







Unter Wasser



Kampf und Taktische Bewegung

Luftanhalten

- Nach jeweils 25 Kampfrunden erhält der Held eine Stufe des Zustands *Betäubung*.
- Unabhängig davon erleidet der Held nach KO/2 Minuten pro Kampfrunde 1W6 SP durch Ersticken und Wasserschlucken.
- Vor dem Tauchen kann eine Probe auf *Schwimmen* (*Tauchen*) abgelegt werden. Für jede QS gewinnt der Held zu den jeweils 25 Kampfrunden 6 KR hinzu, bevor er 1 Stufe *Betäubung* erhält.
- Für die Umrechnung von Minuten in KR entspricht 1 Minute = 12 KR.

Bewegung schwimmend und unter Wasser

- Beim Schwimmen oder Tauchen wird die GS eines normalerweise landbewohnenden Kulturschaffenden halbiert (GS/2).
- Beim Abtauchen wird diese GS durch die BE erhöht, sofern die BE durch das Gewicht von Rüstung und Gegenständen entstanden ist.
- Zu Beginn des Schwimmens kann eine Probe auf *Schwimmen* (*Langstrecke*) abgelegt werden. Pro QS verkürzt sich die Zeit, die man zu seinem Zielpunkt benötigt, um 5 %.
- Bei Verfolgungsjagden auf oder unter Wasser werden die Regeln für Verfolgungsjagden (**Regelwerk**, Seite 349) verwendet, statt *Körperbeherrschung* wird das Talent *Schwimmen* (*Verfolgungsjagden*) verwendet.

Anstrengung beim Schwimmen

- Nach 30 Minuten, die ein Held geschwommen ist, muss er eine Probe auf *Schwimmen* (*Wassertreten*) bestehen. Pro QS verlängert sich die Dauer, die er sich über Wasser halten kann, um 30 Minuten. Nach diesem Zeitraum muss er wieder eine Probe auf *Schwimmen* (*Wassertreten*) ablegen.
- Für jede Probe auf *Schwimmen* (*Wassertreten*), die in diesem Zusammenhang abgelegt wird, erhält der Held Zustandsstufen (Tabelle **Anstrengung beim Schwimmen**). Er kann so erhaltene Zustands-Stufen sofort mit einer Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit*

bewahren) um insgesamt QS/2 ausgewählte Zustandsstufen reduzieren.

- Durch die Probe können keine Stufen abgebaut werden, die der Held bereits vorher erlitten hat.
- Möchte ein Held sich nicht fortbewegen, sondern nur über Wasser halten, dann muss er mit der Probe erst nach 6 Stunden beginnen.
- Ein Held, der den Status *Handlungsunfähig* erleidet, beginnt unterzugehen und erhält Erstickungsschaden durch Ertrinken (nach KO/2 Minuten 1W6 SP pro KR).

Anstrengung beim Schwimmen

Probe	Zustandsstufen
1. Probe	+1 Betäubung
2. Probe	+2 Betäubung
3. Probe	+3 Betäubung
4. Probe	+3 Betäubung, +1 Schmerz
5. Probe	+3 Betäubung, +2 Schmerz
6. und weitere Proben	+3 Betäubung, +3 Schmerz

Kampf im Wasser

- In maximal hüfttiefem Wasser: Erschweris von 2 auf AT und PA, keine weiteren Einschränkungen.
- In schultertiefem Wasser mit festem Grund: Erschweris von 4 auf AT und PA. Der Einsatz von Kettenwaffen und Fernkampfwaffen ist nicht möglich, solange sie nicht explizit für die Benutzung unter Wasser ausgelegt sind. TP werden halbiert (Ausnahme: Waffen der Kampftechniken Dolche, Fechtwaffen und Stangenwaffen).
- Unter Wasser und ohne festen Grund: Erschweris von 6 auf AT und PA. Kettenwaffen oder Fernkampfwaffen können nicht eingesetzt werden, solange sie nicht explizit für die Benutzung unter Wasser ausgelegt sind. TP werden geviertelt (Ausnahme: Waffen der Kampftechniken Dolche, Fechtwaffen und Stangenwaffen, bei ihnen werden die TP halbiert). Es können keine Aktionen unternommen werden oder Situationen entstehen, die einen festen Boden erfordern (z. B. das Manöver *Zu Fall bringen* oder andere Manöver, die den Status *Liegend*

