollte nur ein Steuermann ein Ergreifen anstreben, muss ihm ein Kampfmanöverwurf gegen die KMV des Zielschiffes gelingen, wobei er den Grund-KMB des Schiffes plus den Modifikator der für den Segelwurf genutzten Fertigkeit (oder seinen WE-Modifikator, falls er über diesen das Schiff steuert) als Gesamt-KMB nutzt. Sollte der Wurf erfolgreich sein, ist das Zielschiff ergriffen. In der nächsten Runde gehen beide Schiffe Seite an Seite und reduzieren ihre Geschwindigkeit auf 0. Sollte ein Schiff weniger Besatzungsmitglieder als die halbe Sollstärke aufweisen, erfolgt ein Kampfmanöverwurf zum Ergreifen mit einem Malus von -10.

Aus einem Ergreifen ausbrechen: Der Steuermann des ergriffenen Schiffes kann versuchen, aus dem Ergreifen auszubringen, indem er einen Kampfmanöverwurf gegen die KMV des gegnerischen Schiffes mit einem Malus von -4 durchführt. Bei Erfolg hat seine Besatzung die Enterleinen gekappt und das befreite Schiff kann sich normal bewegen.

Entern: Sobald zwei Schiffe im Zustand Ergriffen sind, kann eine Besatzung das andere Schiff betreten. Der Steuermann mit dem höchsten Initiativwert entscheidet, ob seine Besatzung das andere Schiff entert oder darauf wartet, dass die Besatzung des anderen Schiffes das eigene Schiff betritt. Charaktere, die ein gegnerisches Schiff entern, gelten für die erste Kampfrunde an Bord des Schiffes als auf dem falschen Fuß, da sie über die Reling beider Schiffe klettern, drüben erst einmal Halt finden und sich orientieren müssen. Charaktere, die eine Enterbrücke (siehe Seite 21) nutzen, um ein anderes Schiff zu betreten, befinden sich nicht auf dem falschen Fuß.

Rammen

Um ein Ziel zu rammen, muss ein Schiff mindestens eine Geschwindigkeit von 9 m besitzen. Ferner muss sich das vorderste Feld in einem an das Ziel angrenzende Feld befinden. Der Steuermann muss einen Kampfmanöverwurf für Rammen gegen die KMV des Zieles durchführen; hierzu nutzt er den Grund-KMB seines Schiffes plus den Modifikator der für den Segelwurf genutzten Fertigkeit (oder seinen WE-Modifikator, falls er über diesen das Schiff steuert) als Gesamt-KMB. Sollte der Wurf erfolgreich sein, trifft sein Schiff das Ziel und fügt ihm Rammschaden zu. Das rammende Schiff selbst nimmt die Hälfte dieses Schadens. Der Rammschaden, den ein Schiff verursacht, ist in den jeweiligen Spielwerten

aufgeführt (siehe Seite 23). Sollte der Kampfmanöverwurf die KMV des Zieles um 5 oder übertreffen, erleidet das Ziel den doppelten Rammschaden. Sollte der Kampfmanöverwurf die KMV des Zieles um 10 oder mehr übertreffen, erleidet das Ziel den doppelten Rammschaden und seine Geschwindigkeit wird sofort auf 0 reduziert. Unabhängig vom Ergebnis des Kampfmanöverwurfes wird die Geschwindigkeit des rammenen Schiffes auf 0 reduziert.

Wenn ein Schiff mit einem anderen Schiff oder einem soliden Gegenstand (einer unbeweglichen Struktur mit Härte 5 oder mehr) kollidiert, führt es unabhängig von den Absichten des Steuermannes ein Rammmanöver aus. In diesem Fall ist kein Kampfmanöverwurf erforderlich; der Effekt tritt automatisch ein.

Wenn ein Schiff ein Rammmanöver gegen einen soliden, festen Gegenstand durchführt, stelle fest, wie viel Schaden das Schiff und der Gegenstand erleiden, und lass das Schiff die Fläche des soliden Gegenstandes betreten. Das Schiff passiert diese Fläche nur, wenn der solide Gegenstand genug Schaden erleidet, um zerstört zu werden. Andernfalls erleidet das Schiff den Schaden und seine Geschwindigkeit wird sofort auf 0 reduziert, während es direkt vor dem soliden Gegenstand zu einem abrupten Halt kommt.

Ein Schiff kann an seiner Frontseite mit einer Ramme ausgestattet werden. Ein Schiff mit einer Ramme verursacht zusätzlich 2W8 Schadenspunkte bei einem Rammmanöver und ignoriert den Schaden, den es beim Betreten des ersten Feldes des soliden Gegenstandes erleiden würde, sowie den Schaden, den es durch das Rammen von Kreaturen oder anderer Gegenstände (wie Schiffe) erleiden würde. Eine Ramme kann für 50 GM an einem großen Schiff befestigt werden, für 100 GM an einem riesigen Schiff, für 300 GM an einem gigantischen Schiff und für 1.000 GM an einem kolossalen Schiff.

Sollte ein Schiff über keine vollständige Besatzung, aber mindestens die Hälfte seiner Sollstärke verfügen, erleidet der Steuermann einen Malus von -10 auf seinen Kampfmanöverwurf für das Rammmanöver. Ein Schiff mit weniger als der Hälfte seiner Sollbesatzung kann kein Rammmanöver ausführen.

Abscheren

Ein Schiff kann versuchen, die Ruder eines feindlichen Schiffes abzuscheren, sofern das Schiff Ruder zur Fortbewegung mittels Muskelkraft nutzt. Für ein Schermanöver muss ein Schiff sich angrenzend zu dem Feld mit der Front- oder Rückseite befinden und sich an der vollen Länge des Zielschiffes vorbeibewegen. Dem Steuermann muss ein Schermanöver gegen die KMV des Zieles gelingen. Hierzu nutzt er den Grund-KMB seines Schiffes plus den Modifikator der für den Segelwurf genutzten Fertigkeit (oder seinen WE-Modifikator, falls er über diesen das Schiff steuert) als Gesamt-KMB. Sollte der Wurf erfolgreich sein, schert sein Schiff die Ruder des Zielschiffes ab. Die Ruder nehmen Schaden entsprechend der Hälfte ihrer Gesamttrefferpunkte und erhalten den Zustand Beschädigt. Dies reduziert die Höchstgeschwindigkeit des Schiffes auf die Hälfte und hindert seinen Steuermann daran, die Oberhand zu erlangen. Sollte das Schiff sich in Bewegung befinden und eine gegenwärtige Geschwindigkeit höher als seine neue Höchstgeschwindigkeit aufweisen,

KAPERN

Im Rahmen des *Pathfinder Abenteuerpfades* „Unter Piraten“ gehen wir davon aus, dass die SC mehr daran interessiert sind, feindliche Schiffe zu kapern, als sie zu versenken. Ein versenktes Schiff kann man weder plündern, noch die Besatzung oder Passagiere gegen Lösegeld verkaufen, sowie das Schiff selbst nutzen oder verkaufen. Sobald ein Schiff also geentert wurde, endet der Schiff-zu-Schiff-Kampf und an Deck des Schiffes, welches zuerst geentert wurde, beginnt ein Kampf.

Ein Kampf an Bord eines Schiffes findet in der Regel zwischen den „Würdenträgern“ der beiden Schiffe statt; die SC bekämpfen in einem normalen Kampf meist den Kapitän des feindlichen Schiffes und andere bedeutende NSC an Bord des Feindschiffes. Die Besatzungen der beiden Schiffe bekämpfen einander derweil im Hintergrund.

Welche Seite der „Würdenträger“ den Kampf gewinnt (also entweder die SC oder die feindlichen NSC), gewinnt den gesamten Kampf. D.h. dass eine Schiffsbesatzung die Mannschaft eines anderen Schiffes besiegt, wenn ihr Kapitän den feindlichen Kapitän besiegt. Wahrscheinlich verliert die siegreiche Mannschaft Mitglieder durch den Kampf; allerdings gehen wir davon aus, dass genug Angehörige der unterlegenen Besatzung zur Siegerseite überlaufen, um alle Verluste auszugleichen. Dies hat den Nebeneffekt, dass die SC einerseits nicht mit großen Zahlen niedrigstufiger Gegner kämpfen und zugleich auch noch darüber Buch führen müssen, welche Verluste ihre Besatzung in jedem Kampf hinnimmt.

Die SC erhalten die normalen EP für die Gegner, die sie im Kampf besiegen. In den meisten Fällen ist ein Schiff-zu-Schiff-Kampf nur ein Vorspiel vor dem Hauptkampf. Sollten die SC sich aber entscheiden, einen Schiff-zu-Schiff-Kampf bis zum bitteren Ende auszutragen und ein Schiff zu versenken oder zu zerstören, ohne je gegen den Kapitän und andere NSC zu kämpfen, erhalten sie EP entsprechend des HG des Kapitäns, da dieser das feindliche Schiff während des Schiff-zu-Schiff-Kampfes gesteuert hat.

verlangsamt es automatisch auf seine neue Höchstgeschwindigkeit. Ein Schiff, welches zur Fortbewegung nicht auf Ruder angewiesen ist, ist von einem Schermanöver nicht betroffen.

Sollte ein Schiff über keine vollständige Besatzung, aber mindestens die Hälfte seiner Sollstärke verfügen, erleidet der Steuermann einen Malus von -10 auf seinen Kampfmanöverwurf für das Schermanöver. Ein Schiff mit weniger als der Hälfte seiner Sollbesatzung kann kein Schermanöver ausführen.

Die Kontrolle über ein Schiff übernehmen

Wenn ein Schiff keinen Steuermann hat, kann eine andere Kreatur die Kontrolle über das Schiff übernehmen, sofern sie sich angrenzend zum Steuerungsmechanismus befindet und mit einer Freien Aktion einen Segelwurf ablegt. Der Steuermann eines Schiffes kann stets mit einer Freien Aktion die Kontrolle über ein Schiff an eine andere Kreatur übergeben. Sollte eine Kreatur die Kontrolle über ein Schiff einer anderen



Reparaturen dauern allerdings meist zu lange, um ein sinkendes Schiff zu retten, sobald es beginnt unterzugehen.

Ein Schiff reparieren

Die schnellste und einfachste Methode zur Reparatur eines Schiffes liegt in der Nutzung von Zaubern. *Ausbessern* ist nicht machtvoll genug, um einen so großen Gegenstand wie ein Schiff wirksam wiederherstellen zu können, doch *Reparieren* wirkt auf ein Schiff wie auf ein Konstrukt und repariert 1W6 Schadenspunkte pro Stufe. Natürlich gibt es auch weitaus weltlichere Methoden zur Schiffsreparatur: Aufgrund ihrer spezialisierten Bauweise ist zur Reparatur von Schiffen (wie auch von Rudern und Segeln) die Fertigkeit Handwerk (Schiffe) erforderlich. Abhängig von der Art eines Schadens können mit Zustimmung des SL auch Fertigkeiten wie Handwerk (Segel) oder Handwerk (Tischler) oder sogar unterschiedliche Berufsfertigkeiten zum Einsatz kommen. Eine Person kann mit einem Tag Arbeit unter Einsatz einer passenden Fertigkeit und Rohmaterial im Wert von 10 GM 10 Schadenspunkte reparieren, sofern ihr ein Fertigkeitswurf gegen SG 10 gelingt. Bei Misslingen repariert sie nur 5 Schadenspunkte. *Verarbeitung* kann auch eingesetzt werden, um die für eine Reparatur benötigten Rohmaterialien zu erschaffen. Neue Ruder kosten pro Stück 2 GM.

Feuer

Feuer ist auf jedem hölzernen Schiff eine ständig präsente Gefahr. Die meisten Schiffe gehen zwar nicht gleich in Flammen auf, wenn eine Fackel oder eine Laterne fallen gelassen wird; alchemistisches oder magisches Feuer dagegen ist um einiges gefährlicher. Beachtete, dass viele Feuerzauber mit der Wirkungsdauer Sofort nicht automatisch ein Schiff in Brand setzen. Zauber, welche Feuerschaden über mehrere Runden hinweg verursachen, können aber durchaus an Bord eines Schiffes einen Brand erzeugen (siehe unten, Magie).

