Seefahrt in Erainn

Ein Beitrag zum Rollenspiel MIDGARD von

Lars Böttcher

Die Seefahrt, ein wichtiges Element jeder Rollenspielkampagne, ist in der Welt Midgard vielfältig ausgeprägt. So werden die Gewässer rund um den Kontinent Vesternesse durch die Schiffe der chryseischen Stadtstaaten dominiert. Doch wie verhält es sich mit der Seefahrt Erainns?

Die erainnische Seefahrt ist weniger ausgeprägt als die Chryseias, und erainnische Schiffe sind außerhalb der Gewässer Erainns kaum anzutreffen. Zudem ist der erainnische Schiffsbau weniger innovativ als der Lidraliens und stark auf die Küsten- und Flussschifffahrt bezogen. Doch gibt es auch in Erainn Schiffsflotten, die von überregionaler oder gar strategischer Bedeutung sind und die einen genaueren Blick auf die Seefahrt dieses Landes lohnenswert erscheinen lassen: Die Handelsflotten erainnischer Großhändler, die in den Hafenstädten des Golfes der Blauen Wellen, in der Bucht der Bäume ihren Sitz haben, die auf der Insel Inis Lioge stationierte Kriegsflotte des Fürsten von Cuanscadan (repräsentativ für die anderen erainnischen Fürsten) und die Leannai Airgéan, die Kinder der See, die auf den Inseln der süderainnischen Küste Stützpunkte besitzen. Was macht nun die Seefahrt Erainns so einzigartig, welche Schiffstypen finden Verwendung?

Dem Erainner ist zu Eigen, dass er eine pragmatische und bildhafte Ansicht zu Schiffen hat. Gut ist, was sich bewährt hat, und zudem besitzt jeder Schiffstyp in Erainn, der länger als 8 m ist, einen bildhaften Namen, der sich aus zwei Wörtern oder Begriffen zusammensetzt. Der Name eines Schiffstyps beginnt immer mit „See“ und wird dann mit einem Tiernamen ergänzt, mit welchem eine besondere Charaktereigenschaft in Verbindung gebracht wird. So wird „Seegans“ als erainnische Bezeichnung für den Schiffstyp der Knorr in Verbindung gebracht, „Seeschlange“ für den Schiffstyp des Drakars, „Seeschwan“ für den Schiffstyp der Nef, „Seeochse“ für die albische Kogge (im weiteren Text wird der Ein-

fachheit halber der Begriff Kogge verwendet) und „Seekrabbe“ für die erainnische Weiterentwicklung dieser.

Den in Erainn verwendeten Schiffstypen ist gemeinsam, dass sie meist nicht länger als 30 m sind und einen geringen Tiefgang besitzen, um in den flachen Küstengewässern und auf den Flüssen manövrieren zu können. Bauliche Einrichtungen zum Rudern (fest installierte Dollen in Form von verschließbaren Spundlöchern in der Bordwand), ein großes Rahsegel und ein Steuerbord angebrachtes Seitenruder sorgen für die Manövrierbarkeit und einfache Handhabung der Schiffe, was diese sehr seetüchtig macht. Bis auf dem Schiffstyp der Seekrabbe sind bei allen anderen die Planken in Klinkerbauweise angebracht, und aufgrund ihrer einfachen, konzeptionellen Ausführung können alle in Erainn verwendeten Schiffstypen in jedem Hafen beladen, repariert oder kielgelegt werden.

Die Seefahrt Erainns ist so alt wie Geschichte des Landes selbst. Anfänge und Ursprünge sind nicht mehr klar zu ergründen. Die erainnische Seefahrt betrat erst dann eigenständig die maritime Bühne, nachdem der Krieg der Magier zu Ende gegangen war. Ursprünglich verwendete man in Erainn nur die aus dem fernen Waeland hergebrachten Schiffstypen (Knorr, Drakar), welche von dort stammenden Schiffsbaumeistern, die nach Erainn auswanderten, eingeführt und seitdem hier gebaut und weiterentwickelt werden. Die Unterschiede zwischen einer waeländischen Knorr oder Drakars gegenüber einer erainnischen Seegans und –schlange sind marginal und nur für einen Fachmann (Schiffsbauer, Seefahrer) ersichtlich.