zur Folge haben). Generell gilt, dass man unter Wasser nicht den Status *Liegend* erleiden kann. Unter Wasser ist es ohne Geländemerkmale möglich, sich eine *vorteilhafte Position* (**Regelwerk** Seite 238) zu verschaffen (Probe auf *Schwimmen* (*Kampfmanöver*) statt *Körperbeherrschung* (*Kampfmanöver*). GS von landbewohnenden Kulturschaffenden wird halbiert. Es gelten die Regeln für Erstickungsschaden (**Luftanhalten**).

Kampf im Wasser

Situation	Modifikator auf AT und PA
Wasser reicht bis zur Hüfte	-2
Wasser reicht bis zur Achsel	-4
Kampf im bodenlosen Wasser	-6

Sicht unter Wasser

Gewässerart

- In klarem Wasser: bis zu 10 Schritt ohne Sichtmodifikator. Eine Stufe Sichtmodifikator pro weitere angefangene 10 Schritt (**Regelwerk** Seite 348).
- In trübem Wasser: bis zu 5 Schritt ohne Sichtmodifikator. Eine Stufe sichtmodifikator pro jeweils angefangene weitere 5 Schritt.
- In schlammigem oder algenverseuchtem Wasser: bis zu 1 Schritt ohne Sichtmodifikator. Eine Stufe Sichtmodifikatorweit pro weiterem angefangenen Schritt.

Tauchtiefe und Tageslicht

- Bis 10 Schritt Tiefe: keine weiteren Auswirkungen.
- Jeweils weitere angefangene 10 Schritt reduzieren die durch die Gewässerart bestimmte Sichtreichweite um 50 %.
- Alle Angaben gelten bei Tageslicht. Bei Dunkelheit herrscht unter Wasser immer Sichtmodifikator Stufe 4.
- Lichtquellen können die Sichtmodifikatoren senken, falls sie unter Wasser funktionieren. In diesem Fall wird das Wasser einfach wie Dunkelheit behandelt.

In der Unterstadt

Unterwegs in der Unterstadt

Vorsichtige Ruderschläge

Ruderboote, bei vorsichtiger Fortbewegung: GS 1. schnellstmöglich: GS 10, geradeaus bei ruhiger See. Bei Wellengang und vielen Abbiegungen GS 5.

Beklemmung

Wer sich in die Unterstadt begibt, würfelt auf *Willenskraft* (*Bedrohung standhalten*). Bei Misslingen, erleidet er 1 Stufe *Furcht* bis zum Verlassen der Unterstadt.

Sicht

Häufig liegt die Unterstadt in trübem Dunst oder unter dem Schleier dichten Nebels (Sichtweite 2 bis 100 Schritt, Sichtmodifikatoren Stufe 1 bis 3).

Die Wogen der Unterstadt schlucken das Licht gierig, und so reicht die Sicht unter Wasser ohne Sichtmodifikator oft nur 1 bis 5 Schritt weit, in der Tiefe erkennt man so nur noch die allernächste Umgebung (**Sicht unter Wasser**).

Gefahren und Begegnungen

3W6 auf der folgenden Tabelle in regelmäßigen Abständen, z. B. alle 10 KR bei einem Tauchgang, alle zehn Minuten bei einer Bootsfahrt oder alle zwei Stunden beim Aufenthalt an einem Ort. Hohe QS bei Proben zur Wahrnehmung und Fortbewegung (*Sinnesschärfe*, *Orientierung*, *Boote & Schiffe*, *Schwimmen*) können den Wurf um bis zu -5 modifizieren. Besonders misslungene Proben um bis zu +5.

-2-2: Lata erscheint und unterstützt die Helden (z. B. durch eine Vision, einen Efferd-Segen).