Wenn ein Schiff Feuerschaden nimmt (sei es durch Alchemistenfeuer, brennende Pfeile, verschiedene Zauber und andere Effekte nach Maßgabe des SL), muss ihm sofort ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + erlittener Schaden gelingen, um nicht Feuer zu fangen. Ein Angriff, der nicht ausdrücklich gegen den Antrieb des Schiffes (z.B. die Segel) gerichtet ist, geht immer gegen den Schiffsrumpf selbst.

Sobald ein Schiff zu brennen begonnen hat, erleidet es automatisch pro Runde 2W6 Punkte Feuerschaden (der Schaden ignoriert Härte), während sich das Feuer ausbreitet. Die Schiffsbesatzung kann versuchen, mit einer Vollen Aktion die Flammen zu löschen. Diese Aktion beschäftigt die gesamte Besatzung und gestattet dem Schiff, einen Reflexwurf gegen SG 15 + die Anzahl von Runden, welche das Schiff bereits brennt, abzulegen. Ein erfolgreicher Rettungswurf bedeutet, dass das Feuer gelöscht werden konnte. Ansonsten erleidet das Schiff in dieser Runde die üblichen 2W6 Punkte Feuerschaden.

Während die Besatzung mit Löschen beschäftigt ist, kann ein Schiff nur die Aktion Unkontrolliert ausführen, da niemand verfügbar ist, um es zu segeln.

Vereinfachte Regeln zu Bränden und dem Ausbreiten von Feuer sind im *Pathfinder Abenteuerpfad 7: „Der Spuk von Scheckenfels“*, dem ersten Band von „Kadaverkrone“, zu finden, falls die SC sich selbst ins Getümmel stürzen und das Feuer bekämpfen wollen.

MAGIE

Kreaturen können Schiffe mit Zaubern angreifen. Schiffe sind Gegenstände; Zauber, die nur gegen oder auf Kreaturen wirken, haben daher keine Auswirkungen auf Schiffe. Da ein Schiff aber aktiv bemannt und gesteuert wird, kann es Rettungswürfe gegen Zaubereffekte ablegen. Schiffe sind immun gegen die meisten Zauber, welche einen Willenswurf erfordern. Ein Schiff ohne Besatzung wird wie ein nicht getragener Gegenstand behandelt und kann keine Rettungswürfe ablegen.

Die Effekte der meisten Zauber auf ein Schiff können normal bestimmt werden. Verschiedene Zauber haben im Schiffskampf aber andere Auswirkungen; dies wird auf den folgenden Seiten beschrieben. Diese Effekte finden in der Regel nur während Schiff-zu-Schiff-Kämpfen Anwendung und nicht während Kämpfen an Deck eines Schiffes. Manche Effekte könnten mit Zustimmung des SL aber dennoch Anwendung finden, z.B. hinsichtlich des Ausbrechens von Bränden.

Abschirmung, Des Magiers Privates Heiligtum, Wächter und Hüter: Diese Zauber können auf ein Schiff gewirkt werden.

Arkane Spiegelung: Hinsichtlich dieses Zaubers werden Schiffe wie Gebäude behandelt.

Auflösung: Dieser Zauber fügt einem Schiff 2W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe zu (Maximum 40W6).

Beliebiges verwandeln: Ein Schiff ist eine Ansammlung zahlreicher Gegenstände. Daher ist jedes Schiff der Größenkategorie riesig oder größer zu groß, um von diesem Zauber betroffen zu werden.

Blitz, Blitze herbeirufen, Gewittersturm herbeirufen, Kugelblitz, Sengender Strahl, Sturm der Rache: Diese Zauber setzen kein Schiff in Brand.

Des Magiers Herrliches Herrenhaus, Seiltrick: Die durch diese Zauber erschaffenen Zugänge zu extradimensionalen Räumen bewegen sich nicht mit einem Schiff.

Dimensionstür, Kreis der Teleportation, Mächtiges Teleportieren, Teleportieren: Da Schiffe sich ständig in Bewegung befinden, muss ein Zauberkundiger, der Zauber der Unterschule der Teleportation nutzt, über eine Sichtlinie verfügen, um sich auf ein Schiff zu teleportieren. Andernfalls muss er ein bestimmtes Schiff erst ausspähen und sich dann sofort an den ausgespähten Platz teleportieren. Jede Verzögerung beim Wirken des Zaubers bedeutet, dass sich das Schiff von der ausgespähten Örtlichkeit fortbewegt hat und der Zauber scheitert.

Dornenwand, Eiswand, Kugel der Unverwundbarkeit, Schwächere Kugel der Unverwundbarkeit, Winzige Hütte: Die Effekte dieser Zauber bewegen sich mit einem Schiff.

Eissturm, Schneesturm: Die durch diese Zauber erzeugten Wettereffekte bewegen sich nicht mit einem Schiff, allerdings wird ein Schiffsdeck als vereist behandelt. Diese Zauber gestatten einem Schiff ferner einen zusätzlichen Rettungswurf zum Löschen von Feuern.

Energiekäfig, Energiewand, Unverwüstliche Sphäre: Die Effekte dieser Zauber bewegen sich mit dem Schiff, auf dem sie verankert sind. Andernfalls bewegen sie sich nicht mit einem Schiff. Ein Schiff, das in einen dieser Effekte hineinfährt, führt ein Rammmanöver aus (siehe Seite 14).

Erdbeben: Dieser Zauber hat in dem tiefen Wasser des Meeres keine Auswirkungen.

Fester Nebel, Säurenebel: Die Effekte dieser Zauber bewegen sich nicht mit einem Schiff, halbieren aber die Geschwindigkeit eines Schiffes, welches durch den Nebel fährt.

Feuerball, Feuersaat, Flammen erzeugen, Flammenklinge, Flammenkugel, Flammenpfeil, Meteoritenschwarm, Spätzündender Feuerball: Diese Zauber können ein Schiff in Brand setzen.

Feuersturm, Flammenschlag: Diese setzen ein Schiff nur dann in Brand, wenn der Rettungswurf des Schiffes gegen Feuerschaden eine natürliche 1 ergibt.

Feuerwand: Eine auf das Deck eines Schiffes gewirkte Feuerwand bewegt sich mit dem Schiff und kann es in Brand setzen. Andernfalls bewegt sie sich nicht mit dem Schiff und kann es auch nicht in Brand setzen.

Feuerwerk, Klingenbarriere, Nebelwolke, Stinkende Wolke, Sturm der Rache, Todeswolke, Verhüllender Nebel: Die Effekte dieser Zauber bewegen sich nicht mit einem Schiff.

Flammende Wolke: Die durch diesen Zauber erschaffene Wolke bewegt sich nicht mit einem Schiff, außer der Zauberkundige konzentriert sich darauf, die Wolke mit einem Schiff zu bewegen. Dieser Zauber kann ein Schiff in Brand setzen.

Frostsphäre: Mit diesem Zauber kann ein Schiff im Eis eingeschlossen werden, wenn man auf das Wasser statt auf das Schiff zielt. Die Geschwindigkeit des Schiffes wird für die Wirkungsdauer des Zaubers auf 0 reduziert, außer dem Steuermann gelingt ein Segelwurf gegen SG 25, um aus dem Eis zu brechen.

Gasförmige Gestalt: Eine Kreatur in gasförmiger Gestalt bewegt sich nicht mit einem Schiff.

Gegenstand beleben: Ein Schiff unter der Kontrolle eines Steuermannes kann durch diesen Zauber nicht ohne Zustimmung des Steuermannes belebt werden. Ein belebtes Schiff bewegt sich nach den Vorgaben des Zauberkundigen. Es braucht nur den Zauberkundigen als Besatzung, der als Steuermann des Schiffes betrachtet wird. Die Spielwerte des Schiffes (u.a. die Trefferpunkte) verändern sich nicht.

Harmonische Vibrationen: Ein Schiff wird hinsichtlich dieses Zaubers als freistehendes Gebäude behandelt.

Holz krümmen: Ein von diesem Zauber betroffenes Schiff erhält ein Leck und den Zustand Beschädigt. Sollte es in diesem Zustand unter die Hälfte seiner Trefferpunkte reduziert werden, erhält es den Zustand Sinkend.

Holz zurücktreiben: Solltest du dich auf einem Schiff befinden, wird dieses als in Bezug auf dich feststehenden Gegenstand behandelt und nicht von diesem Zauber betroffen. Lockere Gegenstände auf deinem Schiff oder anderen Schiffen innerhalb des Wirkungsbereiches sind normal betroffen. Ein Schiff unter der Kontrolle eines Steuermannes kann einen Willenswurf ablegen, um die Effekte dieses Zaubers aufzuheben.

Magische Waffe, Mächtige Magische Waffe, Schärfen, Waffensinnung: Diese Zauber wirken auch auf Belagerungsgeräte und deren Munition.

Regenbogensphäre, Regenbogenspiel, Regenbogenwand: Diese Zauber setzen ein Schiff nur in Brand, wenn es den Zaubereffekt durchquert und der Rettungswurf gegen Feuerschaden eine natürliche 1 ergibt. Eine Regenbogensphäre oder Regenbogenwand bewegt sich mit einem Schiff, so sie auf diesem verankert wurde. Ansonsten bewegt sie sich nicht mit einem Schiff.

Reparieren: Dieser Zauber wirkt auf ein Schiff, als wäre es ein Konstrukt.

Sonnenfeuer, Sonnenstrahl: Diese Zauber fügen Schiffen nur halben Schaden zu.

Schwarze Tentakel: Dieser Zauber kann auf die Wasseroberfläche oder das Deck eines Schiffes gewirkt werden. Die Tentakel greifen keine Schiffe an.

Schwerkraft umkehren: Ein Schiff muss vollständig in den Wirkungsbereich des Zaubers passen, um von ihm betroffen zu werden. Kreaturen und Gegenstände an Deck eines Schiffes sind allerdings normal betroffen. Wenn ein ganzes Schiff betroffen sein sollte und mehr als 15 m tief stürzt, muss dem Steuermann ein Segelwurf gegen SG 20 gelingen, wenn das Schiff auf dem Wasser aufschlägt, oder es erlangt den Zustand Sinkend.

Verarbeitung: Mit den durch diesen Zauber erschaffenen Materialien kann ein Schiff repariert werden (siehe Seite 16).

Wände passieren: Ein Schiff kann einen Zähigkeitswurf ablegen, um die Effekte dieses Zaubers aufzuheben. Ein Schiff unter diesem Zauber erhält die Zustände Beschädigt und Sinkend, solange die Wirkungsdauer des Zaubers anhält. Danach verliert es beide Zustände wieder; sollte es zwischenzeitlich gesunken sein, bleibt es aber gesunken.

Wasser kontrollieren: Ein Schiff kann den Wirkungsbereich dieses Zaubers nicht verlassen und muss während der Wirkungsdauer des Zaubers die Aktion Unkontrolliert ausführen.

Windkontrolle: Die von diesem Zauber erzeugten Winde füllen einen Wirkungsbereich, der sich nicht mit einem Schiff bewegt.

Wirbelwind: Die meisten Schiffe sind zu groß, um von diesem Zauber betroffen zu werden, doch lockere Gegenstände und Kreaturen auf dem Deck des Schiffes werden immer noch betroffen.

BELAGERUNGSGERÄTE

Belagerungsgeräte greifen Gebäude und Leute aus der Entfernung mittels geschleudeter oder verschossener Munition an. Die folgenden Regeln sind eine modifizierte Version der Regeln für Belagerungsgeräte in den *Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf* und konzentrieren sich ausschließlich auf Belagerungsgeräte, die an Bord von Schiffen transportiert und eingesetzt werden können.

GRUNDLAGEN ZU BELAGERUNGSGERÄTEN

Alle Belagerungsgeräte im „Unter Piraten“-Abenteurpfad nutzen die folgenden Grundregeln, sofern die Beschreibung eines Belagerungsgeräts nichts anderes angibt:

Geübt im Umgang: Belagerungsgeräte sind exotische Waffen. Das Talent Umgang mit Exotischen Waffen gestattet es einem Charakter, eine Art Belagerungsgerät ohne Mali abfeuern zu können. Eine Kreatur mit dem Talent Belagerungsingenieur (*Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf*) ist im Umgang mit allen Belagerungsgeräten geübt.

