

Piraten

Call of Cthulhu in der karibischen See

von Frank Heller

www.amel.tk

Bevor Frank Heller zunächst zum Chefredakteur der *Cthuloiden Welten* und bald darauf der gesamten Cthulhureihe wurde, war er Cthulhu- und Piratenfan. Das Piratengenre hat schon immer auch den Horror angezogen, Voodoo und Zombies gehören genauso dazu wie versunkene Schätze und die karibische See. Und wenn schon Horror mit Piraten verbunden wird, warum dann nicht auch Cthulhu? Cthuloide Schrecken sind immer und überall und ein wenig Abwechslung kann im 1920er-Allerlei nicht schaden.

Mit diesen Regelerweiterungen wird es möglich Cthulhu unter Piraten zu spielen. Dem Genre wird nicht nur mit neuen Berufen und Waffen Rechnung getragen, sondern auch der einen oder anderen netten Regelergänzung.

Vorbemerkung

Warum eigentlich immer nur die 20er Jahre, wenn es um Cthulhu geht? Wäre es nicht einmal eine Herausforderung, in einer anderen Epoche auf den Mythos zu stoßen? Vielleicht ganz unerwartet und unvermittelt? Wenn der Spielleiter mit seinen Spielern z.B. eine Kampagne in der Karibik spielen würde, im klassischen Piratenmilieu... Das allein wäre schon einmal etwas anderes als die gewöhnlichen Fantasy- und SF-Rollenspiele. Und wenn dann nach einigen Abenteuern ganz überraschend und ohne Ankündigung ein cthuloider Bezug auftauchen würde, wäre das nicht von besonderer Wirkung? Wenn die Spieler überhaupt nicht erwarten, hier auf urzeitlichen Horror zu stoßen? Einbauen läßt dieser sich ohne große Probleme: auf der Suche nach einem indianischen Goldschatz gelangen die Charaktere zu einer versunkenen Stadt. Diese könnte von Menschen gebaut worden sein, die abartigen Gottheiten wie Shub-Niggurath huldigten, oder sie finden gar eine Stadt, die überhaupt nicht von Menschen gebaut wurde... Mit schrecklichen Folgen: sie stoßen in den Tiefen der Ruinen auf gräßliche Geheimnisse, finden vielleicht gar ein Portal zu einem fremden, unwirklichen Planeten... Und vielleicht ist ja die Stadt auch nicht so verlassen, wie sie schien. Degenerierte Nachfahren der Kultisten hausen noch immer dort... Eine andere Abenteueridee mit Horror-Hintergrund wäre ein mit Toten bedecktes Geisterschiff... Ein Voodoo-Abenteuer mit Mythosbezug.. Oder der klassische Kult, vielleicht geleitet von einem Gouverneur, der seine Machtposition benutzt, um im großen Stil Menschenopfer zu Ehren von Hastur oder einer anderen Gottheit zu organisieren. Was zunächst z.B. die Suche nach einem verschwundenen Bruder sein könnte, führt dann irgendwann zu jenem Gouverneur und endet mit dem Aufdecken von dessen Plänen. Wie diese Andeutungen zeigen: es lassen sich auch und gerade im Karibikraum eine Menge von cthuloiden Motiven ansiedeln.

Dieser Beitrag hat nun das Ziel, dafür ein Korsett zu geben: Regeln für ein Piratenrollenspiel auf Basis des Cthulhu-Regelwerkes (dessen Kenntnis zum Spiel nach den folgenden Regeln unerlässlich ist).

Dabei sind jedoch eine Reihe von zusätzlichen Regeln und Regeländerungen hinzugekommen, um ein Spiel im klassischen Piratenmilieu (es soll dabei das Flair von Piratenfilmen transportiert werden) optimal zu unterstützen. Die hier vorgestellten Regeln verstehen sich nicht als abschließend, vielmehr ist der Spielleiter dazu aufgefordert, Änderungen und Ergänzungen nach eigenen Wünschen und Bedürfnissen vorzunehmen. Natürlich ist es nicht Pflicht, überhaupt cthuloide Hintergründe oder Horror-Episoden einzuplanen. Die Regeln sind ebensogut geeignet, einfach nur klassische Piratenabenteuer zu erleben.

Wer Gefallen am Spiel in der Karibik gefunden hat und gerne beständig vor einem Piratenhintergrund spielen möchte, dem seien auch einige offizielle Publikationen ans Herz gelegt: insb. das auch auf Deutsch erschienene *7th Sea (7te See)*, das alle Bereiche von Mantel und Degen abdeckt, dabei natürlich auch auf Piraten eingeht (wobei die Hintergrundwelt allerdings fiktiv ist). Zu empfehlen ist auch GURPS-Swashbucklers, *ROLEMASTER Pirates*, der Kasten "Run out the Guns" auf der Basis eines abgespeckten Rolemaster-Systems und schließlich *Jolly Roger* aus dem Caedwyn-Verlag, das ein ähnliches Ziel wie der hier vorliegende Beitrag verfolgt, nämlich für das Rollenspiel *Midgard* einen Piratenhintergrund anzubieten. Letzterer Band enthält auch zwei fertig ausgearbeitete Abenteuer. Von den vorgestellten Materialien sind diejenigen aus dem Verlag ICE (*Rolemaster* und *Run out the Guns*) inzwischen vergriffen, aber in Restbeständen noch hier und da zu haben.

Und ein recht preisgünstiges, großformatiges Hardcoverbuch sei auch noch empfohlen: *Piraten - Furcht und Schrecken auf den Weltmeeren* aus dem Verlag vgs. Dieses Buch enthält derart gut aufbereitete und detaillierte Informationen über Piraten in allen Epochen der Weltgeschichte, daß es die Hintergrundberichte in den

oben genannten Rollenspielpublikationen deutlich in den Schatten stellt. Wer mit dem unten präsentierten Regelsystem zufrieden ist, der kann mit dem genannten Buch ohne weiteres viele Abenteuer mit authentischem Hintergrund bestreiten.

Teil 1: Charaktererschaffung und neue Fertigkeiten

Die Charaktererschaffung gestaltet sich nach dem deutschen Regelwerk von Pegasus wie gewohnt.

Auf dem Charakterblatt sind einige Fertigkeiten nicht aufgeführt, die sich unter den Berufsbeschreibungen allerdings finden. Grund dafür ist, daß diese Spezialfertigkeiten berufsspezifisch sind und so unter die Sparten "Kunst" oder "Handwerk" fallen. Der Spieler trägt die entsprechende Fertigkeit auf dem Charakterblatt daher manuell ein, wobei es in seinem Ermessen und dem des Spielleiters liegt, ob die Fertigkeit eher zum Bereich "Kunst" oder zum Bereich "Handwerk" zuzuordnen ist. In einigen Fällen ist dies offensichtlich, es gibt allerdings auch Grenzfälle, in denen eine Einordnung nicht eindeutig ist.

Ein großer Teil der Fertigkeiten auf dem Charakterblatt ist schon aus dem Cthulhu-Regelwerk vertraut.

Liste der zusätzlichen Fertigkeiten:

- Ausspucken
- Fallenstellen
- Fluchen
- Geheimschrift
- Handzeichen
- Holzbearbeitung
- Jonglieren
- Kalfatern
- Kochen
- Musizieren
- Nähen
- Pulver mischen
- Schauspielerei
- Schmieden
- Schriftsteller
- Seemannsgarn
- Segelmacherei
- Seiler
- Singen
- Tanzen
- Theologie

Erklärung der neuen Fertigkeiten:

Ansehen: entspricht Kreditwürdigkeit aus den Cthulhu-Regeln

Ausspucken: gezieltes, weites Spucken

Etikette: beschreibt die Fähigkeit, sich in feineren Gesellschaftskreisen korrekt benehmen zu können

Etwas verstecken: Verstecken eines Gegenstandes

Fischen: benötigt wohl keine Erläuterung

Fluchen: Kenntnis von einer großen Zahl von heftigen Flüchen und Schimpfwörtern, mit der Fertigkeit, neue dazuzuerfinden

Gefahreninstinkt: die kaum erfaßbare Fähigkeit, eine drohende Gefahr förmlich zu riechen

Himmelskunde: Kenntnis der Sterne und Sternbilder; wichtig für die Navigation auf See

Lügen: die Fähigkeit, eine Lüge so hervorzubringen, daß der Gegenüber sie nicht durchschauen kann

Menschenkenntnis: entspricht Psychologie bei Cthulhu

Seemannsgang: Fähigkeit, bei Seegang das Gleichgewicht nicht zu verlieren. Dem Charakter wird auch auf See nicht übel

Selbstbeherrschung: ob Unterdrückung von Schmerzen oder Zusammenreißen angesichts einer schweren

Beleidigung: Selbstbeherrschung beschreibt die Fähigkeit, sich vollkommen unter Kontrolle zu halten

Sich verstecken: anders als beim Verstecken eines Gegenstandes geht es hier beim Verstecken der eigenen Person, z.B. in einem Gebüsch, hinter einem Vorhang etc.

