

Übersicht und Sonderspielzüge

Übersicht Spielzüge:

Basisspielzüge

Attacke (BRUTALITÄT oder LAVIEREN)

Auskundschaften (Speziell)

Beschützen (BRUTALITÄT oder LAVIEREN)

Diesmal nicht (Speziell)

Gefahr trotzen (Speziell)

Helfen oder Hindern (KAMERADSCHAFT)

Jemanden beeinflussen (PARLEY)

Crew-&Schiffsspielzüge

Klar zur Wende (KAMERADSCHAFT)

Meuterei abwenden (KAMERADSCHAFT)

Nachschub (RUHM)

Schatz bergen (KAMERADSCHAFT)

Volle Fahrt voraus (KAMERADSCHAFT)

Zu den Waffen und Feuer frei (KAMERADSCHAFT)

Zusammenflicken (KAMERADSCHAFT)

Sonderspielzüge

Zu Beginn der Fahrt (Speziell)

Im Hafen (Speziell)

Zum Ende der Fahrt (Speziell)

Sonderspielzüge:

Zu Beginn der Fahrt

Zu Beginn jeder Fahrt frage als Navigation in die Runde, welche Hauptfigur als nächstes Rampenlicht verdient hat. Diese Person führt sofort ihren Story-Spielzug aus, womit die Fahrt startet. Falls ihr euch nicht einigen könnt, ist die Navigation am Zug.

Im Hafen

Wenn ihr ein Reiseziel erreicht, prüft euren RUHM und wählt.

Bei einem RUHM-Wert zwischen -2 und 0:

- Der Ärger wartet bereits auf euch.
- Crewmitglieder geraten in Schwierigkeiten oder verursachen sie.

Bei einem RUHM-Wert zwischen +1 und +2:

- Jemand erbittet eure Hilfe.
- Ihr erhaltet ein Angebot.

Bei einem RUHM-Wert von 3:

- Jemand bietet euch einen lukrativen Auftrag oder ein gutes Geschäft an.
- Ihr werdet von wichtigen Personen eingeladen.

Zum Ende der Fahrt

Am Ende jeder Fahrt stellt die Navigation folgende Fragen:

- Haben die Hauptfiguren hohe Risiken in Kauf genommen, um ihrem Ziel näherzukommen?
- Haben die Spielenden etwas Neues und Wichtiges über die Welt, Fraktionen, Geheimnisse oder eine der Hauptfiguren herausgefunden?
- Wurde der RUHM wenigstens einmal erhöht?

Wenn ihr bis zu zwei Fragen mit „Ja“ beantworten könnt, markiert jede Hauptfigur ERFABUNG.

Wenn ihr alle drei Fragen mit „Ja“ beantworten könnt, markiert jede Hauptfigur zwei ERFABUNG.

Die Navigation fragt jede Hauptfigur einzeln: Hast du im Sinne deines Antriebs oder deiner Aufgabe gehandelt? Wenn sie diese Frage mit „Ja“ beantworten konnte, erhält sie ein weiteres Mal ERFABUNG.

Wenn sich während der Fahrt wenigstens einmal der **RUHM**, die **KAMERADSCHAFT** oder die **BEUTETRUHE** erhöht hat, markiert außerdem für euer Schiff ERFABUNG.

Optionale Regel

Falls eure Kameradschaft über 1 liegt, für euren Geschmack zu schnell steigt und ihr bei jeder Fahrt etwas mehr Nervenkitzel haben wollt, reduziert die

KAMERADSCHAFT zum Ende der Fahrt auf 1 und gebt dem Schiff dafür einen Punkt mehr ERFABUNG.

Basisspielzüge

Attacke

Wenn du für Ruhm, Reichtum oder ums Überleben kämpfst, indem du ... dich im Nahkampf in einen Schlagabtausch begibst, würfle +BRUTALITÄT. ... aus der Ferne das Feuer eröffnest, würfle +LAVIEREN.