Talente: Mehrere der Talente in den *Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf* können im Zusammenhang mit Belagerungsgeräten eingesetzt werden: Belagerungsingenieur, Belagerungskommandeur, Belagerungsmeister und Belagerungsschütze.

Bedienungsmannschaft: Aufgrund der reinen Größe eines Belagerungsgeräts ist oft eine Bedienungsmannschaft erforderlich. Eine Person davon ist der Anführer der Mannschaft. Dieser kontrolliert in der Regel ihre Bewegungen oder bestimmt die Ziele, manchmal auch beides. Oft muss der Anführer auch Aktionen ausführen und bestimmte Würfe ablegen, damit eine Belagerungswaffe funktioniert. Der Rest der Mannschaft muss Aktionen aufwenden und Würfe ablegen, um das Belagerungsgerät funktionsfähig zu halten. Die Mannschaft eines Belagerungsgeräts wird nicht der zum Führen des Schiffes erforderlichen Besatzung zugerechnet.



Belagerungsgeräte konstruieren: Ein Belagerungsgerät ist ein komplexer Mechanismus. Um ein Belagerungsgerät zu bauen, ist ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Belagerungsgeräte) gegen SG 20 erforderlich.

Magische Belagerungsgeräte und Meisterarbeiten: Belagerungsgeräte können Meisterarbeiten sein (Preis +300 GM, Handwerk-SG +5). Ein solches Belagerungsgerät kann wie eine Waffe (doppelter Preis) verzaubert werden. Der Verbesserungsbonus wird auf Angriffs- und Zielwürfe (im Falle indirekter Feuernder Belagerungsgeräte, welche indirekten Beschuss durchführen) addiert.

Belagerungsgeräte ausschalten: Ein Belagerungsgerät ist ein schwieriger Mechanismus. Um diesen auszuschalten, sind 2W4 Runden Arbeit und ein Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 20 erforderlich. Wenn ein Belagerungsgerät ausgeschaltet wurde, funktioniert es entweder nicht mehr oder wurde sabotiert und stellt nach 1W4 Minuten Einsatz die Arbeit ein.

Belagerungsgeräte reparieren: Ein beschädigtes oder ausgeschaltetes Belagerungsgerät kann mit einem Fertigkeitswurf für Handwerk (Belagerungsgerät), Mechanismus ausschalten oder Wissen (Baukunst) gegen SG 20 repariert werden. Dies dauert 10 Minuten; bei einem Scheitern kann der Wurf wiederholt werden.

Verteidigung und Trefferpunkte: Alle Belagerungsgeräte sind Gegenstände und werden in der Regel aus Holz hergestellt. Ein Belagerungsgerät hat Geschicklichkeit 0 (Malus von -5) und einen weiteren Malus in Abhängigkeit von seiner Größe. Jede Art von Belagerungsgerät besitzt seinen eigenen Härte- und Trefferpunktwert. Belagerungsgeräte können gepanzert werden; die Kosten dafür berechnen sich wie bei einer Kreatur der entsprechenden Größenkategorie. Meisterarbeiten können zum doppelten Preis der Verzauberung einer Rüstung verzaubert werden. Gepanzerte Belagerungsgeräte erhalten einen Rüstungsbonus auf ihre RK in Höhe des Wertes, den die entsprechende Rüstung verleiht (Schilde wirken sich nicht auf Belagerungsgeräte aus), sowie Härte und Trefferpunkte in Höhe jener der Rüstung und Bonustrefferpunkte in Höhe des Rüstungsbonus x 5.

Belagerungsgeräte zusammenbauen: Belagerungsgeräte können zum Einlagern oder Transport auseinandergenommen und an Deck eines Schiffes wieder zusammengebaut werden. Ein großes Belagerungsgerät zusammenzubauen dauert 1 Stunde und erfordert vier Arbeiter. Ein riesiges Belagerungsgerät erfordert 2 Stunden und sechs Arbeiter. Jeder beteiligte Arbeiter muss einen Fertigkeitswurf für Handwerk (Belagerungsgerät) gegen SG 10 ablegen; ungeübte Arbeiter können dabei nicht 10 nehmen. Die Hälfte der erforderlichen Arbeiter kann den Zusammenbau in der doppelten Zeit ausführen. Sollten weniger als die Hälfte an Arbeitern verfügbar sein, kann das Belagerungsgerät nicht zusammengebaut werden.

BELAGERUNGSGERÄTE ABFEUERN

Belagerungsgeräte verschießen massive Geschosse auf eine von zwei Arten: mit direktem Beschuss auf ein Ziel oder indirektem Flächenbeschuss. In beiden Fällen sind zum Laden und Ausrichten mehrere Aktionen nach folgenden Grundregeln erforderlich:

Laden: Um ein Belagerungsgerät abzufeuern, muss dies zuerst mit Munition geladen werden. Das Laden erfordert eine Anzahl von Vollen Aktionen in Abhängigkeit vom Belagerungsgerät (sollte der Anführer der Bedienungsmannschaft über das Talent Meisterlicher Belagerungsingenieur [*Pathfinder Ausbauregeln II - Kampf*] verfügen, kann diese Zeit zu Bewegungsaktionen reduziert werden). Zwei Kreaturen benötigen 1 Runde, um eine Leichte Balliste zu laden; da hierzu zwei Volle Aktionen erforderlich sind, kann von denen jede Kreatur eine übernehmen.

Ausrichten: Belagerungsgeräte müssen ausgerichtet werden, um ein bestimmtes Ziel (im Falle von direktem Beschuss) oder Feld (im Falle von indirektem Beschuss) anzugreifen. Zum Ausrichten ist eine Anzahl von Vollen Aktionen in Abhängigkeit vom Belagerungsgerät erforderlich. Sollte die Mannschaft nicht vollzählig sein, verdoppelt dies den erforderlichen Zeitaufwand. Ein Belagerungsgerät muss neu ausgerichtet werden, wenn ein neues Ziel oder Feld als Ziel gewählt wird. Ein Leichtes Katapult benötigt zum Ausrichten zwei Volle Aktionen, so dass zwei Kreaturen es in einer Runde ausrichten könnten. Wäre dasselbe leichte Katapult von drei Kreaturen bemannt, könnten zwei es ausrichten, während die dritte es dann mit einer Standard-Aktion in derselben Runde abfeuert.

Direkter Beschuss: Bei direktem Beschuss werden die Geschosse in einer vergleichsweise flachen Flugbahn verschossen, so dass sie leichter Kreaturen treffen oder Hindernisse direkt vor ihnen durchschlagen können.

Bei direktem Beschuss wird ein normaler Fernkampfangriffswurf mit den üblichen Mali ausgeführt, sollte niemand von der Bedienungsmannschaft im Umgang mit Belagerungsgeräten geübt sein. Ferner erleiden direkt schießende Waffen einen Malus von -2 auf Angriffswürfe pro Größenkategorie, um welche die Waffe größer ist als die Kreatur, welche mit ihr zielt und sie ausrichtet. Dieser Malus greift nicht, falls die Kreatur über Fertigkeiten in Wissen (Baukunst) verfügt.

Allerdings können die Größenmali durch reine Masse reduziert werden. Zusätzliche Angehörige der Bedienungsmannschaft können den Größenmalus auf den Angriffswurf senken: So lange ein zusätzliches Mannschaftsmitglied nicht mehr als drei Größenkategorien kleiner als die direkt schießende Waffe ist, senkt sie den Größenmalus um 2. Beispiel: Eine riesige Balliste wird von einer mittelgroßen Kreatur abgefeuert; diese gehört einer vierköpfigen Bedienungsmannschaft an (drei sind zum Bedienen der Balliste erforderlich); der Größenmalus auf Angriffswürfe beträgt -2. Würde die Mannschaft um ein weiteres Mitglied aufgestockt werden, würde dies den Malus gänzlich aufheben.

Indirekter Beschuss: Indirekt schießende Waffen verschießen Geschosse in hohen Bögen dem Ziel entgegen. Dabei handelt es sich in der Regel um schwerere Geschosse und Ladungen als bei direkt schießenden Waffen. Dafür sind indirekt

schießende Waffe auch ungenauer (und können kein direktes Ziel anvisieren). Diese Waffen können viele Arten von Befestigung umgehen. Die Ladung besteht aus festen Geschossen, Streumunition oder auch krankheitsverseuchten Fäkalien, mit denen andere Schiffe beschossen werden.

Diese Waffen verwenden einen Zielmechanismus ähnlich dem von Katapulten (*Pathfinder Grundregelwerk*), welcher im Folgenden als Indirekter Angriff bezeichnet wird. Es folgt eine Aktualisierung dieser Regeln:

Indirekter Angriff: Um eine indirekt schießendes Belagerungsgerät abzufeuern, muss dem Anführer der Bedienungsmannschaft ein Ausrichtwurf gegen den SG des Belagerungsgeräts gelingen. Dieser Wurf verwendet seinen Grundangriffsbonus, seinen Modifikator für Wissen (Baukunst), sofern er darin geübt ist (und anderenfalls seinen IN-Modifikator), jeden anfallenden Malus für Ungeübtheit mit der Waffe und die passenden Modifikatoren aus Tabelle 2. Sollte der Wurf gelingen, trifft die für den indirekten Angriff genutzte Munition das Feld, auf welches das Belagerungsgerät ausgerichtet war. Allen Gegenständen und Kreaturen innerhalb des Angriffsbereiches wird der angegebene Schaden oder Effekt zugefügt. Je nach Art der Munition könnte einer Kreatur ein Rettungswurf zustehen.

Sollte der Angriff das Zielfeld verfehlen, würfle 1W8, um zu bestimmen, in welche Richtung der Schuss fehlgeht. Eine 1 bedeutet, dass der Schuss zu kurz ausfällt und zwischen dem Zielfeld und dem Belagerungsgerät landet, während Ergebnisse von 2 bis 8 im Uhrzeigersinn rund um das Zielfeld angewendet werden. Würfele sodann 1W4 für jede Einheit an Grundreichweite über die der Angriff erfolgt ist (1W4, falls das Zielfeld sich innerhalb der einfachen Grundreichweite befand, 2W4 bei doppelter Grundreichweite usw.). Das Ergebnis gibt die Anzahl an Feldern an, um welche der Angriff fehlgeht. Die Munition verursacht ihren Schaden und andere Effekte in dem Feld, in dem sie landet.

TABELLE 2: MODIFIKATOREN FÜR INDIREKTE ANGRIFFSWÜRFE

Bedingung	Modifikator
Keine Sichtlinie zum Zielfeld	-6
Aufeinanderfolgende Schüsse (Besatzung kann sehen, wo der letzte Fehlschuss gelandet ist)	+2*
*Kumulative +2 pro vorangegangenen Fehlschuss (Maximum +10)	
Aufeinanderfolgende Schüsse (Besatzung kann nicht sehen, wo der letzte Fehlschuss gelandet ist, aber ein Beobachter erstattet Bericht)	+1*
*Kumulative +1 pro vorangegangenen Fehlschuss (Maximum +5)	
Aufeinanderfolgende Schüsse nach einem Treffer	+10

Kritische Treffer: Wenn ein direkt schießendes Belagerungsgerät einen Kritischen Treffer erzielt, werden der Bestätigungswurf und der Schadenswurf normal wie bei anderen Waffen auch durchgeführt. Wenn ein indirekt schießendes



TABELLE 3: BELAGERUNGSGERÄTE

Belagerungsgerät	Preis	Schaden	Kritischer Treffer	Reichweite	Art	Mannschaft	Ausrichten	Laden
<i>Große direkt schießende Belagerungsgeräte</i>								
Balliste, leicht	500 GM	3W8	19–20/x2	36 m	S	1	0	2
<i>Große indirekt schießende Belagerungsgeräte</i>								
Katapult, leicht	550 GM	4W6	x2	45 m (15 m min.)	W	2	2	3
<i>Riesige direkt schießende Belagerungsgeräte</i>								
Balliste, schwer	800 GM	4W8	19–20/x2	54 m	S	3	2	3
Feuerdrache	4.000 GM	6W6	—	—	Feuer	3	2	5
<i>Riesige indirekt schießende Belagerungsgeräte</i>								
Katapult, Standard	800 GM	6W6	x2	60 m (30 m min.)	W	3	2	3
Pfeilschleuder	1.000 GM	3W8	x3	30 m (15 m min.)	S	3	2	3
<i>Sonstiges</i>								
Enterbrücke	100 GM	—	—	—	—	1	—	—

Belagerungsgerät eine natürliche 20 beim Ausrichtwurf erzielt, kann dies einen Kritischen Treffer zur Folge haben. Der Anführer der Bedienungsmannschaft muss den Ausrichtwurf zum Bestätigen des Kritischen Treffers wiederholen. Sollte der Bestätigungswurf gelingen, erzielt die Waffe einen Kritischen Treffer und der Schaden wird um den Kritischen Treffermultiplikator multipliziert. Im Gegensatz zu gewöhnlichen Angriffen können Belagerungsgeräte auch Gegenständen kritischen Schaden zufügen. Belagerungsgeräte erhalten keine Vorteile durch Kritischer-Treffer-Talente, über welche die Bedienungsmannschaft oder der Anführer der Mannschaft eventuell verfügen.