Taschendiebstahl: das Entwenden eines Gegenstandes mittels Geschicklichkeit

Tauchen: benötigt wohl keine weitere Erklärung

Verführen: die Kunst, einen Mitmenschen anzufirten und ihn für sich "einzunehmen"

Verkleiden: Anlegen einer überzeugenden Kostümierung

Wettervorhersage: für den nächsten Tag kann das Wetter relativ sicher vorhergesagt werden

Wildnisleben: Wissen, wo man in der Wildnis Nahrung findet, welche Beeren und Wurzeln eßbar sind, wie man an Honig gelangt, wie man ein Feuer macht usw.

Zechen: auch größere Mengen von Alkohol sind mit Zechen noch "wegzustecken"

Erklärung der Zusatzfertigkeiten:

Fallenstellen: Bau einer kleineren bis großen Falle, Tarnen derselben und Garantie, daß sie auch funktioniert. Gedacht natürlich zum Erbeuten von Tieren.

Geheimschrift: Kenntnis von einigen geheimen Schriftarten, von Kurzschriften

Handzeichen: Kommunikation mittels allgemeinverständlicher Handzeichen

Holzbearbeitung: alle Holzarbeiten, ob klein oder groß

Jonglieren: bedarf keiner Erklärung

Kalfatern: Abdichten des Schiffes gegen eindringendes Wasser

Kochen; Nähen; Schmieden: keine Erklärung erforderlich

Musizieren: Beherrschung eines oder mehrerer, vom Spieler festzulegender Instrumente

Pulver mischen: Zusammenstellen verschiedener Schwarzpulvermischungen; garantiert funktionierendes Pulver

Schauspielerei: Darbringen einer Rolle, so daß es überzeugend wirkt

Schriftsteller: Talent fürs Schreiben, egal ob es sich um Erzählungen oder Berichte handelt

Seemannsgarn: Kenntnis von vielen gruseligen Seefahrtserlebnissen, incl. Fertigkeit zur gelungenen Darbietung der Geschichten

Segelmacherei: Neuherstellung und Reparatur von Segeln

Seiler: Herstellung von Seilen

Singen; Tanzen: wohl keine Erklärung nötig

Theologie: Bibelfestigkeit und Kompetenz in religiösen Fragen

Teil 2: Berufe und Tätigkeiten

Nach dem Muster des Investigator's Companion wird hier eine Reihe von Hintergründen und Berufen für die Charaktere vorgestellt. Wer diesen auf Deutsch noch nicht erschienen Band nicht kennt, braucht sich aber nicht zu grämen: Wie im Grundregelwerk werden hier die Berufe genannt, dazu die Berufsfertigkeiten des jeweiligen Berufes, auf die gemäß den Cthulhuregeln dann B1x20 Punkte verteilt werden können. Zusätzlich gibt es bei einigen Berufen dann unter der Rubrik "Speziell" noch einige Besonderheiten. Im Anschluß daran findet sich eine Liste der Tätigkeiten, die ein Charakter an Bord eines Schiffes verrichten kann. Diese kann ein Charakter zusätzlich zu seinem Hintergrund bzw. eigentlichen Beruf ausüben und addiert daher alle Boni bzw. berufsspezifischen Fertigkeiten. Auch bei den einzelnen Hintergründen sind zum Teil Kombinationen denkbar: ein Pirat könnte z.B. auch auf einer einsamen Insel gestrandet gewesen sein und daher auch noch den Hintergrund "Schiffsbrüchiger" haben.

Das "Wesen" des Charakters wird sich aus der Kombination von verschiedenen Faktoren ergeben: Beruf und Hintergrund, möglicher Position auf einem Schiff und schließlich auch aus Vorteilen und Nachteilen, die sich im nächsten Abschnitt finden.

Ein Beispiel für die Kombinierbarkeit: Jack ist ein Fischer aus Cardiff / Wales und schlug im Streit einen Nebenbuhler brutal nieder. Doch konnte er seine Geliebte nicht bekommen, denn als Strafgefangener landete er in der Karibik, wo ihm jedoch die Flucht aus der Haft gelang. Sein Schiff sank jedoch in einem Sturm, so daß er 4 Monate gestrandet als Schiffbrüchiger auf einer Insel verbrachte. Er wurde von einem Freibeuterschiff aufgenommen, blieb an Bord und ist dort inzwischen Vollma-

trose. Der Charakter erhält aufsummiert alle Fertigkeiten als Berufsfertigkeiten, die unter den einzelnen Berufen bzw. Hintergründen genannt werden. Und auch alle Veränderungen unter "Speziell" aufsummiert. Passende Vorteile bzw. Nachteile für den Charakter wären: Zähigkeit, Gejagt, Verlorene Liebe. Dazu unten mehr.

A. Berufe und Hintergründe

Arzt / Feldscher / Zahnreißer

Meist eher weniger als mehr begabt auf dem Gebiet der Heilkunst. Vom ausgebildeten und gutbezahlten Arzt über den Quacksalber bis hin zum groben Zahnreißer alles denkbar.

Fertigkeiten: Biologie, Chemie, Erste Hilfe, Medizin, Fremdsprache: Latein,

Fremdsprache: Griechisch, Überreden, Menschenkenntnis

Speziell: Ansehen +10

Barbetreiber

In irgendeinem schmierigen Hafen hat er eine üble Spelunke betrieben, mit Unmengen an Ungeziefer, Besoffenen und Huren. Das Bier war abgestanden und der Rum gestreckt.

Fertigkeiten: Buchführung, Feilschen, Gefahreninstinkt, Lügen, Menschenkenntnis, Überreden, Zechen

Speziell: Menschenkenntnis +10, Zechen +10

Buchhalter

Bei einem reichen Herrn war oder ist er als Buchhalter beschäftigt. Er ist pedantisch und ordentlich, trägt gepflegte Kleidung und hat gute Manieren.

Fertigkeiten: Ansehen, Buchführung, Etikette, Fälschen, Fremdsprache: Latein, Geheimschrift

Speziell: -

Bukanier

Die Bukanier waren ursprünglich französische Gesetzlose, die auf Hispaniola in der Wildnis nur von der Jagd lebten. Der Name Bukanier ist vom Typ des Grills, bucan, abgeleitet, den sie benutzten, um ihre Jagdbeute zuzubereiten. Inzwischen ist das Bukanierwesen auf der Insel unterbunden worden, und die nun ihrer Lebensart Beraubten haben sich auf die Piraterie verlegt. Ihre Flagge ist ein Rotes Tuch. Daher kommt übrigens auch Jolly Roger (jolie rouge).

Fertigkeiten: Fischen, Gefahreninstinkt, Himmelskunde, Horchen, Klettern, Schleichen, Spurensuche, Verborgenes erkennen, Wettervorhersage, Wildnisleben, Muskete, Fallenstellen, Fluchen

Speziell: KO +1, BI -2

Einbrecher / Dieb

Einer geregelten Tätigkeit geht er nicht nach. Ob es sich um einen schmierigen Kleinkriminellen handelt oder einen Gentlemandieb, ist Auslegungsfrage.

