

# ERRATA GRUNDBUCH 1.01

## S. 59 „Das Jahr“

Der Monat hat 30 Tage (nicht 27 wie im Kapitel Falienskoog angegeben).

## S. 86 „Schelfberg als Besucher“

Die Dampfmobilität verbindet **nicht** Geuernstrand mit Baiyat-Sophia und Modein, sondern „nur“ Baiyat-Sophia und Modein. Ob es eine Streckenerweiterung nach Geuernstrand geben wird, bleibt abzuwarten.

## S. 253 Abschnitt „Rollenspiel & soziale Interaktion“

*Hier ist durch ein unglückliches Versehen - copy & paste hasst uns - ein falscher (alter) Text reinkopiert worden. Der korrekte Text lautet folgendermaßen:*

Bei Opus Anima gibt es wie bei vielen anderen Rollenspielen auch grundsätzlich zwei verschiedene Möglichkeiten, den Ausgang sozialer Interaktionen, wie z.B. Verhandlungen, Verführungsvorversuchen, Diskussionen oder Streitgesprächen, zu bestimmen: Zum einen können diese Gespräche von Ihnen und Ihren Spielern in wörtlicher Rede ausgespielt werden. Zum anderen kann man den Ausgang durch das Würfeln sozialer Fertigkeiten bestimmen.

Gespräche der Charaktere wie reale soziale Situationen auszuspielen, macht insofern Sinn, als dass ein Rollenspiel im Gegensatz zu einem Brettspiel von Charakteren und ihren (Inter-)Aktionen lebt. Bei Opus Anima sollte jedoch auch die Tatsache Beachtung finden, dass Charaktere in ihren sozialen Fähigkeiten auch durch ihre Spielwerte definiert werden, nicht nur durch das soziale Geschick ihrer Spieler.

Ein mundfauler, ungehobelter und nicht gerade heller Charakter mit den sozialen Werten einer Amöbe sollte nicht jeden um den Finger wickeln können, nur weil sein Spieler gut argumentieren kann. Umgekehrt kann auch ein zurückhaltender Spieler (oder Spielleiter) mit Sprachfehler, der niemals im Leben einen Rhetorikkurs belegt hat, im Spiel durchaus einen höfischen Intriganten verkörpern. Dem Spieler mögen die Fähigkeiten im wahren Leben zwar fehlen, bei seinem Charakter werden sie jedoch durch hohe Werte repräsentiert.

In allen Situationen, in denen Ihre Spieler und Sie dies wünschen, werden soziale Interaktionen ausgespielt. Auf Würfeln kann dann völlig verzichtet werden. In anderen Situationen können Sie eine soziale Interaktion auch nur durch Würfeln abzuwickeln, z.B. wenn es sich um eine langwierige, eher trockene geschäftliche Verhandlung handelt, die die Charaktere führen, ihre Spieler aber nicht ausspielen möchten; oder um Resultate der Handlungen während einer „down-time“ (einer an einem Spielabend nicht ausgespielten Zeit, während der die Charaktere in der Spielwelt dennoch handeln können) zu ermitteln. Eine regeltechnische Abwicklung sozialer Situationen ist auch möglich, wenn sich ein Spieler eine Darstellung z.B. einer flammenden Rede nicht zutraut, ihm keine Argumente einfallen, obwohl sein Charaktere dies vielleicht könnte, oder im gegenteiligen Fall: wenn ein Spieler seine eigenen Überredenskünste ausnützt, um seinen sozial schwachen Charakter besser aus einer Situation herausgehen zu lassen, als dessen Werte es eigentlich ermöglichen würden.

Oft ist es sinnvoll, einen Mittelweg zwischen diesen beiden Extremen zu gehen. Spielen Sie eine Interaktion so lange aus, wie es Ihnen und Ihren Spielern Spaß macht. Lassen konkrete Ergebnisse auf sich warten und/oder möchten Sie den Werten der Charaktere

oder Nebendarsteller mehr Gewicht verleihen, wenden Sie zum Ermitteln des Ausgangs die Regeln der sozialen Interaktion an, wie sie in den Grundregeln beschrieben werden.

Für eine gute Darstellung der Szene, durchschlagende Argumente und kreative Ideen können Sie den Spielern einen Bonus zwischen +1 und +5 Splittern auf ihre Herausforderung gewähren.