Der Seeschwan und die Seekrabbe stellen Eigenentwicklungen des erainnischen Schiffsbaus des letzten Jahrhunderts dar, was für das traditionell konservative Schiffsbauhandwerk eine bedeutsame Leistung darstellt! Beide entstammen unterschiedlichen Strömungen des Schiffsbaus und sind aus der latenten Bedrohung der Leannai Aigéan entstanden. Mit den neu eingeführten baulichen Neuerungen, die zur Entstehung der Seekrabbe und des Seeschwanes führten, lies sich die Kampfkraft und mit der damit verbundenen Vergrößerung des Schiffsrumpfes auch die Ladekapazität gegenüber anderen Schiffstypen steigern. Während der Seeschwan die konsequente Weiterentwicklung der Seegans mit einem längeren (größeren) Schiffsrumpf und zwei temporär aufgestellten Kastellaufbauten (turmartige Gerüste, die beim Kampf dem Besatzungs-

mitglied durch die erhöhte und geschützte Plattform einen Vorteil geben) darstellt, ist die Seekrabbe die Weiterentwicklung der albischen Kogge und der lidralischen Karavelle.

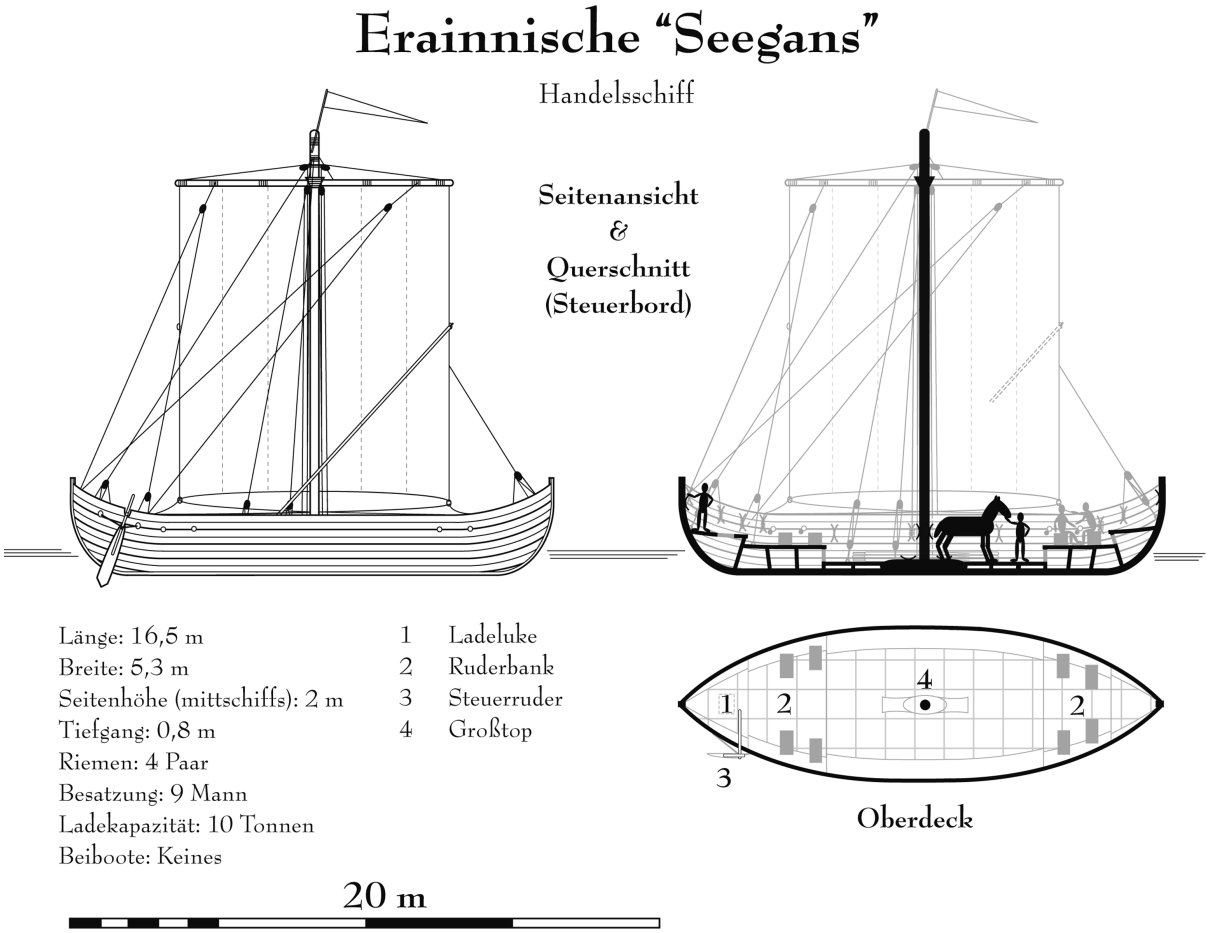
Die Kastelle auf dem Vor- und Achterschiff sind nun mit dem Schiffsrumpf baulich fest verbunden und in den geschlossenen Decks sind Kabinen, Mannschaftsunterkünfte und Stauräume (Gatts) untergebracht. Anders als bei der Kogge, wo es nur ein Kastell im Achterschiff gibt. Gar revolutionär bei der Seekrabbe ist, dass der Schiffsrumpf nicht mehr in Klinker- sondern in Kraweelbauweise beplankt und somit diesem Schiffstyp eine elegante Form verliehen wird. Den Erzählungen nach hat ein erainnischer Schiffbaumeister scherzhaft den neuen Schiffstyp mit einer Krabbe verglichen, die mit erhobenen Scheren auf das wartet, was da nun kommen möge. Einen bekannten Vertreter der Seekrabbe findet man in dem albischen Nachbau namens „Dwyllans Dairling“ wieder (Midgard-Kompendium, Seite 130), der anstatt mit einem Rah- mit einem Luggersegel ausgestattet ist.