Bei einem vollen Erfolg (10+) verursachst du Stress beim Widersacher und wählst:

- Deine Attacke ist spektakulär, aufsehenerregend und gefährlich. Erhalte selbst Stress, aber erhöhe die KAMERADSCHAFT oder euren RUHM um eins.
- Deine Attacke ist knallhart. Der Widersacher erhält weiteren Stress.
- Du manövriert den Widersacher aus, lenkst ihn ab, entwaffnest ihn oder nimmst ihm etwas Wichtiges. Solange sich der Widersacher in dieser Situation befindet, erhält jede Aktion gegen ihn +1.

Bei einem Teilerfolg (7-9) erhalten sowohl du als auch der Widersacher Stress. Wähle dann eine Option:

- Im Kampfgetümmel siehst du dich plötzlich einem anderen Widersacher gegenüber oder der Ort des Geschehens ändert sich.
- Deine Verbündeten oder du erhalten eine günstige Gelegenheit, aber deine Verbündeten oder du geraten in Gefahr.

Auskundschaften

Wenn du versuchst, an Informationen zu gelangen, indem du ... dich umhörst, um etwas zu wichtiges erfahren, würfle +PARLEY. ... deine eigenen Sinne nutzt, würfle +AUSGUCK.

Bei einem vollen Erfolg (10+) kannst du der Navigation 3 Fragen in Bezug auf die ausgekundschaftete Situation stellen, die wahrheitsgemäß beantwortet werden müssen.

Bei einem Teilerfolg (7-9) kannst du der Navigation 2 Fragen in Bezug auf die ausgekundschaftete Situation stellen, die wahrheitsgemäß beantwortet werden müssen und du wählst einen Rückschlag.

Wenn du gemäß der Antworten handelst, erhältst du +1 auf deine Würfelwürfe, solange die Informationen relevant sind. Beispiel: Wenn du nach dem besten Weg aus dem Kerker der Gouverneurin suchst, erhältst du +1 bis du draußen bist. Sobald du ihn verlassen hast, hilft dir die Information nicht weiter.

Fragen:

- Was ist gefährlich oder verwundbar für ...?
- Was kann ich tun oder nutzen, um ...?
- Was ist hier geschehen oder wird geschehen?
- Was ist verborgen oder nicht so, wie es scheint?

Interpretiere die Fragen je nach Situation und ändere sie bei Bedarf in alternative Fragen.

Rückschläge:

- Du bringst Verbündete oder dich in Gefahr. Die Navigation bestimmt, wie.
- Du verpasst eine Gelegenheit. Die Navigation bestimmt, was.
- Du erfährst etwas Furchteinflößendes. Die Navigation bestimmt, was.

Beschützen

Wenn du eine Person, eine Kreatur, einen Gegenstand oder einen Ort beschützt und vor Angriffen verteidigst, beschreibe was du tust. Würfle +BRUTALITÄT, wenn du mit roher Gewalt vorgehst, oder +LAVIEREN, wenn du geschickt oder schnell vorgehst.

Bei einem vollen Erfolg (10+) nimm 3 Verteidigungspunkte.

Bei einem Teilerfolg (7-9) nimm 1 Verteidigungspunkt.

Solange du verteidigst und etwas dich oder das, was du schützt, angreift, darfst du, wenn du am Zug bist, 1 Verteidigungspunkt ausgeben und dafür eine Option wählen:

- Lenke den Angriff auf dich um.
- Öffne die Deckung der angreifenden Figur und gib einer verbündeten Hauptfigur einmalig +1 gegen sie.
- Verursache Stress bei der angreifenden Figur.

Verteidigungspunkte verfallen am Ende der Szene.