Sie können auch erst würfeln und dann das Ergebnis beschreiben oder kurz ausspielen, wenn Ihnen das besser gefällt.

## S. 297 „Entartungsphänomene“

Leider tauchen die Entartungsphänomene der Grun'ki-mer nicht im Buch auf, daher hier die fehlenden Texte:

*Diese beiden Phänomene tauchen ab dem 2. Grad an Entartung auf:*

- Die Persönlichkeit des Grun'kimer hat sich in diverse Persönlichkeiten aufgespalten. Die Zahl nimmt pro zwei Stufen Entartung zu.

- Enorme Stimmungsschwankungen bestimmen das Verhalten des Grun'ki-mer

*Folgende Phänomene treten zusätzlich und ohne spezielle Neigung bei Gru'ki-mer auf. Bei steigender Entartung können mehrere Phänomene auftreten, oder bestimmte Phänomene können sich verstärken.*

- Nebel quillt aus der Kleidung des Grun'kimer.

- Körperteile verwandeln sich kurzzeitig zu Nebel.

- Maschinen und Geräte bekommen ein Eigenleben: sie bewegen sich leicht, brabbeln unverständliches Zeug, verändern sich leicht, machen Geräusche und verändern in seltenen Fälle ihrer Standort.

- Das Gesicht verformt sich zu verwirrenden Fratzen oder nimmt plötzlich maskenhafte Züge an.

- Das Gesicht wird von einer Fäule befallen, die es mehr und mehr zerstört und „auffrisst“

- Gelenke verändern ihre Bewegungsrichtung.

- Finger, Arme oder Beine bekommen ein oder mehrere zusätzliche Gelenke.

- Mechandros in der Nähe werden unruhig, aggressiv oder sind total verwirrt.

- Die Stimme des Grun'kimer verändert sich beim Sprechen mehrmals.

## S. 304 „Zusatz: Stabilität und Funktionsgrenze“

Fällt die FG auf 0 oder weniger gilt der Gegenstand als zerstört. Das bedeutet nicht, dass er komplett auseinander gerissen oder zu Splittern zerlegt ist, sondern dass er seine Aufgabe nicht mehr wie vorgesehen erfüllen kann: Zeppeline stürzen ab, Schiffe kentern, Fahrzeuge fahren nicht mehr und Kleiderschränke stehen nicht mehr selbständig.

Wie die Detailbeschädigungen aussehen, bzw. welche Teile zerstört, abgebrochen oder beschädigt sind, muss von der Spielgruppe genauer und im Einzelfall definiert werden.

### **S. 316 Der Makel des Ausgeweideten**

Die Makellinie des Ausgeweideten wird durch diese hier vorgestellte ersetzt. In Folgepublikationen wird stets auf diese neue verwiesen bzw. aufgebaut.

#### **Stufe 5 – Ausgeweidet:**

Der Ausgeweidete besitzt kein einziges inneres Organ. Sein Körper ist geschwächt, entkräftet, fahl, dem Tode nahe. Sein Zirkel und sein Avatar müssen ihn am Leben halten, so dass sein Leib nicht kollabiert. Anstatt zu essen muss er mit Energie genährt werden, die seinen Körper am Laufen hält.

Der „Hunger“ des Ausgeweideten wird durch Wunden verkörpert. Ein ausgehungertes Ausgeweidetes trägt 9 Wunden. Um seinen „Hunger“ zu stillen müssen seine Zirkelmitglieder, der Avatar oder der Zeitlose ihn nähren. Jeder EnP reduziert die Anzahl der durch den Makel erhaltenen Wunden um 1 und verhindert eine Stunde lang, dass durch den Makel neue Wunden hervorgerufen werden. Wird der Ausgeweidete nicht mehr durch eigene oder fremde EnP ernährt, erhält er durch den Makel wieder eine Wunde pro Stunde. Diese EnP sind für seine „Ernährer“ einmalige EnP-Ausgaben. Er selbst darf höchstens 5 Punkte seines Hungers durch eigene EnP stillen.

Neben diesem zu stillenden Hunger, ist sein Wille gebrochen, dass er nur eine WIL von 1 verwenden kann, selbst wenn er mehr besitzt. Dieser gesenkte Wert wird auch für alle Berechnungen, wie etwa die der TP verwendet.

Für Gifte oder Krankheiten ist er enorm anfällig, so dass deren Auswirkungen verdoppelt oder verschlimmert werden (Spilleiterentscheidung).