In der anschließenden Beschreibung werden die oben genannten Schiffstypen genauer erläutert. Sie repräsentieren die innovative Reihenfolge des erainnischen Schiffsbaus. Die Kogge selbst wird gleichwohl auf den Hellingen Erainns gefertigt, doch stellt dieser Schiffstyp keine eigenständig erainnische Entwicklung dar und wird hier nicht weiter beschrieben.

Die Seegans

Die Seegans ist das häufigste anzutreffende Handelsschiff in erainnischen Gewässern. Die typischste Variante hat eine Länge von 16,5 m, eine Breite 5,5 m (Verhältnis Länge/Breite: 1/3), einen Tiefgang von knapp mehr als 1 m und die Höhe des Freibords beträgt (inklusive Tiefgang) 2 m. Mit einer Besatzung von 9 Personen kann das Schiff komfortabel gesegelt (auch gerudert) werden. Die maximale Tragfähigkeit von 12 t beinhaltet auch den Transport von 20 Personen oder den von bis zu vier Großtieren (z. B. Pferde oder Kühe). Die zu befördernden Güter (Stückgut wird in wasserdichte Ledersäcke verpackt) werden im Mittelbereich des Schiffes untergebracht, welcher tiefer gelegt ist.

Anstelle des klappbaren Mastes der Seeschlange ist bei der Seegans ein feststehender Mast eingebaut. Hierfür sind zweierlei Gründe verantwortlich. Zum einen fehlt es auf einer Seegans an der erforderlichen Mannschaft, einen Schiffsmast herunter zu nehmen und ihn wieder aufzustellen, zum anderen legt die Seegans vorzugsweise in hafenartigen Gewässern an, in denen man die Schiffe nicht an Land zieht. Dagegen werden Seeschlangen oftmals durch flaches Wasser mit Brandung auf den Sandstrand gefahren.