Diesmal nicht

Wenn du einen Misserfolg erleidest oder Stress einstecken musst, kannst du entscheiden, dass es für deine Hauptfigur der falsche Zeitpunkt ist, zu versagen. Erzähle in einer Rückblende eine Szene aus der Vergangenheit: Du hast zum Beispiel genau an diesem Ort früher einen Sprengsatz deponiert oder du hast die Wache geschmiert oder du hast eine wichtige Lektion von deinem früheren Mentor gelernt, die dir genau jetzt hilft. Die Vergangenheit spornt dich möglicherweise an und hilft dir. Du kannst Stress verhindern oder einen **misslungenen Wurf (6-)** in einen **vollen Erfolg (10+)** umwandeln. Letzteres kannst du auch vor einem Wurf ansagen. Etabliere einen neuen Fakt in der Geschichte, die du in deiner Rückblende beschrieben hast. Es kann sich um eine Person, eine Kreatur, einen Ort oder einen Gegenstand handeln. Markiere anschließend Negatives Karma in deinem Heuerbuch. Du kannst erst dann wieder *Diesmal nicht* einsetzen, wenn dein Negatives Karma verschwunden ist. Jedes Heuerbuch verfügt dafür über spezielle narrative Optionen unter *Karma ist ein Arschloch*.

Gefahr trotzen

Wenn du trotz einer unmittelbaren Gefahr handelst oder eine Gefahr abwenden willst oder dir ein Unheil widerfährt, beschreibe, wie du damit umgehst und würfle

- ... +AUSGUCK, wenn du deine scharfen Sinne nutzt.
- ... +RAFFINESSE, wenn du innere Stärke beweist, geistesgegenwärtig oder klug handelst.
- ... +BRUTALITÄT, wenn du hindurch brichst oder es aushältst.
- ... +LAVIEREN, wenn du schnell sein musst oder ausweichst.
- ... +PARLEY, wenn du redigewandt, charmant oder höflich argumentierst.

Bei einem vollen Erfolg (10+) gelingt dir, was du vorhattest und du entgehst der Gefahr.

Bei einem Teilerfolg (7-9) gelingt dir zwar dein Vorhaben, aber du stolperst, zögerst, zuckst zurück oder bringst dich in Gefahr: Die Navigation wird dir ein entsprechendes Resultat verpassen, eine Forderung an dich richten oder dich vor eine schwierige Wahl stellen.

Helfen oder Hindern

Wenn du einer Hauptfigur bei dem, was sie tut, hilfst oder sie behinderst, würfle

- ... +AUSGUCK, wenn du deine scharfen Sinne nutzt.
 - ... +RAFFINESSE, wenn du dabei klug handelst und deinen Verstand einsetzt.
 - ... +BRUTALITÄT, wenn du brutal, mit Kraft oder körperlichem Einsatz vorgehst.
 - ... +LAVIEREN, wenn du schnell oder geschickt agierst.
 - ... +PARLEY, wenn du deinen Charme oder deine Redigewandtheit einsetzt.
- Wenn eure KAMERADSCHAFT höher als dein Attributswert ist, kannst du wählen, +KAMERADSCHAFT statt +ATTRIBUT zu würfeln.

Bei einem vollen Erfolg (10+) erhält die Hauptfigur +1 oder erleidet -2 auf ihren Wurf. Du wählst. Reduziere die KAMERADSCHAFT außerdem um 1, wenn du jemanden behindert hast.

Bei einem Teilerfolg (7-9) wählst du zwar auch einen Modifikator und reduzierst beim Behindern die KAMERADSCHAFT, erhältst aber Stress, weil du dich selbst in Gefahr gebracht hast.

Jemanden beeinflussen

Wenn du eine oder mehrere Personen zu etwas bringen möchtest, nenne das Ziel des Unterfangens und einen guten Grund. Gute Gründe sind beispielsweise: ein hinterlistiges Druckmittel, ein angemessener Gegenwert, ein Appell an die Vernunft, Androhung von Gewalt oder ein süßes Versprechen. Wenn du zu viel verlangst oder der Grund nicht ausreicht, sagt dir die Navigation, wie weit du gehen musst. Sobald du dein Ziel festgelegt und deinem Gegenüber den guten Grund genannt hast, würfle +PARLEY.