Fertigkeiten: Ausweichen, Etwas verstecken, Gefahreninstinkt, Horchen, Klettern, Lügen, Mechanische Reparaturen, Schleichen, Sich verstecken, Taschendiebstahl, Handzeichen

Speziell: GE +1

Entlaufener Sklave

Wird in der Regel ein Schwarzer sein, der auf einem Sklavenschiff eingepfercht in die Karibik verschleppt wurde. Dort mußte er auf Plantagen schuften. Doch endlich konnte er seinem grausamen Schicksal entkommen.

Fertigkeiten: Etwas verstecken, Gefahreninstinkt, Selbstbeherrschung, Verborgenes erkennen und zwei tätigkeitss-

pezifische Fertigkeiten (z.B. Kochen und Nähen).

Speziell: KO -1, Ansehen -10, Selbstbeherrschung +20, BI -3

Fischer

Lebt irgendwo in der Karibik an der Küste und ernährt sich mit der Fischerei. Oder er war in Europa Fischer und versucht es nun einmal in der neuen Welt.

Fertigkeiten: Feilschen, Fischen, Navigation, Pilot: Boot, Schwimmen, Tauchen, Wettervorhersage

Speziell: -

Freibeuter

Vom normalen Piraten unterscheidet den Freibeuter wenig: der Kapitän hat einen Kaperbrief, der ihn im Namen einer der großen Seefahrtsnationen ermächtigt, alle feindlichen Schiffe legal aufzubringen, wobei ein gewisser Anteil abzuführen ist. Anders als bei Piraten herrscht auch eine strikte Befehlskette an Bord; es gibt keine basisdemokratischen Strukturen.

Fertigkeiten: Gefahreninstinkt, Klettern, Seemannsgang, Wettervorhersage, Zechen, Fluchen, Ausspucken, eine Schußwaffe, eine Nahkampf-Waffe, Faustschlag, Kopfstoß, Fußtritt, Ringen

Speziell: BI -1, KO +1

Grenadier

Ein Soldat gleich welcher Armee, der in der Benutzung von Granaten ausgebildet ist. Diese Granaten sind mit Schwarzpulver gefüllte Kugeln, meist aus Ton, mit einer Lunte. Eine Frühform der Handgranate also.

Fertigkeiten: Mechanische Reparaturen, Selbstbeherrschung, Werfen, Pistole, eine Nahkampf-Waffe, Pulver mischen, Fluchen

Speziell: -

Hure

Sie hängt irgendwo am Hafen herum, in Kneipen, und versucht, den ankommenden Seeleuten ihre Heuer gleich wieder abzunehmen. Auch als Edelhure denkbar, die Manieren hat und sich in erster Linie an Kapitäne hält.

Fertigkeiten: Etwas verstecken, Feilschen, Lügen, Menschenkenntnis, Selbstbeherrschung, Taschendiebstahl, Überreden, Verführen, Verkleiden, Schauspielerei

Speziell: ER +1 (optional), BI -2 (optional)

Indianer

Im Karibikraum leben verschiedene Indianerstämme, wobei die Arawak auf den Inseln wohl die bedeutendste Gruppe stellen. Aus irgendeinem Grund hat er sein Volk verlassen und sich zu den Weißen begeben.

Fertigkeiten: Biologie, Erste Hilfe, Fischen, Gefahreninstinkt, Horchen, Klettern, Schleichen, Spurensuche, Wettervorhersage, Wildnisleben, eine Waffe, Fallenstellen, Handzeichen

Speziell: BI -3, 60 Bonuspunkte auf naturbezogene Fertigkeiten

Kolonist

In Europa war er ein armer Schlucker, von Gläubigern verfolgt, vom Grundherrn ausgepreßt. Er hat nun alles hinter sich gelassen und versucht, sich in der neuen Welt eine Existenz aufzubauen. Hier hat er nun einen kleinen Laden, einen kleinen Bauernhof oder was auch immer.

Fertigkeiten: Gespann fahren, Mechanische Reparaturen und drei weitere Fertigkeiten nach Wahl

Speziell: KO +1

Lehrer

Zumindest in größeren Siedlungen in der Karibik gibt es auch so etwas wie eine Schule. Hier unterrichtet der allseits respektierte Lehrer. Denkbar wäre auch der Privatlehrer in adligem Hause bzw. bei einer reichen Persönlichkeit.

Fertigkeiten: Ansehen, Etikette, eine Fremdsprache, Geschichtskennntnisse, Menschenkenntnis, Überzeugen und zwei weitere

Speziell: Ansehen +20

Pirat

Semidemokratisch organisierter Haufen von Gesetzlosen. Gibt sich eigene Regeln und wählt seine Vorgesetzten. Auch ist der Beuteanteil der Mannschaftsmitglieder viel höher als bei Freibeutern. Es herrscht fast eine Art von primitiver Gleichberechtigung. Wer die Zwänge eines ordentlichen Schiffes erlebt hatte, sein Dasein bislang nur in Unfreiheit verbracht hatte, für den konnte das Piratenleben etwas Wunderbares sein. Fertigkeiten: Gefahreninstinkt, Klettern, Seemannsgang, Wettervorhersage, Zechen, Fluchen, Ausspucken, eine Schußwaffe, eine Nahkampfwaffe, Faustschlag, Kopfstoß, Fußtritt, Ringen

Speziell: BI -1, KO +1

Plantagenbesitzer

Er kam als Kolonist in die Neue Welt und hat sich hier eine große Plantage aufgebaut, vielleicht mit Zuckerrohr. Von Aufsehern bewacht, arbeiten hier schwarze Sklaven. Inzwischen ist er ein gemachter Mann.

Fertigkeiten: Ansehen, Biologie, Buchführung, Feilschen, Gespann fahren, Menschenkenntnis, Reiten, Überreden, Wettervorhersage, eine Waffe

Speziell: Ansehen +20

Prediger

Er will in die Neue Welt, um den Heiden dort das Wort Gottes zu bringen. Vielleicht ist er aber auch nur ein verfolgter Hugenotte aus Frankreich. Ob eher arm oder reich, beides ist denkbar.

Fertigkeiten: Ansehen, Anthropologie, Fremdsprache: Latein, Fremdsprache: Griechisch, Menschenkenntnis, Überreden, Überzeugen, Theologie

Speziell: KO +1

Schiffsbrüchiger

Der Charakter hat ziemliches Pech gehabt. Sein Schiff ist gesunken, sei es als Folge eines Sturmes, sei es als Folge eines Gefechtes. Er konnte sich allerdings auf eine einsame Insel retten, wo er sich einige Zeit durchschlug, bis er dann von einem anderen Schiff gerettet wurde.

Fertigkeiten: Erste Hilfe, Fischen, Gefahreninstinkt, Horchen, Klettern, Schleichen, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Spurensuche, Wettervorhersage, Wildnisleben, Fallenstellen

Speziell: KO +1, ST +1, 20 Extrapunkte für naturbezogene Fertigkeiten

Schmuggler

Ob eher in kleinem oder eher in großem Stil, dieser Charakter schmuggelt nebenbei oder "hauptberuflich".

Fertigkeiten: Etwas verstecken, Fälschen, Lügen, Pilot: Boot, Schleichen, Sich verstecken, Überreden, Verkleiden, eine Waffe, Handzeichen, Schauspielerei, Fluchen, Ausspucken

Speziell: -

Soldat

Ein Soldat oder Offizier, als Besatzung einer Garnison oder als Seesoldat an Bord eines Schiffes.

Fertigkeiten: Selbstbeherrschung, Verborgenes erkennen, Zechen, eine Nahkampfwaffe, eine Fernkampfwaffe, Ausspucken und zwei weitere

Speziell: -

Spion

Er hat sich unter falscher Identität in hohe gesellschaftliche Kreise einer verfeindeten Nation eingeschlichen. Unter dieser Tarnexistenz versucht er, möglichst viele Informationen für sein Land aufzuschnappen.