Sollte er 9 Wunden haben und nicht weiter durch EnP versorgt werden, erhält er für jeden Tag ohne „Essen“ einen echten Schadenspunkt. Der muss dann wie gewöhnlich abheilen, würde er wieder durch EnP ernährt werden.

Sollte er zwangsernährt werden oder essen, so muss das Gegessene aus dem Körper entfernt werden, bevor es anfängt zu verrotten. Dazu muss er in einer rituellen Bauchöffnung das Gegessene entfernen, was ihm selbst sogar 1W6 EnP als Opfer einbringt, an seinem Körper aber die gleiche Menge an Schaden anrichtet.

#### **Stufe 4 – Hungrig**

Der Maata erlangt sein Herz wieder.

WIL steigt auf 50% des ursprünglichen Wertes. Alle anderen Effekte bleiben bestehen.

#### **Stufe 3 – Ausgezehrt**

Die Lunge ist nachgewachsen.

Die WIL ist endgültig wieder hergestellt, der „Hunger“ beträgt zudem nur noch 5 Wunden. Alle anderen Effekte bleiben bestehen.

#### **Stufe 2 – Schwäche**

Dem Maata ist endlich wieder ein Magen und das Gedärm gewachsen, so dass er wieder feste Nahrung zu sich nehmen kann und muss. Seine Wunden durch „Hunger“ betragen noch 3. Das Ritual zur Bauchöffnung ist kein Muss mehr, kann jedoch noch weiter als Opfer erbracht werden. Die EnP-Gewinnung beträgt dabei immer 10, der körperliche Schaden 3.

#### **Stufe 1 – Magenkrampf**

Fast alle Organe sind wieder an Ort und Stelle, lediglich Leber, Nieren und Bauchspeicheldrüse fehlen noch. Sein Hunger beträgt lediglich noch 1, sein Anfälligkeit für Gifte und Krankheiten sind zu einem Normalwert zurückgekehrt.

### **S. 318 Der Makel des Blinden**

Die Makellinie des Blinden wird durch diese hier vorgestellte ersetzt. In Folgepublikationen wird stets auf diese neue verwiesen bzw. aufgebaut.

#### **Stufe 5 – Nachttier**

Der Maata ist vollständig blind. In der Nacht kann er dank seiner Rang 1 Technik „sehen“. Ihm fehlt jedoch sämtliche Farbwahrnehmung. In Faliaskoog dauert die Nacht von 9 - 15 Uhr und von 21 - 4 Uhr an.

Auf alle Herausforderungen die er bei Licht(schein) oder am Tag ablegt erhält er -3 auf seine Splitter, vorausgesetzt natürlich er kann die Herausforderung trotz seiner Blindheit am Tag würfeln. Zusätzlich verursacht jede vollendete Stunde im Licht (hierzu zählt alles, was heller als eine Taschenlampe ist) 1 Wunde.

#### **Stufe 4 – Zwieltblick**

Zusätzlich zur reinen Nacht, kann der Maata nun auch im Dämmerlicht, in dunklen Räumen oder unter Tage „sehen“. Bei Tageslicht ist er weiterhin blind. Seine Farbblindheit bleibt weiter bestehen.

Auf alle Herausforderungen die er in direktem Licht oder am Tag ablegt erhält er -2 auf seine Splitter. Zusätzlich verursacht jede vollendete Stunde im Licht (hierzu zählt alles, was heller als eine Zimmerbeleuchtung ist) 1 Wunde.

#### **Stufe 3 – Tageslicht**

Der Maata „sieht“ nun, auch bei Tage oder in hellem Licht, jedoch nur in Graustufen und unscharf.

Auf alle Herausforderungen die er in hellem Licht oder am Tag ablegt erhält er -1 auf seine Splitter. Zusätzlich verursachen je zwei Stunden im Licht (hierbei zählt Tageslicht) 1 Wunde.

#### **Stufe 2 – Farbspiel**

Seine Farbwahrnehmung bei Tage kehrt zurück bleibt aber weiterhin etwas unscharf.

Zusätzlich verursachen je 6 Stunden im Licht (hierbei zählt Tageslicht) 1 Wunde. Auf alle Herausforderungen die er in grellem Licht oder am Tag ablegt erhält er -1 auf seine Splitter.