Bei einem vollen Erfolg (10+) leistet dir eine Nebenfigur ohne Widerspruch Folge.

Ist dein Gegenüber eine Hauptfigur, kann diese der Beeinflussung nachgeben und ERFAHRUNG erhalten oder widerstehen und die KAMERADSCHAFT um 1 reduzieren.

Bei einem Teilerfolg (7-9) tut eine Nebenfigur, was du möchtest, weil du ihr hier und jetzt eine Sicherheit dafür geben kannst, dass du dein Versprechen einhalten wirst oder weil du jetzt etwas für sie tust.

du zeigst, dass du es ernst meinst oder den Druck noch einmal erhöhst. Ist dein Gegenüber eine Hauptfigur, kann diese der Beeinflussung nachgeben und die KAMERADSCHAFT um 1 erhöhen oder widerstehen und ERFAHRUNG erhalten.

Crew- & Schiffsspielzüge

Klar zur Wende

Wenn ihr mit eurem Schiff oder gemeinsam als Crew ein dramatisches Manöver wagt, weil ihr Teil einer Verfolgungsjagd seid, schnell ausweichen wollt oder gemeinsam einer Gefahr entgehen müsst, würfelt +KAMERADSCHAFT:

Bei einem vollen Erfolg (10+) gelingt euer Manöver wie beabsichtigt. Wählt außerdem einen Erfolg.

Bei einem Teilerfolg (7-9) gelingt euer Manöver ebenfalls. Wählt einen Erfolg und einen Preis, den ihr dafür zahlen müsst:

Erfolge

- Euer Widersacher erhält Stress.
- Euer Manöver ist spektakulär, aufsehenerregend und gefährlich. Euer Schiff erhält Stress, aber ihr erhöht euren RUHM um eins.
- Euer Widersacher gerät in zusätzliche Gefahr.
- Ihr bekommt eine günstige Gelegenheit oder einen Vorsprung.

Preis

- Das Manövrieren bringt euch in zusätzliche Gefahr.
- Eine Hauptfigur, eure Crew oder euer Schiff erhält Stress.
- Die Navigation stellt euch vor eine schwierige Wahl.

*Hat eine Hauptfigur die Position **Kapitänin**, würfelt diese mit folgendem Positionsvorteil. Andernfalls bestimmt gemeinsam, wer stattdessen ohne Positionsvorteil würfelt.*

Bei einem grandiosen Erfolg (12+) nimm zusätzlich 2 Kommandopunkte.

Bei einem vollen Erfolg (10+) nimm zusätzlich einen Kommandopunkt.

Bei einem Teilerfolg (7-9) musst du keinen Preis zahlen oder du nimmst zusätzlich einen Kommandopunkt.

Du kannst jeweils 2 Kommandopunkte ausgeben, um

*einen **Misserfolg (6-)** eines späteren Crew-&-Schiffsspielzug Klar zur Wende oder Volle Fahrt voraus in einen Teilerfolg (7-9) zu verwandeln.*

bei einem Teilerfolg beim Crew-&-Schiffsspielzug Meuterei abwenden zusätzlich auch dies wählen zu können: Lass die Rädelsführer über die Planke gehen, um die Meuterei niederzuschlagen. Ihr müsst Ersatz besorgen und den Spielzug Nachschub ausführen.

Kommandopunkte verfallen am Ende der Fahrt.

Meuterei abwenden

Wenn sich RUHM oder KAMERADSCHAFT reduziert, beginnt die Crew an der Führung durch die Hauptfiguren zu zweifeln und ihr müsst eine Meuterei abwenden. Sinken RUHM oder KAMERADSCHAFT auf -1, 0, +1, oder +2, könnt ihr die Crew mit schnödem Mammon beruhigen: Wenn ihr einen Anteil aus der BEUTETRUHE austeilt, erhöht ihr die KAMERADSCHAFT um 1 und eine Meuterei ist abgewendet. Wenn ihr das nicht tut, oder RUHM oder KAMERADSCHAFT auf -2 sinken, würfelt +KAMERADSCHAFT, um die Besatzung zu beruhigen.