3: Die Helden finden einen sicheren, trockenen Lagerplatz.

4: Zufälliger Schatzfund (siehe Tabelle **Schätze in der Unterstadt**)

5: Eine hilfreiche Begegnung: Fischer warnen vor Gefahrenzonen; Branwen oder Ordhan Faic bieten Hinweise oder Unterstützung an; ein neugieriger Necker ist bereit, etwas mit den Helden zu handeln; ein Efferd-Geweihter erkundet die Meeresfauna.

6-7: Nichts geschieht.

8: Schaut! Eine Lichterscheinung zieht Aufmerksamkeit auf sich. Es handelt sich um ein Schmugglerboot, eine Kultistenzeremonie, harmlose Glühwürmchen, einen gefallenen Gwen Petryl oder Irrlichter (nur nachts).

9: Horcht! Eine Glocke erklingt regelmäßig und führt zu einem gestrandeten und hilflosen Schatzsucher. Man hört Gelächter, das von einer Gruppe stutzerhafter Jungpatrizier aus Gareth stammt, die sich zum vergnüglichen Schauer umherpaddeln lassen. Ätherischer Neckergesang hallt über die Wogen; die singenden Meerleute sind scheu und tauchen schnell ab. Die Geister Ertrunkener klagen nachts.

10: Sackgasse: der gewünschte Weg kann durch blockierende Ruinen oder dichten Tang nicht genommen werden. Die Helden verlieren Zeit.

11: Treibende Trümmer, ein Fischernetz oder Schlangentang (**SSH Seite 60**) behindern das Boot / den Taucher.

12: Eine sehr große Kreatur (Hai, Rochen, Zwergwal, Krakenmolch) schwimmt vorbei, ohne sonderlich Notiz zu nehmen, und rammt dabei das Boot / den Taucher.

13: Die Helden passieren einen Ort mit bedrückender Aura. Probe auf *Willenskraft* (*Bedrohungen standhalten*), bei Misslingen 1 Stufe *Furcht* für eine Stunde.

14: Feindselige Zweibeiner: Ordhan Faic will „Konkurrenz“ vergrämen; Piraten gieren nach Habseligkeiten der Helden; Schmuggler wollen dafür sorgen, dass niemand der Stadtgarde etwas steckt; Sklavenfänger und Kultisten trachten den Helden nach Leib und Leben; Necker wollen die Luftatmer vertreiben oder locken ihre Opfer, um sie für Nhywyll gefangenzunehmen.

15-17: Feindselige Kreaturen: 2W6 Wölfratten (**Aventurischer Almanach Seite 171**), 1W3 Bleichmuren (**SSH Seite 52**), Krakenmolch (**Aventurischer Almanach Seite 162**), Riesenoktopode (**SSH Seite 57**)

18: Aufsteigende Faulgase vergiften die Luft (Probe auf *Selbstbeherrschung*, bei Misslingen 1 Stufe *Betäubung*).

19: Eine unheimliche Strömung oder ein plötzlich auftretender Mahlstrom ergreift das Boot / den Taucher. Gelingt es nicht, sich dagegen zu stemmen, wird man W20 x 5 Schritt fortgezogen – schimmstenfalls in die Tiefe.

20: Der Boden erzittert. Ruinenteile stürzen auf die Helden (2W6 SP, wer sich nicht mit *Ausweichen* rettet).

21-23: Yonahoh taucht aus nachtblauer Tiefe auf.

Schätze in der Unterstadt

3W6 beim Durchsuchen von Ruinen und auf Tauchgängen auf der folgenden Tabelle. +5 bei vielversprechenden Stellen. 5 QS oder mehr bei Proben zur Schatzsuche (z. B. *Sinnesschärfe*, *Schwimmen*) zusätzlich bis +5.

3-6: rostige Nägel (Wert: 0,1 S)

7-8: Doch kein Gold: Glänzende Batzenmuscheln, die wie Goldstücke aussehen, täuschen den Finder.