#### **Stufe 1 - Der Geblendete**

Auf alle Herausforderungen die er am Tag ablegt erhält er -1 auf seine Splitter.

### **S. 319 „Lichtscheu“**

Im letzten Satz fehlt das Wort „ist“.

### **S. 322 Der Makel des Toten**

Die Makellinie des Toten wird durch diese hier vorgestellte ersetzt. In Folgepublikationen wird stets auf diese neue verwiesen bzw. aufgebaut.

#### **Stufe 5 – Leichnam**

Der Tote verfügt über keinerlei Pulsschlag und atmet nicht. Seine Haut ist eiskalt und bleich, er hat einen stumpfen, „toten“ Blick. Sein Körper ist ein Leichnam, der kein Leben in sich trägt.

Der Tote besitzt keine Trefferpunkte, so dass Schaden ihn sofort zerstören würde. Auch fehlt ihm das feine Gespür der Lebenden. Seine WAR sowie seine AUS sinken um je 3 Punkte, auch für alle Berechnungen damit. Für jede Stunde die er sich bewegen möchte muss er 1 EnP investieren.

Seine Bewegungsrate ist halbiert.

#### **Stufe 4 – Zombiefleisch**

Ganz langsam und zaghaft kehrt Leben in den Körper des Toten zurück. Ein hauchfeiner Atem streift durch seine Lungen, seine Augen aber ruhen noch immer wie tot in ihren Höhlen. Er verfügt über

die Hälfte der normalen Trefferpunkte. Schaden, den der Maata erfährt, kann nicht natürlich regeneriert werden. Um Trefferpunkte zurückzugewinnen, muss er sich ärztlich behandeln lassen. Seine WAR sowie seine AUS sinken um je 2 Punkte, auch für alle Berechnungen damit. Für je 2 Stunden die er sich bewegen möchte muss er 1 EnP investieren, um seinen Körper mit Kraft und Energie zu versorgen. Seine Bewegungsrate ist halbiert.

### Stufe 3 – Das erdige Grab

Seine Augen bekommen ihren lebendigen Glanz zurück, die Haut wird teilweise wieder durchblutet und das Herz pocht ganz zart und schwach. Der Tote hat immer noch lediglich die Hälfte seiner normalen Trefferpunkte. Um Schaden zu regenerieren, muss er sich entweder in Erde eingraben, auf einem Friedhof nächtigen oder sonstige Totenlager aufsuchen und eine Nacht lang darin ruhen. Er regeneriert dann 1 TP pro Nacht.

Seine WAR sowie seine AUS sind noch um je 1 Punkt gesenkt, auch für alle Berechnungen damit. Für je 5 Stunden die er sich bewegen möchte muss er 1 EnP investieren, um seinen Körper mit Kraft und Energie zu versorgen. Seine Bewegungsrate ist halbiert.

### Stufe 2 – Totenstarre

Für je 14 Stunden die er sich bewegen möchte muss er 1 EnP investieren, um seinen Körper mit Kraft und Energie zu versorgen. Seine Bewegungsrate ist um 1/4 reduziert.

### Stufe 1 – Der Tod kommt leise

Sein Körper ist wieder fast vollständig lebendig, alles fließt und spritzt. Für je einen Tag den er sich bewegen möchte muss er 1 EnP investieren, um seinen Körper mit Kraft und Energie zu versorgen. Seine Bewegungsrate ist um 1/4 reduziert.

## S. 324 Der Makel des Unwissenden

*Die Makellinie des Unwissenden wird durch diese hier vorgestellte ersetzt. In Folgepublikationen wird stets auf diese neue verwiesen bzw. aufgebaut.*

### Stufe 5 – Amnesie

Der Maata hat mit seiner Geinisha eine totale Amnesie erlitten. Seine Vergangenheit ist ihm ein Rätsel, und er vergisst an jedem Tag, was am Tag zuvor geschehen ist. Sein Name, die wichtigsten Personen in seiner Umgebung, etwa sein Zirkel, das Land und die Stadt, in der er lebt, solches Grundwissen bleibt ihm nach mehrmaliger Wiederholung im Gedächtnis, alles andere verschwindet immer wieder aufs Neue.

Sein WIS wird um -3 reduziert. Versucht er sich an etwas zu erinnern muss er 2 EnP ausgeben.