Missgeschicke und Fehlzündungen: Eine natürliche 1 bei einem Angriffswurf für ein direkt schießendes Belagerungsgerät oder einem Ausrichtwurf für ein indirekt schießendes Belagerungsgerät führt zu einem Missgeschick. Das Gerät erhält dann in der Regel den Zustand Beschädigt. Das Belagerungsgerät erleidet durch den Zustand Beschädigt einen Malus von -2 auf Angriffs-, Ausricht- und Schadenswürfe.

Sollte der Anführer der Bedienungsmannschaft über das Talent Belagerungsingenieur verfügen, kommt es bei einer natürlichen 1 nicht zu einem Missgeschick.

EIGENSCHAFTEN VON BELAGERUNGSGERÄTEN

Im Folgenden werde die verschiedenen Spielwerte für Belagerungswaffen in Tabelle 3 erklärt

Preis: Dieser Wert gibt den Marktpreis des Belagerungsgerätes in Goldmünzen (GM) an. Der Preis enthält auch die Ausrüstung, die nötig ist, um das Gerät zu bedienen, sowie Material für den Erhalt des Gerätes. Die typischen Preise für Munition und das Gewicht sind in der Beschreibung der Belagerungswaffe enthalten.

Schaden: Dieser Wert nennt den üblicherweise durch die Waffe verursachten Schaden. Als große und ungenaue Waffen verursachen Belagerungsgeräte weder Hinterhältigen

Schaden, noch anderen Präzisionsschaden. Im Gegensatz zu normalen Fernkampfwaffen verursachen sie aber an Gegenständen vollen Schaden.

Kritische Treffer: Dieser Eintrag benennt, wie das Gerät hinsichtlich der Regeln für Kritische Treffer funktioniert. Im Gegensatz zu normalen Fernkampfwaffen können Belagerungsgeräte Kreaturen und Gegenständen kritischen Schaden zufügen.

Reichweite: Jeder Angriff, der die aufgeführte Grundreichweite überschreitet, erhält einen Malus aufgrund von Entfernung. Jenseits der ersten Grundreichweitereinheit unterliegt der Angriffs- oder Ausrichtwurf einem kumulativen Malus von -2 pro weiterer angebrochener Grundreichweitereinheit. Manche Belagerungsgeräte haben eine Mindestreichweite, unterhalb derer sie nicht effektiv sind. In diesem Fall folgt der Reichweite der Waffe die Mindestreichweite in Klammern.

Art: Wie Waffen verursachen auch Belagerungswaffen Hieb-, Stich- oder Wuchtschaden. Manche Geräte verursachen mehrere Schadensarten. Einige spezielle Belagerungsgeräte verursachen Energieschaden; in diesen Fällen ist die Art des Energieschadens aufgeführt.

Bedienungsmannschaft: Dieser Wert gibt die Anzahl an Kreaturen an, welche erforderlich sind, um das Belagerungsgerät einzusetzen. Es wird von mittelgroßen Kreaturen ausgegangen.

Ausrichten und Zielen: Dieser Wert benennt die Anzahl an Vollen Aktionen (oder Bewegungsaktionen, sofern der Anführer der Mannschaft über das Talent Meisterlicher Belagerungsingenieur verfügt), die zum Ausrichten einer Belagerungswaffe erforderlich sind. Sollte die Bedienungsmannschaft aus weniger als der erforderlichen Anzahl von Kreaturen bestehen, dauert das Ausrichten des Gerätes doppelt so lange.

Laden: Dieser Wert gibt die Anzahl an Vollen Aktionen (oder Bewegungsaktionen, sofern der Anführer der Mannschaft über das Talent Meisterlicher Belagerungsingenieur verfügt), die zum Laden einer Belagerungswaffe erforderlich sind.

BESCHREIBUNG VON BELAGERUNGSWAFFEN

Die folgenden Belagerungswaffen stehen im *Pathfinder Abenteuerpfad* „Unter Piraten“ zur Verfügung:

Balliste: Eine Balliste ähnelt einer gewaltigen Armbrust. Verflochtene Tiersehnen werden mittels einer Winde über die Torsionsschrauben zweier verstellbarer Arme gespannt. Die Munition wird in eine Halterung mit einer Vertiefung eingelegt, welche bei Auslösung der Waffe vorwärts katapultiert wird und das Geschoss entlässt. Ballisten feuern direkt.

Leicht: Die herkömmliche Art von Balliste wird auch als Arbaleste oder Skorpion bezeichnet. Sie ist groß, beweglich und wird häufig auf Schiffen eingesetzt. Leichte Ballisten haben Härte 5 und 50 Trefferpunkte. Die von ihnen verschossenen Bolzen kosten jeweils 10 GM und wiegen 10 Pfund.

Schwer: Diese riesigen Belagerungsgeräte werden meist zur Verteidigung von Burgen und auf großen Kriegsschiffen eingesetzt. Sie haben Härte 5 und 100 Trefferpunkte. Die von ihnen verschossenen Bolzen kosten 30 GM und wiegen jeweils 20 Pfund.

Enterbrücke: Eine Enterbrücke wird seitlich an einem Schiff angebracht und über Flaschenzüge und Gegengewichte hochgeklappt. An ihrem Ende befindet sich ein Haken, mit dem sie an einem anderen Schiff oder einer Zielstruktur verankert werden kann. Eine Enterbrücke ist meist 3 m breit und 4,50 m lang. Sie besitzt Härte 5 und 10 Trefferpunkte pro Feld. Der Einsatz einer Enterbrücke erfordert eine Volle Runde und einen Fertigkeitswurf auf Beruf (Belagerungssingenieur) gegen SG 10. Bei einem Fehlschlag findet die Brücke keinen Halt und muss mit einer Vollen Aktion zurückgesetzt werden. Eine an einem Schiff befestigte Enterbrücke kann ein anderes, angrenzendes Schiff zum Ziel haben. Dies erfordert einen konkurrierenden Segelwurf, um die Enterbrücke in die richtige Position zu bringen – das andere Ziel muss sich auf einem angrenzenden Feld und in Reichweite der Brücke befinden. Wenn eine Enterbrücke an einem Fahrzeug befestigt ist, kann jeder Fahrzeuglenker alternativ mit einer Standard-Aktion einen Segelwurf ablegen, um die Brücke zu lösen (sollte der Wurf um 5 oder mehr gelingen, wird die Enterbrücke zerstört). Der Ausgangs-SG für jeden dieser Würfe ist 15 und wird um 5 für jede kleine oder mittelgroße Kreatur erhöht, die sich gerade auf der Enterbrücke befindet. Sollte eine Enterbrücke gelöst werden, während sich Kreaturen auf ihr befinden, muss jede Kreatur einen Reflexwurf gegen SG 15 bestehen, um nicht zu fallen. Bei Erfolg kann sich eine Kreatur zum nächsten Bereich sicheren Bodens begeben, diese Bewegung provoziert aber Gelegenheitsangriffe.

Eine Enterbrücke zählt nicht gegen das Maximum an Belagerungsgeräten, die ein Schiff tragen kann.

Feuerdrache: Diese großen Belagerungsgeräte sind oftmals auf Räder montiert. Sie verschießen Feuerzungen aus Alchemistenfeuer mit einer 18 m-Linie oder in einem 9 m-Kegel (nach Wahl des Anführers der Bedienungsmannschaft). Ziele im Wirkungsbereich erleiden 6W6 Punkte Feuerschaden (Reflexwurf gegen SG 15 halbiert, bei einem Misserfolg beginnt ein Ziel zudem zu brennen). Ein Feuerdrache mit dem Zustand Beschädigt, bei dem es zu einem zweiten Missgeschick kommt, explodiert und tötet allen Kreaturen in einem

Explosionsradius von 6 m seinen Schaden zu (Reflexwurf gegen SG 15 halbiert). Feuerdrachen haben Härte 10 und 70 Trefferpunkte. Eine Anwendung der Munition kostet 200 GM und wiegt 20 Pfund.

Katapult: Katapulte sind Steine verschießende Belagerungsgeräte, deren Arme mittels Winden ausgerichtet und über gedrechselte Seile gespannt werden. Die Ladung befindet sich in einer tassenförmigen Halterung, welche nach oben und über die Waffe schwingt, wenn diese ausgelöst wird. Katapulte können eine Reihe verschiedener Munitionsarten verschießen (der aufgeführte Schaden ist für Steinprojekte, andere Arten von Munition werden weiter hinten in diesem Abschnitt genannt). Katapulte verschießen ihre Ladung indirekt.

Leicht: Diese Katapulte sind groß und oft mit Rädern ausgestattet. Der SG zum Ausrichten eines leichten Katapults ist 15. Leichte Katapulte haben Härte 5 und 50 Trefferpunkte. Die von ihnen verschossenen Steine kosten jeweils 10 GM und wiegen 50 Pfund.

Standard: Dieses riesige Belagerungsgerät ist zu groß, um sie in einem Stück aufs Schlachtfeld zu transportieren. Sie muss daher vor Ort zusammengesetzt werden. Der SG zum Ausrichten eines Standardkatapults ist 20. Standardkatapulte haben Härte 5 und 100 Trefferpunkte. Die von ihnen verschossenen Steine kosten jeweils 15 GM und wiegen 75 Pfund.

Katapult: Katapulte sind Steine verschießende Belagerungsgeräte, deren Arme mittels Winden ausgerichtet und über gedrechselte Seile gespannt werden. Die Ladung befindet sich in einer tassenförmigen Halterung, welche nach oben und über die Waffe schwingt, wenn diese ausgelöst wird. Katapulte können eine Reihe verschiedener Munitionsarten verschießen (der aufgeführte Schaden ist für Steinprojekte, andere Arten von Munition werden weiter hinten in diesem Abschnitt genannt). Katapulte verschießen ihre Ladung indirekt.

Leicht: Diese Katapulte sind groß und oft mit Rädern ausgestattet. Der SG zum Ausrichten eines leichten Katapults ist 15. Leichte Katapulte haben Härte 5 und 50 Trefferpunkte. Die von ihnen verschossenen Steine kosten jeweils 10 GM und wiegen 50 Pfund.

Standard: Dieses riesige Belagerungsgerät ist zu groß, um sie in einem Stück aufs Schlachtfeld zu transportieren. Sie muss daher vor Ort zusammengesetzt werden. Der SG zum Ausrichten eines Standardkatapults ist 20. Standardkatapulte haben Härte 5 und 100 Trefferpunkte. Die von ihnen verschossenen Steine kosten jeweils 15 GM und wiegen 75 Pfund.

Pfeilschleuder: Eine Pfeilschleuder verwendet einen Schleudermechanismus, mit dem eine schaufelartige Vorrichtung in die Höhe geschossen wird. In dieser Schaufel liegen mehrere Pfeile, welche in einem Bogen verschossen werden und über einem Explosionsbereich niederregnen. Pfeilschleudern sind indirekt feuernde Waffen, welche einen Bereich von 4,50 m rund um das anvisierte Feld betreffen. Eine Ladung Pfeilmunition kostet 20 GM und wiegt 10 Pfund.