Bei einem vollen Erfolg (10+) kann die aufgebrauchte Besatzung beruhigt werden, aber ihr müsst wählen:

- Die Aufrührer fordern die Neuwahl einer von euch bestimmten Position. Handelt es sich um eine Hauptfigur, erhält sie zudem Stress. Erhöht die KAMERADSCHAFT um 1.
- Die Crew fordert einen Preis oder ein Versprechen.

Bei einem Teilerfolg (7-9) kann die aufgebrauchte Besatzung beruhigt werden, aber ihr müsst wählen:

- Die Aufrührer fordern die Neuwahl einer von der Navigation bestimmten Position. Handelt es sich um eine Hauptfigur, erhält sie zudem Stress. Erhöht die KAMERADSCHAFT um 1.
- Die Crew fordert einen hohen Preis, der euren Plänen im Wege steht.

Bei einem Misserfolg (6-) geht euer Schiff auf die letzte Reise.

*Hat eine Hauptfigur die Position **Seelsorgerin**, würfelt diese mit folgendem Positionsvorteil. Andernfalls bestimmt gemeinsam, wer stattdessen ohne Positionsvorteil würfelt.*

Bei einem grandiosen Erfolg (12+) lassen sich die Aufrührer bedingungslos beruhigen. Erhöhe die anschließend KAMERADSCHAFT um +1.

Bei einem vollen Erfolg (10+) kannst du auch folgende Option wählen:

- Schwöre die gesamte Crew auf ein gemeinsames Ziel ein und beruhige sie damit.

Bei einem Teilerfolg (7-9) kannst du auch folgende Option wählen:

- Die Aufrührer machen ein beliebiges, von dir bestimmtes Crewmitglied für den Unfrieden verantwortlich. Handelt es sich um eine Hauptfigur, wird ihre Position neu gewählt und sie erhält zudem Stress. Erhöht die KAMERADSCHAFT um 1.

Nachschub

Wenn ihr euch an einem Erfolg versprechenden Ort auf die Suche nach Ersatzteilen, wichtigen Gegenständen oder neuen Besatzungsmitgliedern macht, würfelt +RUHM:

Bei einem vollen Erfolg (10+) findet ihr exakt, wen oder was ihr gesucht habt.

Reduziert eure BEUTETRUHE um 1.

Bei einem Teilerfolg (7-9) reduziert eure BEUTETRUHE um 1 und wählt eine Option:

- Ihr müsst Risiken in Kauf nehmen, um an die gesuchte Person oder das gesuchte Ding zu gelangen.
- Der Preis ist höher als erwartet, aber bezahlbar. Alle werden die finanziellen Einschnitte in nächster Zeit zu spüren bekommen. Reduziert die KAMERADSCHAFT um 1 oder die BEUTETRUHE um 2 statt 1.
- Ihr müsst euch mit einer ähnlichen Person oder einem ähnlichen Ding zufriedengeben, die oder das den gewünschten Zweck nicht ganz erfüllt. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis ihr mit den Konsequenzen konfrontiert werdet. Die Navigation bestimmt die Details.

*Hat eine Hauptfigur die Position **Smutje**, würfelt diese mit folgendem Positionsvorteil. Andernfalls bestimmt gemeinsam, wer stattdessen ohne Positionsvorteil würfelt.*

Bei einem grandiosen Erfolg (12+) findest du doppelt so viel von dem, was ihr gesucht habt, oder es hat herausragende Qualität.

Bei einem vollen Erfolg (10+) kannst du zusätzlich außergewöhnliche Zutaten für ein Festmahl organisieren. Dieses kannst du zu einem beliebigen Zeitpunkt auftischen, um die KAMERADSCHAFT um 1 zu erhöhen.