Fertigkeiten: Buchführung, Etikette, Etwas verstecken, Fälschen, Horchen, Lügen, Schleichen, Selbstbeherrschung, Sich verstecken, Überreden, Überzeugen, Verborgenes erkennen, Verkleiden, Geheimschrift, Schauspielerei

Speziell: BI +1, ER +1, Ansehen +20

Strafgefangener

Die Kolonien sind beliebter Ort, um dort Strafgefangene, die im eigenen Land unerwünscht sind, unterzubringen. Meist wird die Straftat von einiger Schwere gewesen sein. Der Charakter hat einige Zeit in einem entsetzlichen Gefängnis verbracht, bevor er fliehen konnte. Vielleicht wurde er aber auch regulär entlassen und bleibt nun in der Karibik, da er sich eine Heimreise nicht leisten kann.

Fertigkeiten: Etwas verstecken, eine Fremdsprache, Verborgenes erkennen

Speziell: KO -1, BI -2

Walfänger

Wer "Moby Dick" kennt, weiß, was man sich unter einem Walfänger vorstellen kann. Den Walfang hat er allerdings inzwischen aufgegeben, er sucht nun in der Karibik sein Glück.

Fertigkeiten: Gefahreninstinkt, Pilot: Boot, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Verborgenes erkennen, Werfen, Messer, Harpune, Handzeichen, Fluchen

Speziell: KO +1, ST +1, BI -1, Verborgenes erkennen +10

Wilderer

Das Land, auf dem er sich angesiedelt hat, gehört einem reichen Herrn. Das braucht den Charakter aber nicht davon abzuhalten, die Tiere zu erlegen, die er selbst brauchen kann.

Fertigkeiten: Etwas verstecken, Schleichen, Sich verstecken, Spurensuche, Verborgenes erkennen, Wildnisleben, eine Nahkampfwaffe, eine Fernkampfwaffe, Fallenstellen

Speziell: Verborgenes erkennen +10

Weitere Berufe:

Natürlich ist noch eine offene Anzahl weiterer Berufe denkbar. Nach Absprache mit dem Spielleiter werden die dazu passenden Berufsfertigkeiten ausgewählt und eventuell gegebene Besonderheiten unter "Speziell" bestimmt.

B. Tätigkeiten an Bord eines Schiffes

Kapitän / Captain

Der Kommandant eines Schiffes. Auf Piratenschiffen allerdings nicht mit absoluter Befehlsgewalt.

Fertigkeiten: Ansehen, Buchführung, Etikette, Himmelskunde, Kartenzeichnen, Menschenkenntnis, Navigation, Pilot: Segelschiff, Seemannsgang, Wettervorhersage, eine Waffe, Seemannsgarn

Speziell: Ansehen +20, 20 Extrapunkte für die Berufsfertigkeiten

Leutnant / Lieutenant

Der erste Offizier, es kann aber auf einem Schiff auch mehrere Leutnante geben.

Fertigkeiten: Buchführung, Etikette, Himmelskunde, Kartenzeichnen, Menschenkenntnis, Navigation, Pilot: Boot, Seemannsgang, Wettervorhersage, eine Waffe

Speziell: Ansehen +5

Fähnrich / Midshipman

Ein Seemann in der Ausbildung zum Offizier.

Fertigkeiten: Etikette, Himmelskunde, Kartenzeichnen, Navigation, Pilot: Boot, Seemannsgang, Wettervorhersage, eine Waffe

Speziell: -

Steuermann / Ship's Master

Ist dem Kapitän und seinem Ersten Offizier untergeordnet, ansonsten aber kommandiert und navigiert er das Schiff. Der Kapitän gibt die Befehle an den Steuermann weiter, der sie dann umsetzt.

Fertigkeiten: Buchführung, Himmelskunde, Kartenzeichnen, Navigation, Pilot: Boot, Pilot: Segelschiff, Seemannsgang, Wettervorhersage, Seemannsgarn

Speziell: -

Steuermannsmaat / Master's Mate

Seemann in der Ausbildung zum Steuermann.

Fertigkeiten: Buchführung, Himmelskunde, Kartenzeichnen, Navigation, Pilot: Boot, Pilot: Segelschiff, Seemannsgang, Wettervorhersage

Speziell: -

Quartiermeister / Quartermaster

Für die Organisation der Navigation des Schiffes verantwortlich.

Fertigkeiten: Buchführung, Fälschen, Feilschen, Himmelskunde, Navigation, Seemannsgang, Überreden, Überzeugen, Zechen

Speziell: -

Rudergänger / Helmsman

Steht einer Schiffswache vor, ist für das Ruder zuständig.

Fertigkeiten: Navigation, Pilot: Boot, Pilot: Segelschiff, Seemannsgang, Verborgenes erkennen, Wettervorhersage

Speziell: -

Zahlmeister / Purser

Überwacht alle Finanzangelegenheiten des Schiffes; ebenso alle Versorgungsgüter.

Fertigkeiten: Buchführung, Etwas verstecken, Fälschen, Feilschen, Menschenkenntnis, Seemannsgang

Speziell: Buchführung +10

Steward

Assistent des Zahlmeisters.

Fertigkeiten: Etikette, Seemannsgang

Speziell: -

Koch

Bereitet die mehr oder weniger schmackhaften Mahlzeiten an Bord zu.

Fertigkeiten: Lügen, Seemannsgang, Überreden, Überzeugen, Zechen, Kochen

Speziell: GR +2

Bootsmann / Boatswain bzw. Bosun

Höchstrangiger Matrose an Bord, empfängt seine Befehle vom Steuermann und gibt sie an die Männer weiter. Ist auch für die Durchführung von Disziplinarstrafen zuständig (Auspeitschen etwa).

Fertigkeiten: Anthropologie, Etikette, Gefahreninstinkt, Himmelskunde, Horchen, Menschenkenntnis, Seemannsgang, Überreden, Überzeugen, Verborgenes erkennen, Wettervorhersage, Zechen, eine Waffe, Ausspucken, Fluchen, Seemannsgarn

Speziell: Menschenkenntnis +10

Bootsmannsmaat / Boatswain's Mate

Helfer des Bootsmannes.

Fertigkeiten: Himmelskunde, Horchen, Seemannsgang, Überreden, Überzeugen, Verborgenes erkennen, Wettervorhersage, Zechen, eine Waffe, Ausspucken, Fluchen

Speziell: -

Segelmacher

Repariert alte Segel und fertigt neue Segel aus eingekauftem Tuch.

Fertigkeiten: Klettern, Mechanische Reparaturen, Seemannsgang, Verborgenes erkennen, Wettervorhersage, Nähen, Segelmacherei, Seiler

Speziell: -

Segelmeister / Master of the Tops

Erfahrener Matrose, der für das Setzen der Segel zuständig ist.

Fertigkeiten: Ausweichen, Gefahreninstinkt, Klettern, Mechanische Reparaturen, Menschenkenntnis, Seemannsgang, Verborgenes erkennen, Wettervorhersage, Zechen, Ausspucken, Fluchen, Seemannsgarn

Speziell: -

Vorschiffmeister / Master of the Forecastle

Verantwortlich für das Vorschiff, z.B. Lichten des Ankers.

Fertigkeiten: Mechanische Reparaturen, Seemannsgang, Zechen, Ausspucken, Fluchen

Speziell: -

Waffenmeister / Master at Arms

Überwacht alle Handfeuerwaffen an Bord, verwahrt den Schlüssel zur Waffenkammer.

Fertigkeiten: Buchführung, Seemannsgang, Verborgenes erkennen, Zechen, Ausspucken, Fluchen, Seemannsgarn

Speziell: -

Büchsenmacher / Gunsmith

Repariert alle Waffen an Bord.

Fertigkeiten: Mechanische Reparaturen, Seemannsgang, Verborgenes erkennen, Zechen, Ausspucken, Fluchen, Schmieden

Speziell: -

Zimmermann / Carpenter

Erledigt alle anfallenden Holzarbeiten: Reparaturen, Instandhaltung oder Bau neuer Teile.