BESONDERE MUNITION FÜR BELAGERUNGSGERÄTE

Die folgenden Arten von Munition können mit Belagerungsgeräten genutzt werden, die zu direktem oder indirektem Feuer



fähig sind. Die Beschreibung der Munition erklärt, welche Arten von Belagerungsgeräten welche besondere Munition verschießen können. Die Preis- und Gewichtsangaben in Tabelle 4 sind für jeweils eine Anwendung dieser speziellen Munition.

TABELLE 4: BESONDERE MUNITION FÜR BELAGERUNGSGERÄTE

Munition	Preis	Gewicht
Alchemistenfeuer	200 GM	10 Pfd.
Flüssiges Eis	400 GM	20 Pfd.
Kettenkugeln	50 GM	30 Pfd.
Rauchmunition	250 GM	20 Pfd.
Seuchenbündel	80 GM	20 Pfd.

Alchemistenfeuer: Dieser harte Keramikkanister voller Alchemistenfeuer kann als Munition für Katapulte genutzt werden. Es gibt auch eine krugförmige Variante, welche mit den Bolzen einer Balliste verschossen werden kann. Wenn das Geschoss das Zielfeld trifft, verursacht es 4W6 Punkte Feuerschaden bei jeder Kreatur und Holzstruktur in einem Radius von 1,50 m um das Zielfeld herum. Jeder Kreatur muss ein Reflexwurf gegen SG 20 gelingen, um nicht zu brennen zu beginnen (hölzerne Gegenstände fangen automatisch Feuer). Jede Kreatur und jeder hölzerne Gegenstand in einem Bereich von 1,50 m bis 9 m vom Ziel entfernt muss einen Reflexwurf gegen SG 20 bestehen, um nicht den halben Feuerschaden zu erleiden, sie beginnen aber nicht zu brennen. Bei einem Missgeschick explodiert diese Munition, ehe sie verschossen wird, und fügt ihren Schaden dem Belagerungsgerät und allen nahen Kreaturen und hölzernen Gegenständen zu, als wäre eines der vom Belagerungsgerät belegten Felder das Zielfeld (der Anführer der Bedienungsmannschaft legt das Feld fest). Dieses Alchemistenfeuer ignoriert die Härte von hölzernen Gegenständen.

Flüssiges Eis: Dieser harte Keramikkanister ist mit alchemistisch hergestelltem Flüssigen Eis gefüllt. Er kann als Munition für Katapulte eingesetzt werden. Wenn er das Zielfeld trifft, verursacht er 4W6 Punkte Kälteschaden bei jeder Kreatur innerhalb von 1,50 m um das Zielfeld herum. Jeder Kreatur muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 20 gelingen, um nicht für 1 Runde verstrickt zu werden. Jede Kreatur in einem Bereich von 1,50 m bis 9 m vom Ziel entfernt muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 bestehen, um nicht den halben Kälteschaden zu erleiden. Bei einem Missgeschick explodiert die Munition, bevor sie verschossen wird, und fügt ihren Schaden allen nahen Kreaturen zu, als wäre eines der vom Belagerungsgerät belegten Felder das Zielfeld (der Anführer der Bedienungsmannschaft legt das Feld fest).

Kettenkugeln: Diese Munition besteht aus zwei kleinen Steinen, die mittels einer Kette verbunden sind. Sie wird mit Katapulten verschossen und ist besonders gut dafür geeignet, Schiffssegel und Takelagen zu zerfetzen; diesem Antrieb fügt sie doppelten Schaden zu. Wenn verkettete Geschosse auf eine Kreatur abgefeuert werden, muss dieser bei einem Treffer ein Zähigkeitswurf gegen SG 20 gelingen, um nicht zu Boden geworfen zu werden. Gegen Schiffe selbst sind Kettenkugeln recht ineffektiv; wenn sie von einem leichten Katapult verschossen werden, verursachen sie 2W6 Schadenspunkte oder

4W6 Schadenspunkte, falls sie von einem normalen Katapult verschossen werden.

Rauchmunition: Diese harte Keramikugel enthält zwei alchemistische Substanzen, die durch eine dünne Barriere getrennt werden. Im Grunde handelt es sich um eine große Rauchkugel (*Pathfinder Expertenregeln*). Rauchmunition kann mittels Katapulten verschossen werden. Wenn sie das Zielfeld trifft, verursacht sie 2W6 Schadenspunkte bei jeder Kreatur auf diesem Feld. Zugleich vermischen sich die Substanzen und erzeugen einen übel riechenden, aber harmlosen gelben Rauch mit einem Radius von 9 m rund um das Zielfeld. Der Effekt entspricht einer *Nebelwolke*. Bei einem Missgeschick explodiert die Munition, bevor sie verschossen wird. Das Zentrum ihres Effektes liegt in einem der vom Belagerungsgerät belegten Felder (der Anführer der Bedienungsmannschaft legt das Feld fest).

Seuchenbündel: Dieser harte Keramikkanister ist mit einer ekelerregenden, stinkenden Masse krankheitsverseuchten Aas und Abfällen gefüllt. Er kann mit einem Katapult verschossen werden. Ein Seuchenbündel verursacht nur halben Schaden, allerdings wird jede getroffene Kreatur dem Schmutzfieber ausgesetzt (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 558). Der SL kann bestimmen, dass ein Seuchenbündel auch andere Krankheitserreger enthalten kann.

SPIELWERTE VON SCHIFFEN

Bereits in unserer realen Welt gibt es eine Vielzahl von Booten und Schiffen, beginnend mit kleinen Flößen und Langbooten bis hin zu einschüchternden Galeonen und schnellen Galeeren. Um die zahlreichen Abstufungen von Größe und Gestalt zwischen Wasserfahrzeugen zu repräsentieren, befinden sich in den folgenden Spielwerten mehrere Standardgrößenkategorien mit ihren Spielwerten. Dazu gehören alle Schiffe und Boote, welche Charaktere im *Pathfinder Grundregelwerk* erwerben können. Auf der Grundlage dieser Werte kann ein SL kultur- und volksspezifische Schiffe für seine eigene Kampagne erschaffen. Alle Schiffe haben die folgenden Eigenschaften:

Name: Der Name oder die Art des Schiffes.

Größe und Art: Die Größe und die Art des Schiffes.

Felder: Die Anzahl an 9 m-Feldern, welche das Schiff auf dem Raster belegt, gefolgt von den tatsächlichen Maßen. Ein Schiff wird stets so behandelt, als hätte es eine Breite von einem Feld.

Preis: Der Kaufpreis des Schiffes in GM. Die Beschreibung oder der Waffenabschnitt enthält teilweise mögliche Modifikationen für ein Schiff. Diese sind nicht Teil des Kaufpreises. Dies gilt auch für Dinge wie Rammen oder Belagerungsgeräte.

RK und Härte: Hier werden die Grund-RK und die Härte des Schiffes aufgeführt. Beides basiert auf der Größe, den Verteidigungen und dem Konstruktionsmaterial des Schiffes (die meisten Holzschiffe haben Härte 5). Um die tatsächliche RK eines Schiffes zu berechnen, addiere den Fertigkeitsmodifikator für den Segelwurf des aktuellen Steuermannes (oder seinen WE-Modifikator) auf die Grund-RK des Schiffes. Berührungsangriffe gegen das Schiff erfolgen ausschließlich gegen die Grund-RK (die Grund-RK entspricht daher der Berührungs-RK). Ein Schiff befindet sich regeltechnisch betrachtet niemals „auf dem falschen Fuß“. Sollte ein Schiff sich

nicht in Bewegung befinden, ist seine Geschicklichkeit effektiv 0 (Malus von -5 auf RK) und erleidet einen zusätzlichen Malus von -2 auf seine RK.

TP: Die Gesamttrefferpunkte des Schiffes. Ein Schiff, welches mehr als die Hälfte dieses Wertes an Schaden erleidet, erhält den Zustand Beschädigt. Ein Schiff mit 0 oder weniger TP erhält den Zustand Sinkend. Ein vollständig versunkenes Schiff wird als zerstört betrachtet. Schiffe haben keine Attribute und sind daher auch gegen Attributsschaden und -entzug immun. Sie sind ferner immun gegen Blutungsschaden. Im Gegensatz zu anderen Gegenständen erleiden sie den normalen anstatt den halben Schaden durch Energieangriffe. Sie erleiden nur halben Schaden durch Fernkampfwaffen mit Ausnahme von Belagerungsgeräten. Diese Zeile benennt auch die Trefferpunkte der Ruder und Segel des Schiffes, falls vorhanden.

Grund-RW: Dies ist der Grund-Rettungswurfmodifikator des Schiffes. Alles Rettungswürfe des Schiffes (REF, WIL und ZÄH) haben denselben Wert. Um den gegenwärtigen Rettungswurfmodifikator zu bestimmen, addiere den halben Fertigkeitsmodifikator für den Segelwurf des aktuellen Steuermannes (oder seinen halben WE-Modifikator) auf den Grund-RW des Schiffes. Ein Schiff ist gegen die meisten Effekte immun, die einen Willenswurf verlangen (dies gilt aber meistens nicht für Steuerleute, Besatzungsmitglieder und Passagiere).

Höchstgeschwindigkeit: Dies ist der schnellste Wert, mit dem sich ein Schiff dieser Art bewegen kann. Sollte ein Schiff über mehrere Antriebsmöglichkeiten (z.B. Segel und Ruder) verfügen, kann es über mehrere Höchstgeschwindigkeiten verfügen. Sollte ein Schiff über Segel verfügen, kann es seine entsprechende Höchstgeschwindigkeit verdoppeln, so es mit dem Wind fährt.

Beschleunigung: Dieser Wert gibt an, wie rasch ein Schiff pro Runde seine Geschwindigkeit erhöhen kann. Er legt ferner fest, um welchen Wert es maximal jede Runde verlangsamen kann.

KMB und KMV: Dies sind der Grund-KMB und die Grund-KMV des Schiffes. Um die gegenwärtigen Werte zu bestimmen, addiere den Fertigkeitsmodifikator für den Segelwurf des aktuellen Steuermannes (oder seinen WE-Modifikator) auf den Grund-KMB. Ein Schiff befindet sich niemals auf dem falschen Fuß. Sollte ein Schiff sich nicht in Bewegung befinden, ist seine Geschicklichkeit effektiv 0 (Malus von -5 auf RK) und erleidet einen zusätzlichen Malus von -2 auf seine RK.

Rammschaden: Dies ist der Grundschaden, welchen das Schiff bei einem erfolgreichen Rammangriff verursacht, wenn es über keine Ramme verfügt.

Antrieb: Dieser Eintrag benennt die Antriebsarten des Schiffes (Muskelkraft, Strömung und/oder Wind).

Segelwurf: Dieser Eintrag führt die Fertigkeiten auf, welche bei dieser Art von Schiff für den Segelwurf genutzt werden.

Steuerruder: Dieser Eintrag benennt den üblicherweise bei diesem Schiffstyp eingesetzten Steuerungsmechanismus.

Antriebsart: Dieser Eintrag benennt die tatsächlich genutzten Mittel zur Fortbewegung (z.B. Riemen oder Segel) und ihre Menge.

Besatzung: Dies ist das Minimum an Besatzungsmitgliedern, die neben dem Steuermann für das Schiff erforderlich ist.

Sollte ein Schiff durch Muskelkraft angetrieben werden, werden hier auch die Anzahl und Größe der Kreaturen aufgeführt, welche die Antriebskraft liefern. Die Bedienungsmannschaft eines Belagerungsgerätes ist in dieser Zahl nicht enthalten.

Decks: Die Anzahl der Schiffsdecks mit wichtigen Informationen.

Fracht/Passagiere: Die Menge an Fracht (in Tonnen), die das Schiff tragen kann, sowie die Anzahl an nicht zur Besatzung gehörenden Passagieren, die es transportieren kann.