Bei einem Teilerfolg (7-9) kannst du zusätzlich hervorragende Zutaten für eine wohltuende Speise ergattern. Du kannst die „Wohltuende Speise“ zu einem beliebigen Zeitpunkt auftischen, um eine nicht-schwere Crewstressbox zu entfernen.

Schatz bergen

Wenn ihr das Monster besiegt, die Widersacher geschlagen oder alle bekannten Fallen in der Ruine beseitigt habt, würfelt +KAMERADSCHAFT, um den Schatz zu bergen, das Schiff zu plündern oder euch unter den Nagel zu reißen, was ihr euch erkämpft habt:

Bei einem vollen Erfolg (10+) nehmt ihr den gesamten Schatz an euch und fügt eurer BEUTETRUHE 1 Anteil hinzu. Außerdem fällt euch auf, dass der Schatz Dinge von großer Bedeutung beinhaltet. Wählt eine Option:

- Ein Ding, das für eine Fraktion oder mächtige Person eurer Wahl von großer Bedeutung ist. Tauscht ihr es ein, erhöht ihr entweder euren RUHM um 1 oder könnt eine Forderung stellen, die nicht abgelehnt werden kann. Bestimmt, was es ist.
- Ein Ding, das für ein Crewmitglied eurer Wahl von großer Bedeutung ist. Bestimmt, was es ist.

Bei einem Teilerfolg (7-9) nehmt ihr den Schatz zwar an euch und fügt eurer BEUTETRUHE 1 Anteil hinzu, jedoch hat euer neuer Wohlstand gefährliche Folgen. Wählt eine Option. Die Navigation beschreibt die Details:

- Ihr habt eine Gefahr oder einen Sicherheitsmechanismus übersehen und die Situation droht zu eskalieren. Schnelles Handeln ist erforderlich!
- Neider heften sich an eure Fersen. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis ihr überfallen werdet.
- Etwas in dem Schatz, das für eure Crew von großer Bedeutung ist, gehört rechtmäßig einer anderen Fraktion oder Person. Reduziert euren RUHM um 1, sobald diese davon erfährt.

*Hat eine Hauptfigur die Position **Quartiermeisterin**, würfelt diese mit folgendem Positionsvorteil. Andernfalls bestimmt gemeinsam, wer stattdessen ohne Positionsvorteil würfelt:*

Bei einem grandiosen Erfolg (12+) fügst du eurer BEUTETRUHE 2 Anteile hinzu und kannst alternativ auch folgende Option wählen:

- Du findest ein Ding, das für die gesamte Crew von großer Bedeutung ist. Erhöhe entweder die KAMERADSCHAFT um 1 oder die Crew darf Stress reduzieren.

Bei einem vollen Erfolg (10+) kannst du alternativ auch folgende Optionen wählen:

Crew- & Schiffsspielzüge

- *Du kennst ein perfektes Versteck für den Schatz, in dem ihn niemand finden wird.*

Bei einem Teilerfolg (7-9) kannst du alternativ auch folgende Option wählen:

- *Etwas im Schatz verspricht zusätzlich eine brisante Antwort auf ein Rätsel oder eine Frage, die euch beschäftigt.*

Volle Fahrt voraus

Volle Fahrt voraus

Wenn ihr das Schiff mit Hilfe der Crew durch die unsteten Luftströme des Himmels navigiert, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen, würfelt

+KAMERADSCHAFT:

Bei einem vollen Erfolg (10+) seid ihr auf dem richtigen Kurs und erhaltet 2 Orientierungspunkte. Wählt außerdem eine Entdeckung. Die Navigation beschreibt die Details:

Ein Ort oder Schiff(e) mit freundlichen Leuten und *Nachschub*-Möglichkeit. Ein sicherer Ort für eine kurze Rast, wo ihr euch *Zusammenflicken* könntet. Fantastische Wildnis mit verborgenen Wundern oder Gelegenheiten.

Ihr seid schneller als geplant.