Fertigkeiten: Mechanische Reparaturen, Seemannsgang, Zechen, Ausspucken, Fluchen, Holzbearbeitung, Kalfatern, Seemannsgarn

Speziell: -

Stückmeister / Master Gunner

Verantwortlich für die Kanonen an Bord: Abfeuern, Reparieren, Instandhalten.

Fertigkeiten: Buchhaltung, Gefahreninstinkt, Mechanische Reparaturen, Seemannsgang, Selbstbeherrschung, Verborgenes erkennen, Zechen, eine Waffe, Kanone, Ausspucken, Fluchen, Pulver mischen, Seemannsgarn

Speziell: MA + (1W3-2)

Stückmeistermaat / Gunner's Mate

In der Ausbildung zum Stückmeister befindlich.

Fertigkeiten: Buchhaltung, Mechanische Reparaturen, Seemannsgang, Selbstbeherrschung, Verborgenes erkennen, Zechen, eine Waffe, Kanone, Ausspucken, Fluchen, Pulver mischen

Speziell: -

Schiffsarzt

Für die Aufrechterhaltung der Gesundheit an Bord zuständig. Selten wirklich gut ausgebildet, oft nur ein Wundheilender.

Fertigkeiten: Ansehen, Anthropologie, Biologie, Chemie, Erste Hilfe, Medizin, Seemannsgang

Speziell: -

Sanitätsmaat / Surgeon's Mate

Assistent des Arztes.

Fertigkeiten: Erste Hilfe, Medizin, Seemannsgang

Speziell: -

Loblolly Boy

Erledigt kleinere Aufträge für den Bordarzt, ist zugleich eine Art von Krankenschwester.

Fertigkeiten: Erste Hilfe, Seemannsgang, Ausspucken, Fluchen

Speziell: -

Vollmatrose / Master Mariner

Erfahrener Seemann. Hier sitzt jeder Handgriff, jeder Befehl wird präzise und schnell ausgeführt.

Fertigkeiten: Ausweichen, Gefahreninstinkt, Klettern, Lügen, Pilot: Boot, Seemannsgang, Wettervorhersage, Zechen, eine Waffe, Faustschlag, Ringen, Ausspucken, Fluchen

Speziell: -

Matrose / Able Seaman

Seemann mit etwas Erfahrung.

Fertigkeiten: Ausweichen, Klettern, Lügen, Seemannsgang, Wettervorhersage, Zechen, eine Waffe, Faustschlag, Ringen, Ausspucken, Fluchen

Speziell: BI -1

Leichtmatrose / Ordinary Seaman

Kaum ausgebildeter und erfahrener Matrose.

Fertigkeiten: Klettern, Lügen, Seemannsgang, Zechen, eine Waffe, Faustschlag, Ringen, Ausspucken, Fluchen

Speziell: BI -1

Landratte / Landlubber

Matrose auf seiner ersten Fahrt überhaupt. Vielleicht an Bord gepreßt worden, vielleicht als Strafgefangener auf ein Schiff versetzt worden. Von der Seefahrt hat er bislang keine Ahnung.

Fertigkeiten: gar keine - woher auch?

Speziell: BI -2

Teil 3: Vorteile und Nachteile

Das Cthulhu-System kennt (bislang) kein System von Vorteilen und Nachteilen, wie es sich in neueren Regelsystemen eigentlich durch die Bank weg findet. Man mag vielleicht merkwürdig finden, daß es für Nachteile wie Verkrüppelungen irgendwelche Punkte zum Ausgleich gibt. Doch muß man beachten, daß es Ziel von Vorteilen und Nachteilen ist, dem Charakter schon vor Spielbeginn eine "Gestalt" zu geben und einen Hintergrund, den der Spieler dann rollenspielerisch erweitern kann. Außerdem geben gerade die Nachteile zu einem Teil den Ansatzpunkt für eigene Abenteuerideen (z.B. wenn der Charakter "gejagt" wird).

Eine Reihe von Vorteilen und Nachteilen, die sich auch auf das Rollenspiel auswirken sollen, werden hier nun genannt. Der Spielleiter kann weitere Vorteile und Nachteile nach eigenem Ermessen kreieren.

Alle Vorteile kosten eine bestimmte Anzahl von Punkten, die von den BIx20 - Punkten abzuziehen sind, die ja ebenso für den Kauf von Berufsfertigkeiten benutzt werden. Ein Charakter mit BI 15 hätte z.B. 300 Punkte zur Verfügung, um sie auf seine Berufsfertigkeiten zu verteilen oder sich Vorteile zu kaufen. Umgekehrt kann er durch das Hinzufügen von Nachteilen sein Punktekonto wieder erhöhen.

Die sonstigen Fertigungspunkte, die es laut Cthulhu-Regeln in Höhe von INx10 gibt, bleiben davon vollkommen unangetastet und stehen natürlich auch noch zur Verfügung.

A. Vorteile

Adliger

Der Charakter hat einen Adelstitel nach Maßgabe des Spielleiters. Das Ansehen des Charakters ist um 20 Punkte hochzusetzen, die Etikette ebenfalls um 20, er erhält die Fertigkeit "Tanzen" mit 15 %. Seine BI steigt um 1.

Kosten: 70

Anziehend

Der Charakter hat das, was man "Charisma" nennt: er ist nicht unbedingt von strahlender Schönheit, aber unheimlich attraktiv. Sein ER steigt um 1, Überreden und Überzeugen kann er um je 10 Punkte erhöhen, Verführen gar um 20.

Kosten: 60

Beidhändigkeit

Mit beiden Händen kann der Charakter gleich gut agieren. Im Kampf kann er ohne Abzüge zwei Waffen führen. Die Zahl seiner Angriffe erhöht sich nicht automatisch, der Spielleiter wird aber diesen Vorteil berücksichtigen, wenn der Charakter schwierige Kampfmanöver vornehmen will.

Kosten: 100

Besondere Ausrüstung

Diesen Vorteil kann ein Spieler mehrmals wählen. Er würfelt dazu auf der unten stehenden Tabelle. Alternativ kann er nach Rücksprache mit dem Spielleiter auch eine Sache aussuchen.

Kosten: 40

Besonderer Hintergrund

Wie bei der besonderen Ausrüstung auch. Die entsprechende Tabelle findet sich unten.

Kosten: 60

Ehrung

Aufgrund besonderer Taten oder Verdienste hat der Charakter eine Auszeichnung erworben. Dies kann ein Orden sein oder ein Titel.

Kosten: 70

Erbschaft / Wohlhabend

Der Charakter hat kürzlich geerbt oder lebt ohnehin in Wohlstand. Im Spiel ist dies nach Maßgabe des Spielleiters zu berücksichtigen.

Kosten: 70

Gebildet

Der Charakter verfügt über eine gute Bildung. Seine BI steigt um 3.

Kosten: 80

Kein Schlafbedürfnis

Mit nur wenigen Stunden Schlaf am Tag kommt der Charakter gut zurecht.

Kosten: 50

Militärischer Rang

Der Charakter hat einen militärischen Rang inne. Zur Ermittlung wird auf der folgenden Tabelle gewürfelt (Kosten: 80):

W10 Armee Marine

1-4 Corporal Matrose

5-7 Sergeant Maat

8-9 Lieutenant Fähnrich

10 Captain Lieutenant

Scharfe Sinne

Die Wahrnehmung des Charakters ist ungewöhnlich gut, er sieht besser als die meisten seiner Mitmenschen, hat ein gutes Gehör. Verborgenes erkennen steigt um 25 und Horchen um ebenfalls 25. Auch sonst ist im Spiel diese Eigenschaft gelegentlich zu berücksichtigen.

Kosten: 60

Schönheit

Der Charakter ist einfach "schön". Er hat ein ebenmäßiges Gesicht, schöne Haare, einen guten Körperbau. Sein ER steigt um 2 und Verführen um 30. Dafür muß er Verkleiden um 10 senken.

Kosten: 80

Schneller Denker

Der Charakter ist mit einer außergewöhnlichen Auffassungsgabe gesegnet. Er begreift sehr schnell und kann sich

flexibel auf neue Situationen einstellen. In einer Krise findet sein schneller Verstand in kurzer Zeit eine Lösung. Die IN des Charakters steigt um 2.