BEIBOOT

Großes Schiff

Felder 1 (3 m x 6 m); **Preis** 500 GM

VERTEIDIGUNG

RK 9; **Härte** 5

TP 120 (Riemen 60, Segel 40)

Grund-RW +2

ANGRIFF

Höchstgeschwindigkeit 9 m (Muskelkraft oder Wind); **Beschleunigung** 9 m

KMB +1; **KMV** 11

Rammschaden 1W8

SPIELWERTE

Antrieb Muskelkraft, Wind oder Strömung

Segelwurf Diplomatie oder Einschüchtern (Muskelkraft); Beruf (Seefahrer) (Wind oder Strömung)

Steuerruder Riemen

Antriebsart 6 Ruder, 10 Felder Segel (1 Mast)

Besatzung 4 – 10 mittelgroße Ruderer

Decks 1

Fracht/Passagiere 2 Tonnen/bis zu 12 Passagiere (abhängig von der Größe kann ein Beiboot bis zu 16 mittelgroßen Kreaturen Platz bieten, egal ob Besatzung oder Passagiere)

Ruderboote werden in der Regel an Bord größere Schiffe mitgeführt, um Passagiere und Fracht zwischen Schiffen oder dem Schiff und dem Ufer zu hin- und herzutransportieren. Manche Beiboote sind für Offiziere reserviert, während andere für Strandgänge oder Enterkommandos genutzt werden. Ein durchschnittliches Beiboot ist 4,80 m – 7,20 m lang, es gibt aber auch 9 m lange Varianten. Es enthält 4 – 10 Ruder und einen Mast mit einem quadratischen oder dreieckigen Segel. Ein Beiboot hat eine Reisegeschwindigkeit von 3 km pro Stunde oder 50 km am Tag. Ein Beiboot kann keine Belagerungswaffen tragen. Diese Spielwerte können für alle Arten von Beibooten und andere offene Boote genutzt werden.

DSCHUNKE

Kolossales Schiff

Felder 3 (6 m x 22,50 m); **Preis** 15.000 GM

VERTEIDIGUNG

RK 2; **Härte** 5

TP 900 (Segel 360)

Grund-RW +6

ANGRIFF

Höchstgeschwindigkeit 27 m Wind; **Beschleunigung** 9 m

KMB +8; **KMV** 18

Rammschaden 8W8

SPIELWERTE

Antrieb Wind oder Strömung

Segelwurf Beruf (Seefahrer)

Steuerruder Pinne

Antriebsart 90 Felder Segel (3 Masten)

Besatzung 10

Decks 2

Fracht/Passagiere 100 Tonnen/100 Passagiere

Dieses kiellose Segelschiff aus Tian Xia verfügt über zwei oder drei Masten mit steifen Segeln, wodurch es von einer kleinen Besatzung gesteuert werden kann. Dschunken haben in der Regel ein hohes Hauptdeck und einen flachen Boden, so dass sie Seitenschwerter und große Ruder zum Stabilisieren brauchen. Der Rumpf besteht aus mehreren wasserdichten Abteilungen, welche ein Volllaufen mit Wasser verlangsamen, sollte das Schiff zu sinken beginnen. Dschunken sind ozeantauglich und legen 3 Kilometer pro Stunde oder 72 Kilometer am Tag zurück.

Waffen Bis zu 12 große, direkte oder indirekt schießende Belagerungsgeräte in Reihen von jeweils 6 Stück an der Backbord- und Steuerbordseite oder bis zu 4 riesige, direkt schießende Belagerungsgeräte in Reihen von jeweils zwei an der Backbord- und Steuerbordseite. Die Belagerungsgeräte können nur zur der Seite feuern, auf der sie positioniert sind, sie

können nicht gedreht werden, um nach vorn oder hinten zu schießen.

Ferner können bis zu zwei große direkt oder indirekt schießende Belagerungsgeräte am Bug und am Heck positioniert werden (am Heck kann alternativ auch ein riesiges direkt oder indirekt schießendes Belagerungsgerät positioniert werden, nicht aber am Bug). Diese Belagerungsgeräte können seitwärts und nach vorn (am Bug) oder nach hinten (am Heck) ausgerichtet werden.

GALEERE

Kolossales Schiff

Felder 4 (6 m x 39 m); **Preis** 30.000 GM

VERTEIDIGUNG

RK 2; **Härte** 5

TP 1.560 (Riemen 1.400, Segel 320)

Grund-RW +8

ANGRIFF

Höchstgeschwindigkeit 18 m Muskelkraft, 18 m Wind oder 36 m (Muskelkraft und Wind); **Beschleunigung** 9 m

KMB +8; **KMV** 18

Rammschaden 8W8

SPIELWERTE

Antrieb Muskelkraft, Wind oder Strömung

Segelwurf Diplomatie oder Einschüchtern (Muskelkraft); Beruf (Seefahrer) (Wind oder Strömung)

Steuerruder Pinne

Antriebsart 140 Ruder, 80 Felder Segel (2 Masten)

Besatzung 200 (60 + 140 mittelgroße Ruderer)

Decks 3

Fracht/Passagiere 150 Tonnen/250 Passagiere

Eine Galeere gehört zu den größten Segelschiffen auf dem Meer. Auf jeder Seite befinden sich 70 Ruder. Eine Galeere kann jedes große Schiff sein, dass in erster Linie von Ruderern bewegt wird, zugleich aber auch 1 -3 Masten mit Segeln besitzt. Galeeren halten sich in der Regel in Küstennähe, da lange Meeresreisen mit solchen Gefährten recht gefährlich sind. Diese Spielwerte können für diverse Varianten an Galeeren genutzt werden: Biremen, Triremen, Galioten und Dromonen.

Waffen Bis zu 40 große, direkt schießende Belagerungsgeräte in Reihen von jeweils 20 Stück an der Backbord- und Steuerbordseite oder bis zu 12 riesige, direkt schießende Belagerungsgeräte in Reihen von jeweils sechs an der Backbord- und Steuerbordseite. Die Belagerungsgeräte können nur zu der Seite feuern, auf der sie positioniert sind; sie können nicht gedreht werden, um nach vorn oder hinten zu schießen. Sie können nicht benutzt werden, während die Galeere gerudert wird.

Für weitere 8.000 GM kann die Galeere mit einer Ramme und Geschützplattformen am Bug, Heck und Mittschiffs ausgestattet werden. Jede Geschützplattform kann ein großes, direkt oder indirekt schießendes Belagerungsgerät tragen, das entweder zur Seite oder gemäß ihres Standortes schießen kann (d.h. ein am Bug platziertes Belagerungsgerät schießt geradeaus oder zur Seite, nicht aber nach hinten in Richtung Heck). Ein mittschiffs platziertes Belagerungsgerät kann nach backbord oder steuerbord schießen.



FLOSS

Großes Schiff

Felder 1 (3 m x 3 m); **Preis** -

VERTEIDIGUNG

RK 9; **Härte** 5

TP 30 (Riemen 20)

Grund-RW +0

ANGRIFF

Höchstgeschwindigkeit 9 m Muskelkraft; **Beschleunigung** 9 m

KMB +1; **KMV** 11

Rammschaden 1W8

SPIELWERTE

Antrieb Muskelkraft oder Strömung

Segelwurf Diplomatie oder Einschüchtern (Muskelkraft); Beruf (Seefahrer) (Strömung)

Steuerruder Riemen

Antriebsart 2 Riemen

Besatzung 1 (der Steuermann, welcher auch als Ruderer fungiert, plus bis zu 3 zusätzliche mittelgroße Ruderer)

Decks 1

Fracht/Passagiere 1.000 Pfd./ bis zu 3 Passagiere (ein Floß kann insgesamt 4 mittelgroße Kreaturen tragen, egal ob Besatzung oder Passagiere)

Ein Floß ist der einfachste und primitivste Schiffstyp. Es ist ein flaches Boot ohne Rumpf, welcher meist aus zusammengebundenen Baumstämmen besteht. Ein Floß wird mittels zwei oder vier Rudern fortbewegt, es ist nicht für Meeresreisen ausgelegt und kann keine Belagerungswaffen tragen.

KIELBOOT

Gigantisches Schiff

Felder 2 (4,50 m x 15 m); **Preis** 3.000 GM

VERTEIDIGUNG

RK 6; **Härte** 5

TP 600 (Riemen 80, Segel 80)

Grund-RW +4

ANGRIFF

Höchstgeschwindigkeit 9 m (Muskelkraft), 9 m (Wind) oder 18 m (Muskelkraft und Wind); **Beschleunigung** 9 m

KMB +4; **KMV** 14

Rammschaden 4W8

SPIELWERTE

Antrieb Muskelkraft, Wind oder Strömung

Segelwurf Diplomatie oder Einschüchtern (Muskelkraft); Beruf (Seefahrer) (Wind oder Strömung)

Steuerruder Pinne

Antriebsart 8 Riemen, 20 Felder Segel (1 Mast)

Besatzung 15 (7 + 8 mittelgroße Ruderer)

Decks 1

Fracht/Passagiere 50 Tonnen/100 Passagiere

Dieses mit einem flachem Boden ausgestattete Schiff verfügt über ein paar Ruder, um den einzigen Mast mit seinem quadratischen Segel unterstützen zu können. Es ist zu See- und Flussreisen tauglich. Kielboote sind Frachtschiffe, keine Kriegsschiffe. Zu dieser Schiffsart gehören Koggen, Holgen und Knorren

Waffen: Ein großes direkt oder indirekt schießendes Belagerungsgerät am Bug oder am Heck des Schiffes. Diese Belagerungswaffe kann seitwärts oder nach vorn (Bug) oder nach hinten (Heck) feuern.

KRIEGSSCHIFF

Kolossales Schiff

Felder 4 (6 m x 30 m); **Preis** 25.000 GM

VERTEIDIGUNG

RK 2; **Härte** 10

TP 1.200 (Riemen 600, Segel 320)

Grund-RW +7

ANGRIFF

Höchstgeschwindigkeit 18 m (Muskelkraft), 9 m (Wind) oder 27 m (Muskelkraft und Wind); **Beschleunigung** 9 m

KMB +8; **KMV** 18

Rammschaden 8W8

SPIELWERTE

Antrieb Muskelkraft, Wind oder Strömung

Segelwurf Diplomatie oder Einschüchtern (Muskelkraft); Beruf (Seefahrer) (Wind oder Strömung)

Steuerruder Pinne

Antriebsart 60 Riemen, 40 Felder magisch behandelter Segel (1 Mast)

Besatzung 80 (20 + 60 mittelgroße Ruderer)

Decks 2

Fracht/Passagiere 50 Tonnen/160 Passagiere

Dieses Schiff besteht aus verstärktem Holz mit einem Mast und magisch verstärkten Segeln. Es kann aber auch Rudern zum Vorankommen einsetzen. Ein Kriegsschiff wird für Vorstöße über kurze Distanzen und den Transport von Truppen eingesetzt. Es hat keine Laderäume für Versorgungsgüter, um Passagier über längere Strecken transportieren zu können. Wie Galeeren sind auch Kriegsschiffe nicht für Ozeanreisen konzipiert und halten sich meist in der Nähe der Küste. Ein Kriegsschiff wird nicht als Frachtschiff eingesetzt. Unter diese Kategorie fallen auch die größten Wikingerschiffe, die Drakkar, sowie sehr große Galeeren wie die Galleasse.

Waffen Bis zu 20 große, direkt schießende Belagerungsgeräte in Reihen von jeweils 10 Stück an der Backbord- und Steuerbordseite oder bis zu 6 riesige, direkt schießende Belagerungsgeräte in Reihen von jeweils 3 an der Backbord- und Steuerbordseite. Die Belagerungsgeräte können nur zu der Seite feuern, auf der sie positioniert sind; sie können nicht gedreht werden, um nach vorn oder hinten zu schießen. Sie können nicht benutzt werden, während das Kriegsschiff gerudert wird.

Für zusätzlich 8.000 GM kann ein Kriegsschiff mit einer Ramme und Geschützplattformen am Bug, Heck und Mittschiffs ausgestattet werden. Jede Geschützplattform kann ein großes oder riesiges, direkt oder indirekt schießendes Belagerungsgerät tragen, das entweder zur Seite oder gemäß seines Standortes schießen kann (d.h. ein am Bug platziertes Belagerungsgerät schießt geradeaus oder zur Seite, nicht aber nach hinten in Richtung Heck). Eine mittschiffs platzierte Belagerungswaffe kann nach backbord oder steuerbord schießen.