Bei einem Teilerfolg (7-9) seid ihr auf dem richtigen Kurs und erhaltet 1 Orientierungspunkt, erlebt allerdings eine böse Überraschung. Die Navigation beschreibt die Details:

Alte oder neue Widersacher machen euch zu schaffen.

Die Wildnis des Himmels wird zur Gefahr.

Das erbarmungslose Wetter fordert Tribut.

Um eine Option des **vollen Erfolgs (10+)** zu erhalten, zahlt 1 Punkt.

Um euer Ziel zu erreichen, zahlt 2 Punkte.

Orientierungspunkte verfallen bei Erreichen des Ziels.

*Hat eine Hauptfigur die Position **Aeronautin**, würfelt diese mit folgendem **Positionsvorteil**. Andernfalls bestimmt gemeinsam, wer stattdessen ohne **Positionsvorteil** würfelt:*

Bei einem grandiosen Erfolg (12+) erhaltet ihr einen zusätzlichen Orientierungspunkt.

Bei einem vollen Erfolg (10+) kannst du alternativ auch folgende Option wählen:

An den Orten, die ihr auf der Fahrt hinter euch lasst, erzählen die Leute sich Geschichten über euch. Ihr erlangt Aufmerksamkeit. Beschreibe, was sie sich erzählen und erhöhe euren RUHM um 1.

Bei einem Teilerfolg (7-9) kannst du alternativ auch folgende Option wählen: *Besatzungsmitglieder geraten aufgrund einer Nichtigkeit aneinander und es kommt zu Handgreiflichkeiten. Bestimme, wer sich weshalb mit wem anlegt. Handelt, um einen Verlust an KAMERADSCHAFT zu verhindern.*

Zu den Waffen und Feuer frei

Wenn sich Crew oder Schiff im Kampf auf Leben und Tod befinden, Kanonen donnern und Säbel rasseln, und ihr versucht, eure Widersacher zu besiegen, würfelt +KAMERADSCHAFT:

Bei einem vollen Erfolg (10+) trefft ihr ins Schwarze und ihr wählt eine Option:

- Eure Waffen legen die Umgebung im Zielgebiet in Schutt und Asche. Das gegnerische Schiff oder die Kreatur erhalten schweren Stress.
- Die im Zielgebiet befindlichen Widersacher trifft es hart und sie erhalten Stress.
- Ihr entert und greift an. Widersacher, eure Crew und alle angreifenden Hauptfiguren erleiden Stress.

Bei einem Teilerfolg (7-9) wählt einen Teilsieg und einen Preis, den dieser kostet:

Teilsieg

- Die Umgebung im Zielgebiet wird verheert, ist aber nicht völlig zerstört. Das gegnerische Schiff oder die Kreatur erleiden Stress.
- Die Widersacher sind geschwächt, suchen Deckung oder zögern.
- Es gelingt euch, den Widersacher zu entern, eure Crew und alle angreifenden Hauptfiguren erleiden Stress.

Preis

- Das Blatt wendet sich und ihr befindet euch in einer bedrohlichen Position.
- Crew oder Schiff erleiden Stress, oder eine Hauptfigur erhält schweren Stress.
- Jemand geht von Bord oder wird vom Rest getrennt.

*Hat eine Hauptfigur die Position **Waffenmeisterin**, würfelt diese mit folgendem **Positionsvorteil**. Andernfalls bestimmt gemeinsam, wer stattdessen ohne **Positionsvorteil** würfelt:*

Bei einem grandiosen Erfolg (12+) erhöhe zusätzlich die KAMERADSCHAFT um 1 und kannst alternativ auch folgende Option wählen:

Der Gegner wird manövrierunfähig geschossen.

Bei einem vollen Erfolg (10+) kannst du alternativ auch folgende Option wählen:

- Eure Attacke ist aufsehenerregend und spektakulär. Erhöht entweder euren RUHM oder die KAMERADSCHAFT der Crew um 1.