Kosten: 70

Schnelle Reflexe

Blitzschnell kann der Charakter seinen Körper bewegen und z.B. Schlägen ausweichen. Seine GE steigt um 1, Ausweichen um 25, Gefahreninstinkt um 10.

Kosten: 70

Sprache

Der Charakter beherrscht schon von seinem Hintergrund her eine Fremdsprache mit W10x10 %.

Kosten: 60

Trinkfest

Wenn schon längst alle unter dem Tisch liegen, trinkt der Charakter immer noch unbeeindruckt weiter. Zechen erhöht sich um 40.

Kosten: 30

Unscheinbar

Man kann sicher streiten, ob dies ein Vorteil ist. Kommt vermutlich ein wenig auf den Charaktertyp an. Ein unscheinbarer Charakter fällt nicht auf, er hat ein solches Allerwelts Gesicht, daß sich später niemand so recht an ihn erinnern kann. ER sinkt um 1. Aber für einen Dieb ideal.

Kosten: 40

Willensstark

Der Charakter kann seinen Willen oft sehr bestimmt und entschieden durchsetzen. Er läßt sich auch nicht leicht von anderen einwickeln und beeinflussen. Überzeugen steigt um 20 und Menschenkenntnis um 15.

Kosten: 50

Zähigkeit

Größte körperliche Strapazen steckt dieser Charakter gut weg, sein Körper ist sehr belastbar. KO steigt um 2, Selbstbeherrschung um 15.

Kosten: 90

B. Nachteile

Abergläubig

Seeleute dieser Epoche waren oft unglaublich abergläubig. Eine Liste der verschiedenen Aspekte des Aberglaubens aufzulisten, würde den Rahmen dieser Abhandlung sprengen. In den einschlägigen Publikationen finden sich genug Beispiele dafür.

Ausgleich: 40

Amnesie

Der Charakter hat nach einer Verletzung, einem Unfall oder einem traumatischen Erlebnis sein Gedächtnis verloren. Er erinnert sich vielleicht nicht einmal mehr daran, wer er eigentlich ist.

Ausgleich: 50

Blinder Gehorsam

Jeder Befehl einer vermeintlich übergeordneten Person wird befolgt und nicht hinterfragt. Ohne Rücksicht auf die Konsequenzen.

Ausgleich: 60

Ehrlichkeit

Der Charakter ist eine grundauf ehrliche Haut. Er wird niemals lügen. Zwei Stufen gibt es innerhalb dieses Nachteils:

1. Wenigstens kann er zweideutige oder ausweichende Antworten geben. Ausgleich: 70
2. Er wird sogar immer von sich aus die Wahrheit herausplaudern. Ausgleich: 150

Foul Weather Jack

Könnte man als "Sündenbock" bezeichnen: Der Charakter ist immer der Schuldige, wenn auf dem Schiff etwas schief geht. Denn er bringt dem Schiff Unglück. Egal ob er es war oder nicht. Er wird von der Mannschaft gemieden und hat kaum Freunde.

Ausgleich: 80

Gejagt

Der Charakter wird aus irgendeinem Grund gesucht. Vielleicht wegen Blutrache, vielleicht wegen eines Verbrechens. Unerheblich ist dabei, ob der Charakter wirklich schuldig ist. Der Spielleiter bestimmt die näheren Umstände. Irgendwann wird der Charakter vielleicht von seinem Jäger eingeholt...

Ausgleich: 40

Gerechtigkeitsfanatiker

Unrecht kann der Charakter nicht mir ansehen. Er wird immer einschreiten und sich einmischen, wenn seiner Meinung nach eine Ungerechtigkeit begangen wird.

Ausgleich: 80

Gierig

Bei Geld, Gold und Schätzen hört jede Freundschaft auf. Der materielle Gewinn ist oberste Priorität, ohne Rücksicht auf Verluste. Mit einem Anteil wird er sich kaum zufriedengeben, seine Gier treibt den Charakter dazu, möglichst alles zu wollen. Auch wenn er dazu vielleicht erst auf die richtige Gelegenheit warten muß.

Ausgleich: 80

Hitzkopf

Der Charakter gerät schnell in Rage, schon bei geringem Anlaß geht er in die Luft. Er wendet auch schnell Gewalt an. Selbstbeherrschung sinkt um 30, die IN um 1.

Ausgleich: 80

Notgeil

Seine sexuellen Bedürfnisse kann der Charakter nicht unter Kontrolle halten. Er muß sie möglichst ständig ausleben. Die Selbstbeherrschung sinkt um 20.

Ausgleich: 40

Schulden

Der Charakter hat einen großen Schuldenberg angehäuft, muß ständig anschreiben lassen, sich von Freunden Geld leihen. Dadurch nervt er allerdings auch ziemlich. Nur ein wirklich großer Schatz könnte ihn von seinen Schulden erlösen.

Ausgleich: 40

Skrupellos

Moral ist für den Charakter ein Fremdwort. Er hat niemals Hemmungen und handelt rücksichtslos.

Ausgleich: 40

Stolz

Eine Beleidigung darf niemals ungesühnt bleiben. Und die Grenze dafür, was der Charakter bereits als Beleidigung ansieht, ist sehr niedrig. Sein Stolz gebietet es ihm auch, sich niemals erniedrigen zu lassen.

Ausgleich: 50

Stur

Hat der Charakter einmal eine Meinung gefaßt, ist er davon kaum noch abzubringen. Er erledigt alle Dinge allein auf seine Weise und läßt sich nicht hineinreden. Was er sich einmal vorgenommen hat, wird er auch genauso durchführen. Niemand kann ihn dabei umstimmen.

Ausgleich: 50

Verkrüppelt

Der Charakter hat eine Verkrüppelung, z.B. könnte ihm eine Hand, ein Arm oder ein Bein fehlen. Oder auch ein Auge. Je nach Schwere der Verkrüppelung entscheidet der Spielleiter, wieviel Punkte es dafür als Ausgleich gibt. Zudem legt er fest, zu welchen Abzügen bei Attributen und Fertigkeiten die Verkrüppelung führt.

Ausgleich: nach Ermessen, zw. 40 und 200 Punkten

Verlorene Liebe

Der Charakter ist den ganzen Tag lang unglücklich, weil er die Liebe seines Lebens verloren hat. Das ist auch das Thema, das ihn den ganzen Tag beschäftigt. Seine Mitmenschen sind unheimlich genervt durch das ständige Gemjammer.

Ausgleich: 40

Versager

Was der Charakter auch anfängt, ihm will so recht nichts gelingen. Er nimmt sich auch immer viel vor, schafft es aber nicht, seine hochfliegenden Pläne zu verwirklichen. Seine Mitmenschen haben keine hohe Meinung von ihm. Glückswurf sinkt um 20, und jeder Fertigkeitwurf, auf dessen Erfolg es wirklich einmal ankommt, wird mit -40 durchgeführt.

Ausgleich: 120

Vertrauensselig

Der Charakter ist absolut arglos und vertraut sich jedermann an. Er fällt auf jeden Betrüger herein und läßt sich leicht ausnehmen. Geheimnisse plaudert er jedermann gegenüber aus, den er für nett hält. Menschenkenntnis sinkt um 60; der Gegenüber bekommt auf Überreden oder Überzeugen gegen den Charakter einen Bonus von 40. Gefahreninstinkt sinkt um 20.

Ausgleich: 80

Voreilig

Erst handeln, dann denken. Der Charakter trifft überhastete Entscheidungen und denkt über Konsequenzen erst später nach. Er folgt immer dem ersten Handlungsimpuls, den er verspürt. Seine IN sinkt um 1.

Ausgleich: 60

Zauderer

Der Charakter tut sich schwer darin, eine Entscheidung zu fällen. Er überlegt immer sehr lange hin und her, kann sich zu einem beherzten Handeln nicht entschließen.