LANGBOOT

Kolossales Schiff

Felder 3 (4,50 m x 22,50 m); **Preis** 10.000 GM

VERTEIDIGUNG

RK 2; **Härte** 5

TP 675 (Riemen 400, Segel 120)

Grund-RW +5

ANGRIFF

Höchstgeschwindigkeit 9 m Muskelkraft, 18 m (Wind) oder 27 m (Muskelkraft und Wind); **Beschleunigung** 9 m

KMB +8; **KMV** 18

Rammschaden 8W8

SPIELWERTE

Antrieb Muskelkraft, Wind oder Strömung

Segelwurf Diplomatie oder Einschüchtern (Muskelkraft); Beruf (Seefahrer) (Wind oder Strömung)

Schiffsruder Pinne

Antriebsarten 40 Riemen, 30 Felder Segel (1 Mast)

Besatzung 50 (10 + 40 mittelgroße Ruderer)

Decks 1 (und ein kleiner Frachtraum unter dem Deck)

Dieses lange und vergleichsweise schmale Boot hat einen einzelnen Mast mit einem quadratischen Segel. Es kann Seen, Ozeane und tiefe Flüsse befahren. Mit diesen Spielwerten können diverse Arten von Wikingerschiffen sowie Balinge und Birlinne repräsentiert werden.

Waffen: Bis zu zwei große direkt oder indirekt schießende Belagerungsgeräte (jeweils eine am Bug und eine am Heck). Diese Belagerungsgeräte können, abhängig von ihrer Position, zur Seite und nach vorn (Bug) oder nach hinten (Heck) feuern.

RUDERBOOT

Großes Schiff

Felder 1 (1,50 m x 3 m); **Preis** 50 GM

VERTEIDIGUNG

RK 9; **Härte** 5

TP 60 (Riemen 20)

Grund-RW +1

ANGRIFF

Höchstgeschwindigkeit 9 m (Muskelkraft); **Beschleunigung** 9 m

KMB +1; **KMV** 11

Rammschaden 1W8

SPIELWERTE

Antrieb Muskelkraft oder Strömung

Segelwurf Diplomatie oder Einschüchtern (Muskelkraft); Beruf (Seefahrer) (Strömung)

Steuerruder Riemen

Antriebsart 2 bis 4 Riemen

Besatzung 1 (der Steuermann, welcher auch als Ruderer fungiert, plus bis zu 1 zusätzlicher mittelgroßer Ruderer)

Decks 1

Fracht/Passagiere 1.000 Pfd./ bis zu 3 Passagiere (ein Ruderboot kann insgesamt 4 mittelgroße Kreaturen tragen, egal ob Besatzung oder Passagiere)

Dieses kleine Boot wird hauptsächlich genutzt, um zu oder von größeren Schiffen überzuwechseln oder kleinere Gewässer zu überqueren und vielleicht ein paar Passagiere über

einen Fluss oder kleinen See zu befördern. Größere Schiffe führen Ruderboote als Rettungsboote oder Trägerschiffe mit sich. Ein Ruderboot kann kein Belagerungsgerät tragen. Diese Spielwerte können für jedes kleine, offene Boot genutzt werden, das mittels Rudern angetrieben wird.

SEGELSCHIFF

Kolossales Schiff

Felder 3 (9 m x 27 m); **Preis** 10.000 GM

VERTEIDIGUNG

RK 2; **Härte** 5

TP 1.620 (Segel 360)

Grund-RW +6

ANGRIFF

Höchstgeschwindigkeit 27 m (Wind); **Beschleunigung** 9 m

KMB +8; **KMV** 18

Rammschaden 8W8

SPIELWERTE

Antrieb Wind oder Strömung

Segelwurf Beruf (Seefahrer)

Schiffsruder Steuerrad

Antriebsart 90 Felder Segel (3 Masten)

Besatzung 20

Decks 2 oder 3

Fracht/Passagiere 150 Tonnen/120 Passagiere

Dieses große, ozeantaugliche Segelschiff verfügt über einen bis vier Masten, meist sind es zwei oder drei. Die Reling an Bug und Heck ist meist erhöht und bietet zusätzliche Deckung. Die meisten Handels-, Kriegs- und Piratenschiffe sind Segelschiffe. Zu den Segelschiffen gehören Barken, Brigantinen, Karavellen, Karacken, große Koggen, Fregatten, Galeonen, Schoner und Schaluppen. Ein Viermaster mit Belagerungswaffen wird oft als Kriegsschiff bezeichnet.

Waffen: Bis zu 20 große, direkt schießende Belagerungsgeräte in Reihen von jeweils 10 Stück an der Backbord- und Steuerbordseite oder bis zu 6 riesige, direkt schießende Belagerungsgeräte in Reihen von jeweils 3 an der Backbord- und Steuerbordseite. Die Belagerungsgeräte können nur zur der Seite feuern, auf der sie positioniert sind, sie können nicht gedreht werden, um nach vorn oder hinten zu schießen.

Ferner können bis zu zwei große oder eine riesige direkt oder indirekt schießende Belagerungsgeräte am Bug und am Heck untergebracht werden. Diese können, abhängig von ihrer Position, zur Seite und nach vorn (Bug) oder nach hinten (Heck) feuern.

SCHIFFSMODIFIKATIONEN

Nicht alle Schiffe werden identisch gebaut. Spieler, die nach einem schnelleren, beweglicheren oder schadensresistenten Schiff suchen, sollten darüber nachdenken, ihre Fahrzeuge zu modifizieren. Jede der folgenden Schiffsmifikationen muss von jemandem mit der Fertigkeit Handwerk (Schiffe) oder einer anderen Fertigkeit oder einem Talent geplant, gebaut oder installiert werden, wie es unter den Voraussetzungen angegeben ist. Um ein Schiff mit einer der folgenden Modifikationen versehen zu können, muss dem

Schiffsbaumeister ein Fertigkeitswurf gelingen, dessen SG von der Komplexität der gewünschten Modifikation abhängt. Ein gescheiterter Wurf bedeutet, dass dieser Schiffsbaumeister nicht in der Lage ist, das Gewünschte einzubauen, aber dennoch die Hälfte des Preises für Einzelteile und anderes verbraucht wird, die nicht verwendbar sind. Ein anderer Schiffsbaumeister muss konsultiert werden, um das Werk zu vollenden. Allerdings steigt der SG für dessen Wurf um +2, falls das Schiff über Modifikationen eines anderen Baumeisters verfügt (unterschiedliche Baumeister verwenden unterschiedliche Techniken).

SCHIFFSVERBESSERUNGEN

Die folgenden Verbesserungen können einem Schiff hinzugefügt werden:

Beschleunigtes Segelsetzen: Die gesamte Takelage des Schiffes wird ersetzt. Verbesserungen an der Technik ermöglichen es, die Segel schnell zu hissen und einzuholen. Alle Veränderungen der Segelstellungen sind nun in der Hälfte der Zeit möglich, woraus ein Bonus von +1 auf alle Segelnwürfe resultiert.

Voraussetzungen: Handwerk (Segel) oder Wissen (Baukunst) SG 25

Preis: 10% des Kaufpreises des Schiffes

Bewegliches Deck: Die Merkmale des Schiffsdecks sind so angelegt, dass sie bewegt werden können, um das Schiff als völlig anderes Wasserfahrzeug zu tarnen. Die Mannschaft kann Dutzende verborgener Bolzen entfernen, die Reling auf versteckten Schienen schieben, die Masten umstellen, das Deck absenken, das Dollbord ausdehnen, das Steuerrad umsetzen und andere kosmetische Veränderungen wie eine neue Galionsfigur und andersfarbige Segel ausführen. Diese geheimen Bolzen, Hebel und Schienen können nur mit einem Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 während einer genauen Untersuchung des Schiffes gefunden werden.

Voraussetzungen: Handwerk (Schiffe) SG 28

Preis: 40% des Kaufpreises des Schiffes

Breites Ruder: Ein großes Steuerruder macht ein Schiff beweglicher und verleiht ihm einen Bonus von +1 auf alle Segelnwürfe.

Voraussetzungen: Handwerk (Schiffe) SG 16

Preis: 500 GM

Erhöhte Frachtkapazität: Ein effizienter Umbau des Schiffes vergrößert die Lagerräume. Die Frachtkapazität steigt um +10%.

Voraussetzungen: Handwerk (Schiffe) SG 22

Preis: 15% des Kaufpreises des Schiffes

Galionsfigur: Manche Schiffe besitzen fantastische Schnitzereien am Bug. Diese Modifikation ist rein kosmetisch ohne regeltechnische Auswirkungen. Die Spieler sollten ihre eigenen Galionsfiguren erfinden wie Delphine, Meerjungfrauen und andere mythische Kreaturen.

Voraussetzungen: Handwerk

(Tischlerei) oder Handwerk (Bildhauerei) SG 10

Preis: 100 – 1.000 GM, abhängig vom Hafen und dem Handwerker

Gepanzerter Rumpf: Metallplatten werden am Rumpf befestigt. Dies erhöht die Trefferpunkte des Rumpfes um +15% und die Härte um +4. Diese Modifikation erhöht die Frachtkapazität des Schiffes um +15%. Die Panzerung verlangsamt das Schiff und legt allen Segelnwürfen einen Malus von -1 auf. Die taktische Geschwindigkeit des Schiffes im Schiff-zu-Schiff-Kampf wird nicht beeinträchtigt, doch seine Reisegeschwindigkeit auf dem Wasser sinkt um 20%.

Voraussetzungen: Handwerk (Schiffe) SG 28

Preis: 30% des Kaufpreises des Schiffes

Gläserner Boden: Im Boden des Schiffes befinden sich breite Fenster, welche einen Blick ins Wasser gestatten. Dies hat keine Auswirkungen auf das Schiff, abgesehen davon, dass der Boden des Schiffes nur so stark wie dickes Glas (Härte 1, 3 TP, SG-Zerbrechen 8) ist.

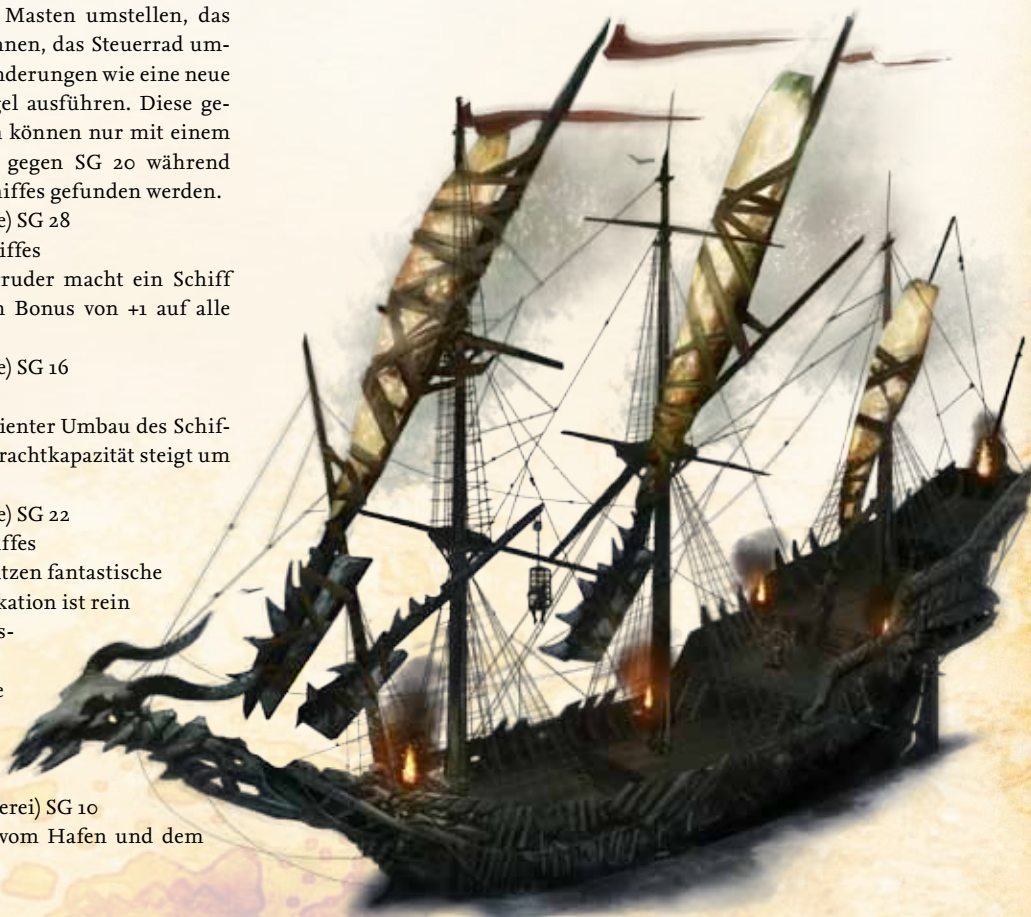
Voraussetzungen: Handwerk (Glas) SG 19

Preis: 5% des Kaufpreises des Schiffes

Kielverlängerung: Der Kiel des Schiffes ist länger als bei anderen Fahrzeugen dieser Art. Das Schiff ist 10% länger als normal. Dies wirkt sich nicht auf die Frachtkapazität aus. Das Schiff ist stabiler und erhält einen Bonus von +1 auf alle Segelnwürfe. Diese Verbesserung muss beim Bau des Schiffes erfolgen und kann nicht später hinzugefügt werden.