Bei einem Teilerfolg (7-9) kannst du alternativ auch folgenden Preis wählen:

- **Kollateralschaden:** *Unbeteiligte Dritte werden im Kampf in Mitleidenschaft gezogen.*

Zusammenflicken

Wenn Schiff oder Crew in Mitleidenschaft gezogen wurden und ihr während einer Pause Abhilfe schaffen wollt, würfelt +KAMERADSCHAFT:

Bei einem vollen Erfolg (10+) wählt eine Wiederherstellung.

Bei einem Teilerfolg (7-9) wählt eine Wiederherstellung und einen Rückschlag.

Wiederherstellung im Hafen

- Entfernt alle Schiffsstressboxen oder alle nicht-schweren Crewstressboxen.
- Entfernt alle Stressboxen aller Hauptfiguren.

Wiederherstellung, während ihr unterwegs vor Anker liegt

- Reduziert Stress einer Hauptfigur.

- Reduziert nicht-schweren Crewstress.
- Reduziert nicht-schweren Schiffsstress.

Rückschlag

- Die Wiederherstellung war äußerst aufwändig und anstrengend. Die Crew ist nicht glücklich darüber und ihr reduziert die KAMERADSCHAFT um 1.
- Die Wiederherstellung hat zu lange gedauert und ihr habt unerwünschte Aufmerksamkeit auf euch gezogen.
- Die Wiederherstellung war erfolgreich, aber ihr habt Ersatzteile oder Verbandsmaterial verbraucht oder Leute verloren. Ihr könnt erst wieder etwas oder jemanden Zusammenflicken, wenn ihr Nachschub besorgt habt.

*Hat eine Hauptfigur die Position **Schiffszimmerin**, würfelt diese mit folgendem **Positionsvorteil**:*

*Wenn du beim Crew-&-Schiffsspielzug **Zusammenflicken** unterwegs vor **Anker einen grandiosen Erfolg (12+)** erzielst, kannst du auch schweren Schiffsstress reduzieren.*

Bei einem vollen Erfolg (10+) kannst du alternativ aus folgenden Option wählen:

- *Du verpasst dem Schiff eine neue Schiffseigenschaft. Es ist zwar immer noch nicht repariert, aber hat nun ein cooles neues Feature.*

*Wenn du den Crew-&-Schiffsspielzug **Zusammenflicken** ausführst, um das Schiff zu reparieren und einen **Teilerfolg (7-9)** erzielst, kannst du auch folgenden Rückschlag wählen:*

- *Die Wiederherstellung hat länger gedauert, als allen lieb wäre, aber du hast ein Geheimnis an Bord des Schiffes entdeckt. Bestimme es selbst, wenn es zu eurem direkten Nachteil ist oder lass die Navigation bestimmen, wenn es nicht zu eurem direkten Nachteil ist.*

*Hat eine Hauptfigur die Position **Wundärztin**, würfelt diese mit folgendem **Positionsvorteil**:*

Bei einem grandiosen Erfolg (12+) kannst du alternativ auch folgende Option wählen:

- Reduziere schweren Crewstress: *Verloren geglaubte Besatzungsmitglieder können durch Amputationen gerettet werden.*

Bei einem vollen Erfolg (10+) oder Teilerfolg (7-9) kannst du eine zusätzliche Wiederherstellungsoption wählen oder einen Rückschlag vermeiden.

Bei einem Misserfolg (6-) kannst du exotische Heilkünste einsetzen, um dennoch eine Wiederherstellung zu wählen. Allerdings werden früher oder später ungewöhnliche Nebenwirkungen einsetzen. Beschreibe die exotischen Heilkünste und die Navigation beschreibt die Nebenwirkungen.

*Sind beide Positionen **Schiffszimmerin** und **Wundärztin** von Hauptfiguren besetzt, können beide nacheinander mit ihren **Positionsvorteilen** zusammenflicken. **Hat niemand** die Position **Schiffszimmerin** oder **Wundärztin**, bestimmt gemeinsam, wer stattdessen ohne **Positionsvorteil** würfelt.*