Ausgleich: 50

Tabelle 1: Besondere Ausrüstung

1-5	wasserdichte Laterne
6-15	wasserdichte Seekiste (schwimmt)
16-18	gute Schuhe
19-22	gute Kleidung
23-28	schöne Waffe
29	silberner Kompaß
30	auf Tierhaut gemalte Karte einer Schatzinsel
31-35	Papagei
36	Karte von Schatzinsel, in betrunkenem Zustand gekauft
37-40	Flasche teuren Weines
41-43	Bronzespucknapf und Kautabak
44	Fesche Jacke eines spanischen Offiziers
45	französisches Parfüm
46	chinesischer Fächer
47-50	Klappbesteck
51-65	Flasche Rum
66-70	Dreispitz
71-76	großflächige Tätowierung
77-80	Meerschaumpfeife

81	spanisches Buch als Klopapierquelle
82-86	Würfel aus Walknochen
87-90	Tonpfeife
91	Gehstock eines Gentleman
92	große schwere Bibel
93	Seidentuch als Präsent für Damen
94-96	auffälliger Schmuck
97	Planke als Souvenir von einem früheren Schiff
98-99	Fernrohr
100	furchterregend aussehendes, indianisches Amulett

Tabelle 2: Besonderer Hintergrund

1-20	Kenntnis der Route der spanischen Silberflotte
21-23	Auftätowierte Karte eines Schatzverstecks
24-30	Beziehungen zum Gouverneur einer Stadt
31-50	Beziehungen zum Hafenmeister einer Küstenstadt
51-70	Geliebte in der Unterschicht
71-85	Geliebte im Bürgertum
86-96	Adelige Geliebte
97-100	Kenntnis der Lage eines gesunkenen Schatzschiffes

Teil 4: Kampf und Verwundung

Das hier vorgestellte Kampfsystem weicht von dem bekannten Kampfsystem bei Cthulhu ein wenig ab. Grund ist vor allem, daß ein Charakter bei Cthulhu realistischere Weise sehr schnell tot ist. Das steht aber einem lustigen Spiel mit Mantel und Degen entgegen, das nicht so sehr ernsthaft sein soll. In Filmen sterben die Helden schließlich auch nicht bei jeder Gelegenheit und nehmen es teilweise mit unglaublichen Mengen von Gegnern auf. Wem das hier erklärte Kampfsystem nicht zusagt, darf gerne Änderungen vornehmen oder ganz klassisch bei dem in den Cthulhu-Regeln vorgestellten Kampfsystem bleiben.

Schusswaffen

Die Schwarzpulverwaffen der Zeit waren unzuverlässig, umständlich handzuhaben und zum Teil sehr sperrig. Nachladen ist kaum unter einer Minute möglich und damit inmitten eines Kampfgeschehens meist nicht empfehlenswert. Dafür ist die Wirkung dann umso beeindruckender.

Schwarzpulverwaffen haben bei einem Wurf von 96-100 als Angriffswurf eine Fehlfunktion. Die Auswirkung wird mit 1W10 ermittelt (siehe Seitenrand).

Nahkampf

Eine Vielzahl von Kampfmanövern ist hier denkbar, gerade beim Degenfechten. Die etablierten Rollenspiele im Mantel und Degen - Bereich bieten hier eine gute Beispielsauswahl. Ich empfehle, hier nicht auf starre Regelkonzepte zurückzugreifen, die das Geschehen nur verlangsamen, wenn der Spielleiter ständig wieder nachsehen muß, wie genau dieses oder jenes Manöver regeltechnisch funktioniert. Stattdessen empfehle ich Abzüge auf Angriffschance oder Parade, bei akrobatischen Einlagen gepaart mit Rettungswürfen auf GE, deren genaue Höhe vom Spielleiter bestimmt wird (z.B. GEx5 für normale Manöver, für ganz schwierige dagegen GEx1).

Eine neue Fertigkeit gibt es jedoch: Entwaffnen.

Anstelle eines Angriffs wird der Entwaffnen-Wert des Spielers mit dem Parade-Wert des Gegners ähnlich der Widerstandstabelle verglichen (Der Parade-Wert entspricht übrigens laut Cthulhu-Regeln dem Angriffswert für die Nahkampfwaffe). Bei einem Entwaffnen von 50 % und einem Parade-Wert von ebenfalls 50 % hätte der Spieler eine Chance von 50 %, den Gegner zu entwaffnen. Beträgt dagegen der Entwaffnen-Wert z.B. 70 %, der Parade-Wert des Gegners dagegen 40 % (d.h. der Spieler ist insgesamt 30 % "besser" als der NSC), dann beträgt seine Erfolgchance 80 %. Also immer den Unterschied der beiden Werte zueinander von 50 % abziehen oder dazuzählen, je nachdem, welcher überwiegt.

Übrigens können natürlich auch NSC auf diese Kampfmanöver zurückgreifen.

Verletzungen

Ziel des Kampfsystems von "Piraten" ist es, den Charakteren gute Überlebenschancen zu ermöglichen, ohne aber die Spannung zu nehmen.

Zunächst markiert der Spieler in der Box "Wunden" die Maximaltrefferpunkte seines Charakters (die er nach Cthulhu-Regeln ermittelt hat). Die restlichen Zahlen bis 20 kann er wegstreichen. Wird der Charakter dann getroffen, zieht er den Schaden wie gewohnt von seinen TP, also den Wunden, ab. Er wird aber nie bewußtlos und stirbt auch (noch) nicht an seinen Wunden. Erreichen die Trefferpunkte Null, dann passiert folgendes: Der Charakter empfängt eine dramatische Verletzung. Danach setzt er seine TP wieder auf den Anfangswert und das Spiel beginnt von vorne.

Auswirkungen eines Patzers mit Schwarzpulverwaffen (1W10):

- 1-7 Der Schuß ging daneben
- 8 Die Waffe hat aus irgendeinem Grund nicht gefeuert und muß erst ganz neu geladen werden
- 9 Die Waffe feuert nicht gleich, sondern erst 1W10 Geschicklichkeitsränge später (wenn der Charakter mit GE 13 also diese Fehlfunktion hat und der Spielleiter dann verdeckt eine 7 würfelt, geht die Waffe auf Geschicklichkeitsrang 6 los. Siehe Cthulhu-Kampfregeln). Dem Spieler sollte nicht verraten werden, was los ist. Hoffentlich läßt er seinen Charakter nicht in den Lauf schielen, um nachzusehen...
- 10 Der Charakter legt einen Glückswurf ab. Gelingt er, war zu wenig Pulver in der Waffe und es gibt nur ein Zischen, und kurz darauf rollt die Kugel gemächlich aus dem Lauf. Mißlingt der Glückswurf aber, so war zuviel Pulver in den Lauf gestopft worden. Der Spieler legt einen zweiten Glückswurf ab. Gelingt dieser, so ist nur der Rückstoß deutlich kräftiger und die Kugel erzielt sogar 1W3 zusätzlichen Schaden. Mißlingt auch der zweite Glückswurf, explodiert die Waffe. Der Charakter erhält eine dramatische Verletzung (z.B. Verlust des Augenlichts, Hand ist abgerissen).

Wieder bei Null angekommen empfängt der Charakter seine zweite dramatische Verletzung usw.

Wie auf dem Charakterblatt ersichtlich, kann ein Charakter maximal fünf dramatische Verletzungen einstecken, bevor er bei der sechsten dann ganz sicher tot ist. Damit hat ein Charakter aber auch sozusagen sechsmal so viele Trefferpunkte wie normal (denn der Tod tritt erst mit dem Erleiden der sechsten dramatischen Verletzung ein). Wie genau die Verletzung aussieht, die so dramatisch ist, liegt in der Phantasie des Spielers. Dabei gilt als Richtschnur, daß die Schwere der Verletzung ansteigt: während die erste dramatische Wunde noch gut zu überleben ist, sieht das bei der fünften schon anders aus. Dauerhafte Schäden drohen hier.