### Stufe 4 – Vergessenheit

Nach je 1W6 Tagen erleidet er erneut eine Amnesie. WIS ist um -2 reduziert. Versucht er sich an etwas zu erinnern muss er 2 EnP ausgeben.

### Stufe 3 – Erinnerungen

Der Maata kann sich nur schwer an neu erlernte und erfahrene Dinge erinnern, erleidet aber nur noch alle 1W6 Wochen eine vollständige Amnesie. Um sich an ein vergangenes Ereignis, einen Fakt etc. zu erinnern muss er 1 EnP ausgeben.

### Stufe 2 – Zahlenleid

Die Amnesie tritt nur noch alle W6 Monate auf. Der Unwissende kann sich Namen, Zahlen, Daten und Fakten, wie etwa Straßennamen, Geburtstage etc. schwerlich merken, alles andere stellt für ihn kein Problem mehr dar. Um sich an etwas zu erinnern muss er noch 1 EnP aufwenden.

### Stufe 1 – Siebgedächtnis

Das Gedächtnis des Unwissenden ist schlechter als das der meisten normalen Personen. Gelesenes kann er nicht frei rezitieren, er muss es vor- oder ablesen. Sich zu erinnern, kostet ihn 1 EnP.

## S. 326 Der Versehrte

**Rang 2:** Hier gab es missverständliche Auffassungen zu dieser Technik.

Die Regel besagt, dass die niedrigere der beiden Nahkampf-fertigkeiten verdoppelt wird. So wird die zuerst höhere zur neuen niedrigeren und mit dem Nahkampfwert verrechnet.

*Beispiel: Die Fertigkeiten betragen Schwert 6 und Nebenwaffe 5. Der Nebenwaffenwert wird nun laut Regel verdoppelt auf 10. Schwert ist nun die neue niedrigere Fertigkeit, die nun mit dem Nahkampfwert verrechnet wird.*

Der Sinn hinter dieser Fähigkeit ist, dass der Versehrte nur die Schwerter Fertigkeit erhöhen muss, um eine wirksame Verbesserung zu erreichen.

## S. 328 Der Makel des Versehrten

*Die Makellinie des Versehrten wird durch diese hier vorgestellte ersetzt. In Folgepublikationen wird stets auf diese neue verwiesen bzw. aufgebaut.*

### Stufe 5 – Blutdurst

Der Versehrte leidet unter permanentem Schaden, der die Hälfte seiner TP ausmacht (aufgerundet). Dieser verursacht keine Wunden, kann sich aber durch weiteren Schaden noch erhöhen. Um Schaden zu heilen (mit Ausnahme des permanenten, der immer bestehen bleibt) muss er Blut trinken. Dieses kann tierisch oder auch menschlich sein, warm oder kalt, frisch oder alt. Je 200 ml erlauben die Regeneration von 1 TP in der folgenden Nacht. Es ist zu beachten, dass der Versehrte hierbei keine Lustgefühle oder Vorlieben für Blut entwickeln muss. Er kann das Trinken auch verweigern, heilt dann jedoch keinen Schaden.

Wann immer der Versehrte ruht oder verweilt erleidet er pro Stunde eine Wunde, die erst abheilt wenn er sich bewegt oder verausgibt. Seine GES und AUS sind wegen seiner Unruhe und den Verletzungen um -3 gesenkt.

### Stufe 4 – Bleibender Schmerz

Der permanente Schaden bleibt bestehen. Der Maata muss nun kein Blut mehr trinken, um sich zu regenerieren. Dafür muss er sich jeden Tag am ganzen Körper mit frischem Blut einreiben (es darf natürlich nicht sein eigenes sein). Ohne dieses Blut hat er keinen Zugriff auf seine Fähigkeiten (Techniken, Kräfte, etc.)

Wann immer der Versehrte ruht oder verweilt erleidet er für je 3 Stunden eine Wunde, die erst abheilt wenn er sich bewegt oder verausgibt. Seine GES und AUS sind wegen seiner Unruhe und den Verletzungen um -2 gesenkt. Der AUS Malus kann ignoriert werden, wenn sein Umfeld an ein solches Aussehen gewöhnt ist oder davon nicht beeinträchtigt wird, etwa bei anderen Versehrten, Toten, Ärzten oder Mechandros.

### Stufe 3 – Abklingender Schmerz

Der permanente Schaden geht auf 25% der TP des Maata zurück.