Voraussetzungen: Handwerk (Schiffe) SG 19

Preis: 10% des Kaufpreises des Schiffes





Magisch behandelte Hülle: Der Schiffsrumpf wurde magisch behandelt. Dies verdoppelt die Trefferpunkte und die Härte des Schiffes. Diese Verbesserung kann nur durch einen Zauberkundigen mit dem Talent Wundersamen Gegenstand herstellen hinzugefügt werden.

Voraussetzungen: Wundersamen Gegenstand herstellen, Handwerk (Schiffe) SG 15

Preis: 4.500 GM pro Schiffsfeld

Magisch behandelte Riemen: Die Riemen des Schiffes wurden magisch behandelt. Dies verdoppelt ihre Trefferpunkte und Härte. Diese Verbesserung kann nur durch einen Zauberkundigen mit dem Talent Wundersamen Gegenstand herstellen hinzugefügt werden.

Voraussetzungen: Wundersamen Gegenstand herstellen, Handwerk (Tischlerei) oder (Schiffe) SG 15

Preis: 100 GM pro Ruder

Magisch behandeltes Ruder: Das Steuerrad oder -ruder des Schiffes wurde magisch behandelt. Dies verdoppelt die Trefferpunkte und die Härte des Steuerruders. Diese Verbesserung kann nur durch einen Zauberkundigen mit dem Talent Wundersamen Gegenstand herstellen hinzugefügt werden.

Voraussetzungen: Wundersamen Gegenstand herstellen, Handwerk (Schiffe) SG 15

Preis: 1.000 GM

Magisch behandelte Segel: Die Segel des Schiffes wurden magisch behandelt. Dies verdoppelt ihre Trefferpunkte und Härte. Diese Verbesserung kann nur durch einen Zauberkundigen mit dem Talent Wundersamen Gegenstand herstellen hinzugefügt werden.

Voraussetzungen: Wundersamen Gegenstand herstellen, Handwerk (Segel) SG 15

Preis: 500 GM pro 1,50 m-Feld Segel

Ramme: Das Schiff trägt eine gewöhnliche Ramme. Diese ist meist von Bronze oder Eisen umhüllt und am Bug angebracht. Ein Schiff, welches mit einer Ramme ausgestattet ist, verursacht zusätzliche 2W8 Schadenspunkte mit einem Rammmanöver und ignoriert den Schaden für das Betreten des ersten Feldes eines festen Gegenstandes, sowie den Schaden durch das Rammen von Kreaturen und anderen Gegenständen (z.B. anderen Schiffen).

Voraussetzungen: Handwerk (Schiffe) SG 10

Preis: 50 GM (großes Schiff), 100 GM (riesiges Schiff), 300 GM (gigantisches Schiff) oder 1.000 GM (kolossales Schiff)

Schlanker Rumpf: Das Schiff wurde absichtlich mit einem viel schlankeren Rumpf gebaut, so dass es durch schmale Räume schlüpfen kann. Die Breite des Schiffes wird um 20% verringert, die Frachtkapazität sinkt um 10%. Dafür erhält das Schiff einen Bonus von +2 auf alle Segelwürfe. Diese Verbesserung muss beim Bau des Schiffes erfolgen und kann nicht später hinzugefügt werden.

Voraussetzungen: Handwerk (Schiffe) SG 22

Preis: 15% des Kaufpreises des Schiffes

Schmugglerversteck: Die Abteilungen des Schiffes werden so modifiziert, dass alle möglichen Lücken und freien Winkel als versteckter Frachtraum genutzt werden können. Ein Schmugglerversteck kann alles enthalten, dass in einen Raum mit einer Seitenlänge von 1,50 m passt. Solltest du die

Plünderregeln aus dem ersten Band von „Unter Piraten“ (*Pathfinder Abenteuerpfad* 19) nutzen, werden zwei Schmugglerverstecke benötigt, um 1 Punkt Plündergut zu verwahren. Um ein Schmugglerversteck zu entdecken, ist bei der Durchsuchung des Schiffes ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 erforderlich.

Voraussetzungen: Handwerk (Schiffe) SG 19

Preis: 500 GM pro Versteck von 1,50 m x 1,50 m x 1,50 m

Seidensegel: Nur wenige Schiffsverbesserungen sind so schön wie das Hinzufügen von Seidensegeln. Die Farbe dieser Segel wird von den Spielern bestimmt; oft sind sie zudem noch mit beeindruckenden Bildern des Meeres verziert. Solche Segel werden in der Regel aus fernen Ländern importiert. Seidensegel verleihen einem Schiff eine überlegene Geschwindigkeit, da sie den Wind effektiver einfangen und verteilen. Ein Schiff mit Seidensegeln erhält einen Bonus von +1 auf konkurrierende Segelwürfe, um die Oberhand zu gewinnen. Die taktische Geschwindigkeit des Schiffes im Schiff-zu-Schiff-Kampf ist nicht betroffen, aber die Reisegeschwindigkeit steigt um 10%.

Voraussetzungen: Handwerk (Segel) SG 16

Preis: 15% des Kaufpreises des Schiffes

Verborgene Waffe: Die unteren Decks des Schiffes werden vollständig umgebaut, um Platz für große, direkt schießende Belagerungsgeräte wie leichte Ballisten oder Kanonen zu schaffen, sofern letztere in der Kampagne Verwendung finden. Die verborgenen Luken für diese Waffen können nur mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 15 entdeckt werden. Jede verborgene Waffe senkt die Frachtkapazität des Schiffes um 5 Tonnen neben dem Platz, den die Waffe selbst benötigt.

Voraussetzungen: Handwerk (Schiffe) SG 16

Preis: 100 GM pro verborgener Luke (die Waffe dahinter kostet extra).

Verstärkter Rumpf: Zum Schutz im Schiffskampf wurde der Rumpf mit zusätzlichen Holzplanken versehen. Die Trefferpunkte des Rumpfes steigen um 5% und die Härte um +2. Dies reduziert allerdings die Frachtkapazität um 10%, da die Verstärkungen Platz benötigen und durch Balken abgestützt werden müssen. Die taktische Geschwindigkeit des Schiffes im Schiff-zu-Schiff-Kampf ist nicht betroffen, aber die Reisegeschwindigkeit sinkt um 10%.

Voraussetzungen: Handwerk (Schiffe) SG 25

Preis: 20% des Kaufpreises des Schiffes

Widerstandsfähiger Rumpf: Der Schiffsrumpf wurde mit zusätzlichen Brettern und Holzschichten verstärkt. Dies macht ihn dicker und widerstandsfähiger. Die Härte des Rumpfes steigt um +2, aber die Frachtkapazität sinkt um 10%.

Voraussetzungen: Handwerk (Schiffe) SG 16

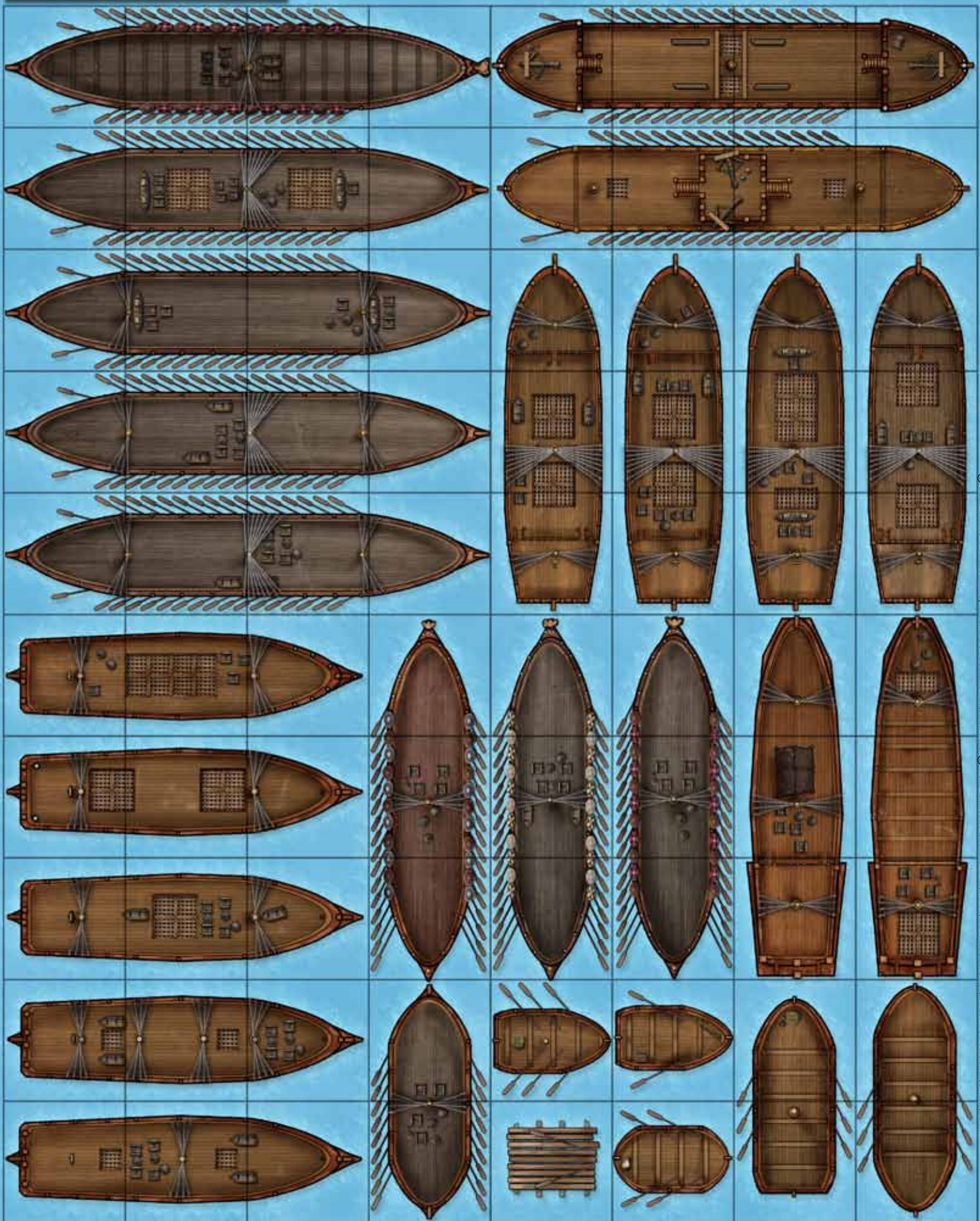
Preis: 10% des Kaufpreises des Schiffes

Zusätzliche Mannschaftsquartiere: Die Seeleute erhalten mehr Platz zum Schlafen und Essen. Das Schiff kann +10% Passagiere tragen, aber die Frachtkapazität wird um 10% reduziert.

Voraussetzungen: Handwerk (Schiffe) SG 22

Preis: 20% des Kaufpreises des Schiffes

SCHIFFSMARKEN





SEGELWURF

[illegible][illegible]

MANNSCHAFTSSTÄRKE _____ FRACHTKAPAZITÄT _____

LADUNG/PASSAGIERE/PFLICHT

SCHIFFSVERBESSERUNGEN

PLÜNDERGUT	RUCHLOSIGKEIT	VERRUF