[Ich selbst regle die dramatischen Verletzungen mit Hilfe der Tabellen für kritische Treffer aus dem Kasten "Run out the Guns", also ganz normalen Rolemaster-Tabellen: Für die erste dramatische Verletzung würfale ich auf der Tabelle für "A"-Kritische Treffer, bei der zweiten dramatischen Verletzung auf Tabelle "B" für kritische Verletzungen der entsprechenden Waffenart usw. Dadurch kann es allerdings passieren, daß der Charakter schon vor dem Empfangen der sechsten dramatischen Verletzung verstirbt.]

Auf dem Charakterbogen sollte übrigens unter "Dramatische Verletzungen" jeweils kurz die Verletzung beschrieben werden.

Optional: Mit einer gelungenen Kraftprobe GE gegen 20 kann eine dramatische Verletzung abgewendet werden.

Heilung

Nach Cthulhu-Regelwerk. Es können mit einem normalen Wurf nur einfache Wunden geheilt werden. Gelingt allerdings die Probe auf "Erste Hilfe" oder "Medizin" kritisch, kann der Spieler auch eine dramatische Verletzung nach Wahl des Spielers wegstreichen. Ansonsten heilt pro Woche Bettruhe eine dramatische Verletzung. Verlorengegangene Körperteile bleiben natürlich verloren, versteht sich.

Kritische Treffer und Patzer

Dies ist hier anders und einfacher geregelt als im Cthulhu-Regelwerk. Fällt ein Pasch, so ist dies ein kritischer Erfolg oder ein kritischer Fehler, je nachdem:

Liegt der Pasch "unter" dem Fertigkeitswert des Charakters, ist es ein kritischer Erfolg (im Kampf ein kritischer Treffer). Zum Beispiel sind bei einem Fertigkeitswert von 65% die 11, 22, 33, 44 und 55 kritische Erfolge, die 66, 77, 88 und 99 dagegen kritische Fehler. Die 100 ist nach Cthulhu-Regelwerk im Bereich der Fertigkeiten ohnehin immer ein Mißerfolg und zählt nicht als Pasch. Im Bereich des Kampfes zählt auch der 99er Pasch nicht mit, da hier nach Cthulhu-Regelwerk ja die 96-100 ohnehin immer Mißerfolge sind. Bei Schwarzpulverwaffen gibt es bei 96-100 eine Fehlfunktion nach oben beschriebener Tabelle. Bei Kämpfen zählen daher nur die Paschs 11, 22, 33, 44, 55, 66, 77 und 88.

Der Spieler kann die Auswirkungen der kritischen Treffer oder Patzer nach Cthulhu-Regeln abwickeln.

[Ich selbst greife hier wiederum auf den Kasten "Run out the Guns" zurück und benutze die dortigen Tabellen. Dabei gilt für die kritischen Treffer:

Kanonen:

Kritischer Treffer: A B C D

Pasch: 11, 22, 33 44, 55 66, 77 88

Alle anderen Waffen:

Kritischer Treffer: A B C D E

Pasch: 11, 22 33, 44 55, 66 77 88

Granaten:

Wer bereits einen Blick auf die Waffenliste geworfen hat, wird hier die Granate entdeckt haben. Dies ist meist eine mit Schwarzpulver gefüllte und mit einer Lunte versehene Keramikugel. Ihr Wirkungsradius beträgt 4 Meter; innerhalb dieses Bereiches erleiden alle Personen (getrennt würfeln!) den vollen Schaden durch die Granate.

Mißlingt die Probe auf Werfen, geht die Granate 1W4 Meter neben das Ziel. Die Richtung wird mit einem W8 bestimmt: Der Spielleiter legt dazu eine Windrose an, wobei "Norden" (also die anvisierte Wurfriechtung) die 1 ist, "Nordosten" die 2, "Osten" die 3 usw. Norden ist hier nicht mit der Himmelsrichtung gleichzusetzen, sondern mit der Wurfriechtung.

Wirft z.B. der Charakter die Granate daneben, wirft mit W4 eine 3 und mit W8 eine 5, dann geht die Granate 3 Meter zu kurz runter, kommt also 3 Meter "südlich" vom Ziel auf.

Kritische Treffer bei Granaten:

Anlehnend an die Cthulhu-Regeln kann der SL bei einem kritischen Treffer einfach den Schaden doppelt auswürfeln lassen.

[Ich selbst benutze wieder die Tabellen aus der Box "Run out the Guns": 11, 22, 33 und 44 sind Treffer nach Spalte "A", 55, 66, 77, 88 und 99 sind Treffer auf Tabelle "B".]

Patzer bei Granaten:

Bei 11, 22, 33 und 44 als Patzer explodiert die Granate noch in der Hand. Der Werfende erleidet vollen Schaden (und bei mir außerdem noch einen Wurf auf Spalte "A"). Bei 55, 66, 77, 88 und 99 als Patzer explodiert die Granate gar nicht, sie ist ein "Blindgänger".

Die Widersacher der Charaktere

Wie in Filmen auch, halten die Gegner der Charaktere je nach Wichtigkeit der Figur mehr oder weniger Schaden aus:

1. Einfach Schurken

Ganz normale Gegner wie z.B. die Matrosen eines gegnerischen Schiffes.

Diese sterben nach Cthulhu-Regeln mit dem Erreichen von 0 TP.

2. Handlanger

Dies sind die wichtigsten Anführer eines Hauptgegners, im Film zähe Zwischengegner. Zum Beispiel wäre der Guy of Gisborne in Robin Hood so eine Gestalt im Verhältnis zum Sheriff von Nottingham (ok ok, die Epoche ist nicht dieselbe...).

Handlanger sterben erst nach dem Empfangen der dritten dramatischen Verletzung (wenn also ihre TP zum dritten Mal auf Null fallen).

3. Bösewichte

Dies sind die Hauptgegner der Charaktere, z.B. der fiese Gouverneur oder der gegnerische Kapitän. Diese kämpfen genau wie die SC auch und sterben daher erst mit der sechsten dramatischen Verletzung.

Teil 5: Waffen

Typ	Grundchance	Schaden	Grundreichweite in m	# Angriffe	TP
Fernkampfaffen					
Steinschloßpistole*	20	1W10+1	3	1/10 (1/8)	10
Steinschloßmuskete*	20	1W10+4	12	1/10 (1/8)	15
Armbrust	30	1W6	10	1/5 (1/3)	9
Bogen	15	1W6+1	15	½ (1)	8
Harpune	Werfen %	1W8+1	8	-	20
1Pfünder / Drehbasse	15	5W6	15	1/20 (1/10)	-
3Pfünder Kanone	15	7W6	20	1/30 (1/10)	-
6Pfünder Kanone	15	8W6	25	1/30 (1/10)	-
9Pfünder Kanone	15	9W6	30	1/30 (1/10)	-
12Pfünder Kanone	15	10W6	35	1/30 (1/10)	-
Nahkampfaffen					
Degen	20	1W6+1	-	1	10
Dolch / Kampfmesser	25	1W4+2	-	1	15
Enteraxt / Axt	20	1W8+2	-	1	15
Enterhaken / Pike	10	1W8+1	-	1	15
Entermesser	20	1W6+1	-	1	12
Haumesser / Machete	20	1W6+1	-	1	12
Keule / Belegnagel	25	1W6	-	1	15
Keule, groß	25	1W8	-	1	20
Messer, klein	25	1W4	-	1	9
Messer, groß	25	1W6	-	1	12
Rapier	10	1W6+1	-	1	15
Säbel	15	1W8+1	-	1	20
Schwert	20	1W8+1	-	1	22
Granate	Werfen %	3W6	-	1	4

Alle Fernkampfaffen sowie alle Nahkampfaffen mit einer Klinge können kritisch treffen.

*: Diese Waffen gibt es auch als Luntengewehre. Dann verringert sich aber die Zahl der Angriffe pro Runde auf 1/15 (1/12).

Verwirrend mag bei der Anzahl der Angriffe unter den Schusswaffen die Angabe von zwei Werten sein: Dem Investigator's Companion folgend gilt der in Klammer gesetzte Wert ab einem Fertigkeitwert von 75% in der entsprechenden Waffe