Wann immer der Versehrte ruht oder verweilt erleidet er für je 5 Stunden eine Wunde, die erst abheilt wenn er sich bewegt oder verausgibt. Seine GES und AUS sind wegen seiner Unruhe und den Verletzungen um -1 gesenkt. Der AUS-Malus kann ignoriert werden, wenn sein Umfeld an ein solches Aussehen gewöhnt ist oder davon nicht beeinträchtigt wird, etwa bei anderen Versehrten, Toten, Ärzten oder Mechandros.

### Stufe 2 – Der geschundene Leib

Die größten Wunden sind nun geheilt. Der Versehrte verliert jedoch immer noch ohne äußere Auswirkungen regelmäßig kleinere Mengen an Blut, alte Wunden platzen auf, die Haut reißt, ihm laufen kleine Blutrinnale aus Mund und Nase und so weiter. Diese Schrecken können entweder gelegentlich auftreten und dann mehrere Minuten andauern oder aber sich permanent in kleinen Auswirkungen bemerkbar machen. Regeltechnisch trägt der Versehrte keinen Schaden mehr davon, gerade in sozialen Situationen können die plötzlichen Verletzungen sich aber äußerst störend auswirken.

Seine GES und AUS sind wegen seiner Unruhe und den Verletzungen -1 gesenkt. Der AUS-Malus kann ignoriert werden, wenn sein Umfeld an ein solches Aussehen gewöhnt ist oder davon nicht beeinträchtigt wird, etwa bei anderen Versehrten, Toten, Ärzten oder Mechandros.

### Stufe 1 – Zeichen des Schmerzes

Der Körper des Versehrten ist von blauen Flecken und Narben übersät. Diese können durch Kleidung verdeckt werden, schmerzen jedoch leicht bei Körperkontakt.

Seine AUS kann um -1 reduziert werden, wenn die Narben oder Flecken negativ auffallen.

### S. 330 „Kaimio binden“

Ein Maata kann immer nur eine Kai auf einmal an sich gebunden haben, solange keine Sonderregel etwas anderes erlaubt. Maata des Versehrten sind aufgrund ihres Weges zwei Kais erlaubt.

### S. 332 „Entrinnen“

Mit dieser Kraft kann sich der Maata 2 Meter von seinen Gegnern wegstoßen. Am Ende der Runde zählt er automatisch als *aus dem Kampf gelöst*, selbst wenn er während dieser Kampfunde getroffen wurde.

### S.337 „Energiesymbiose“

Es muss heißen: „...kann ein Maata eigene Kräfte mit EnP anderer Zirkelmitglieder wirken“.

### S.339 „Hukuri“

Die Schildstufe des Hukuri beträgt 5 nicht 6.

### S.342/371 „Werte der Sense“

Die Sense hat immer einen Paradowert von 1.

### S. 355 „Kaimio & Kräfte der Wege“

Der Versehrte fehlt in der Aufzählung der Kaimio und Kräfte der Wege. Bei ihm fehlt demnach folgender Eintrag: zwei beliebige Kai, kein Imio, allgemeine Kräfte/ Kräfte der Stille

### S. 366 „DkP Tabelle“

Die Werte für DkP und Platzbedarf sind miteinander vertauscht.

### S. 365 „Fahrzeuge“

Es haben sich Fehler in die Fahrzeugwerte eingeschlichen und zwar in die Beschleunigungs und Bremswerte, sowie die Funktionsgrenzen. Die hier ersetzten Werte funktionieren besser mit dem im GRW vorgestellten Fahrzeugsystem.

*Kutsche 1 - Spännig*  
B/B 10/20 FG 15

*Kutsche 2 - Spännig*  
B/B 15/20 FG 25

*Kutsche 4 - Spännig*  
B/B 20/15 FG 45

*Hochrad*  
B/B 20/40

*GT Revolver*  
B/B 10/40 FG 30

*Lokomoto*  
B/B 10/40 FG 30

*Guillomt*  
B/B 15/40 FG 40

*Aramaine*  
B/B 15/55 FG 45

*600 S*  
B/B 30/80 FG 30

*Oriman C*  
B/B 25/75 FG 50

*2-Mann Ruderboot*  
B/B 6

*2-Mann Dampfboot*  
B/B 20

*5-Mann Barke*  
B/B 60

*Nebula*  
B/B 40

*Nod*  
B/B 80

*Liner R*  
B/B 40

*Expeditioner*  
B/B 20