9-10: Amphoren mit ranzigem Olivenöl / Essig

11-12: Feinkeramik mit efferdgefälligen Motiven auf der Glasur (Wert: W6 S)

13-14: Münzen mit dem Konterfei der Fürsten Thorn und Toras (Wert: W20 S)

15-16: eine angeschlagene Alabasterbüste / ein Becher aus Leuchtgläsern / ein Kronleuchter (Wert: 30 S)

17: Goldbeschläge von Truhen / Bilderrahmen / ein goldenes Götterbildchen (Wert: 60 S)

18: Fibeln, Ringe, Halsketten und Ohrringe in einer Schatulle oder am Skelett eines Ertrunkenen (Wert: W20 x 10 S)

19: Verlorenes Schmuggelgut: Flaschen mit Premer Feuer, eine Bahn Seide, Alchimika (Wert: W20 x W20 S)

20: Glühwürmchen, schenkel dick, leuchten fahlrot (für 20 S/Stück getrocknet, für 50 S/Stück lebendig in einem Glas mit Unterstadtwasser an Alchimisten zu verkaufen)

21: eine versiegelte Pergamentrolle mit einer Seekarte (Wert: 2W20 x 10 S)

22-23: W6-2 fingerkuppengroße Gwen Petryl-Splitter (Wert: 100 S je Stück)

24: eine Tunika aus schimmerndem Perlmutter, gefertigt in der Perlenschmiede (Wert: 300 S, **SSH Seite 122**)

25: ein edles Trinkhorn von der Seeschlange, mit goldenen Delphinverzierungen (Wert: 600 S)

26: Eine über 2 Schritt große, prächtige Muschel präsentiert eine große Perle (Wert: 100 S).

27: ein Kraftgürtel (**Aventurischer Almanach Seite 198**, Wert: 1.200 S)

28: ein rondrageweihter Holzschild mit dem Wappen des Heiligen Geron (Werte wie Holzschild, aber unzerstörbar, Proben auf *Willenskraft*, um gegen Ungeheuer keinen Zustandsstufen *Furcht* zu bekommen, sind um 2 erleichtert, Wert: 2.000 S)

Havena

W20	Wind	Typische Windrichtung / Stärke	Wettercharakter
1-8	Beleman	West / schwach bis stark	stetes Wolkentreiben, heiter bis bedeckt; trocken bis Dauerregen; mild; vertreibt oft Nebel und bietet gute Sicht
9-13	Nuianna	Nordwest / schwach	dunstig bis tief vernebelt; feucht; kalt
14-15	Horoban	Südost / schwach bis mäßig	sonnig bis bewölkt; trocken, aber dunstig; warm
16-17	Rondrikan	Nordwest / stark bis stürmisch	dunkelwolkig; Regen und Gewitter; kühl, Sturmflut möglich, im Winter Schneesturm
18	Caranthu	Ostnordost / schwach bis mäßig	sonnig bis bewölkt; trocken; im Sommer warm, im Winter eisig
19	Baltrir	West / mäßig bis stürmisch	heiter bis bedeckt; trocken bis Schauer; schneidend kalt aus den Höhen fallend und in Böen alles mit sich reißend
20	Katla	wechselnd / mäßig bis stürmisch	unbeständig, schneller Wetterwechsel, Windhosen, plötzliche Sturmflut

Morgens (6:00 – 11:00 Uhr)

- Vor Sonnenaufgang: Messe für Fischer und Seefahrer im Alten Efferdtempel; beim morgendlichen Blick auf Wetter und Windfänger entscheiden Fischer, ob sie heute hinausfahren oder nicht; Hafenarbeiter stehen an Heuerstellen und Schauerbörse; Beginn der Schifffahrt, Hafenkette wird unter der Zollbrücke eingeholt, Öffnung der Stadttore
- Sonnenaufgang: die Schüler der Kriegerakademie laufen zur Ertüchtigung eine halbe Stunde durch Oberfluren; Wachwechsel bei der Stadtgarde; Märkte und Marktstände öffnen, Ladengeschäfte und Werkstätten nehmen die Arbeit auf (außer am Efferdtag, wie in Havena der Praiostag genannt wird)

Mittags (11:00 Uhr – 13:00 Uhr)

- Hochbetrieb in Garküchen und Tavernen. Eide sowie Urteilsvollstreckungen auf dem Halplatz (Leib- und Ehrenstrafen) sowie am Blodbrook (Hinrichtungen) finden meist zum höchsten Stand der Sonne statt.

Nachmittags (13:00 Uhr – 18:00 Uhr)

- An Spieltagen gibt es viel Trubel im Immanstadion und darum herum.
- Windtags Audienz für jedermann im Fürstenpalast (bei Abwesenheit des Fürsten vertreten durch Kanzler Ronan zu Naris oder die Fürstgemahlin Talena ni Bennain)

Abends (18:00 – 22:00 Uhr)

- Sonnenuntergang: Wachwechsel bei der Stadtgarde; Märkte und Ladengeschäfte schließen, Handwerker stellen die Arbeit ein (außer efferdtags)

- Nach Sonnenuntergang: Schließung der Stadttore; in der Dämmerung bewegen sich traditionell Totenzüge zum Hafen, wo Geweihte von der Boroninsel den Verstorbenen annehmen; Einstellen der Schifffahrt, die Hafenkette wird unter der Zollbrücke aufgespannt; Abendmesse im Alten Efferdtempel

Nachts (22:00 – 6:00 Uhr)

In der Dunkelheit wird Havena zur Blauen Stadt. In vielen Gassen spenden Gwen Petryl-Steine Licht. Havena kennt keine Sperrstunde, Gasthäuser dürfen nach Belieben geöffnet bleiben. In vielen Stadtteilen ist es ruhig, in Marschen, Orkendorf und Nalleshof herrscht ausgelassenes Nachtleben. Nachtwächter sehen nach dem Rechten. Die Stadtgarde patrouilliert nicht im Orkendorf und auf dem Bennain-Damm. Einbrecher, Schmuggler und Hehler nutzen die dunklen Stunden. Vor den Stadtmauern streifen Wolfsratten im Rudel.

Die Gezeiten

Niedrigwasser: Schiffe mit viel Tiefgang bleiben im Hafen, um nicht auf Grund zu laufen. Fleetenkieker holen Unrat aus dem Schlick des Hafens und der Fleete.

Hochwasser: Fahrrinnen des Großen Flusses sind am besten zu befahren, bei Tageslicht herrscht Hochbetrieb. Viele Schiffe nutzen die günstige Stunde und legen ab. Im Hafenbecken wird es eng, an der Zollbrücke stocken die Dreimaster. Lotsen haben alle Hände voll zu tun, und Flüche hallen über das Wasser. Zwischen dem höchsten und niedrigsten Wasserstand liegen etwas weniger als 6 Std. und 15 Min. Dadurch hat fast jeder Tag vier Gezeiten (2x Ebbe, 2x Flut), manche aber auch nur drei. Ebbe und Flut finden jeden Tag etwa eine Dreiviertelstunde später statt.

Aktueller Gezeitenstand: 1W20:

1 (Niedrigwasser), 2-10 (auflaufendes Wasser), 11 (Hochwasser), 12-20 (ablaufendes Wasser).

Preisliste Hafen

Dienstleistung	Preis
Kurze Überfahrt, zum Beispiel von Fischerort nach Nalleshof	1 Heller pro Bein
Überfahrt zur Boroninsel	SSH Seite 13
Ruderboot mieten, 6 Sitze, inklusive Bootsführer	3 Heller je Stunde
Ruderboot mieten, 6 Sitze, ohne Bootsführer	2 Heller je Stunde, Pfand
Segelboot/Torfkahn mieten, 8 Schritt Länge, inklusive Schiffsführer	5 Silbertaler je Tag
Segelboot/Torkahn mieten, 8 Schritt Länge, ohne Schiffsführer	3 Silbertaler je Tag, Pfand
Ruderboot kaufen, 6 Sitze	1.200 Silbertaler
Torfkahn kaufen, 8 Schritt Länge	3.000 Silbertaler
Segelboot kaufen, 8 Schritt Länge	8.000 Silbertaler