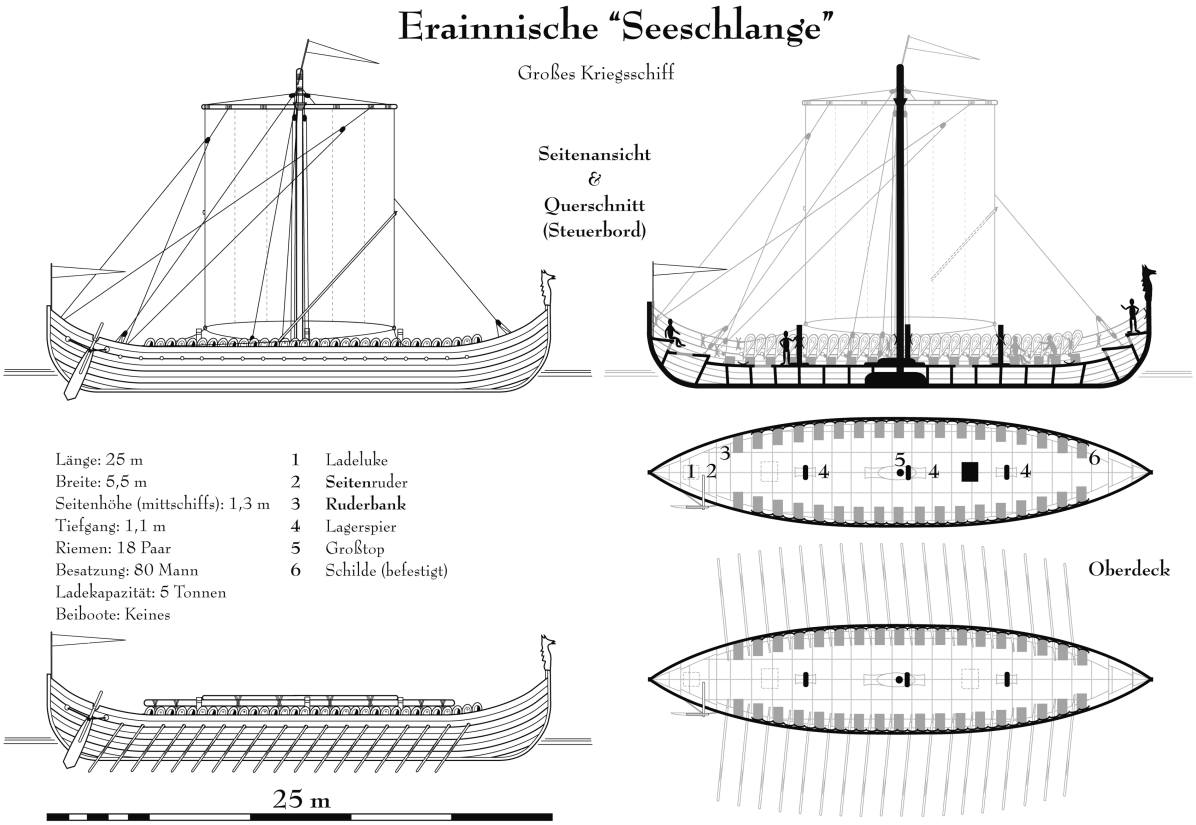


Ein dabei aufgestellter Mast stört, weil er in der Brandung und beim Auflandziehen hohe mechanische Belastungen auf den Schiffsrumpf ausübt. Die Seegans selbst ist hochseetüchtig und mit den im Bug- und Heckbereich in der Außenhaut befindlichen Riemenpforten gut zu manövrieren. Aufgrund des Fehlens eines separaten Decks zur Unterbringung von Passagieren ist eine Seefahrt immer ein hautnahes und intensives Erlebnis mit den Elementen, da man sich Tag und Nacht an

Deck aufhält. Die Seegans verfügt von ihrer Konzeption her über kein Beiboot, so dass gegebenenfalls eines in Schlepp genommen wird.

Die Seeschlange

Die Seeschlange ist das erainnische Kriegsschiff schlechthin und steht den waeländischen Originalen im Nichts nach. Die gebräuchlichste Variante, in diesem Falle eine Seeschlange aus der Flotte des Fürsten von Cuanscadan, verfügt über eine Länge von 25 m, eine Breite von 5,5 m (Verhältnis Länge/Breite: 1:4,5), einen Tiefgang von 1,1 m und die Höhe des Freibords (inklusive Tiefgang) beträgt 2,4 m. 18 Ruderpaare sorgen dafür, dass die Seeschlange gerudert eine sehr hohe Geschwindigkeit erhält, welche in Seekämpfen ausschlaggebend ist.



Mit einem großen Rahsegel kann das Schiff mit entsprechender Besatzung (unter Ausnutzung günstiger Winde) mit hoher Geschwindigkeit gesegelt werden. Die durchschnittliche Besatzung einer Seeschlange beträgt 80 Personen. So ist gewährleistet, dass die Seeschlange schnell

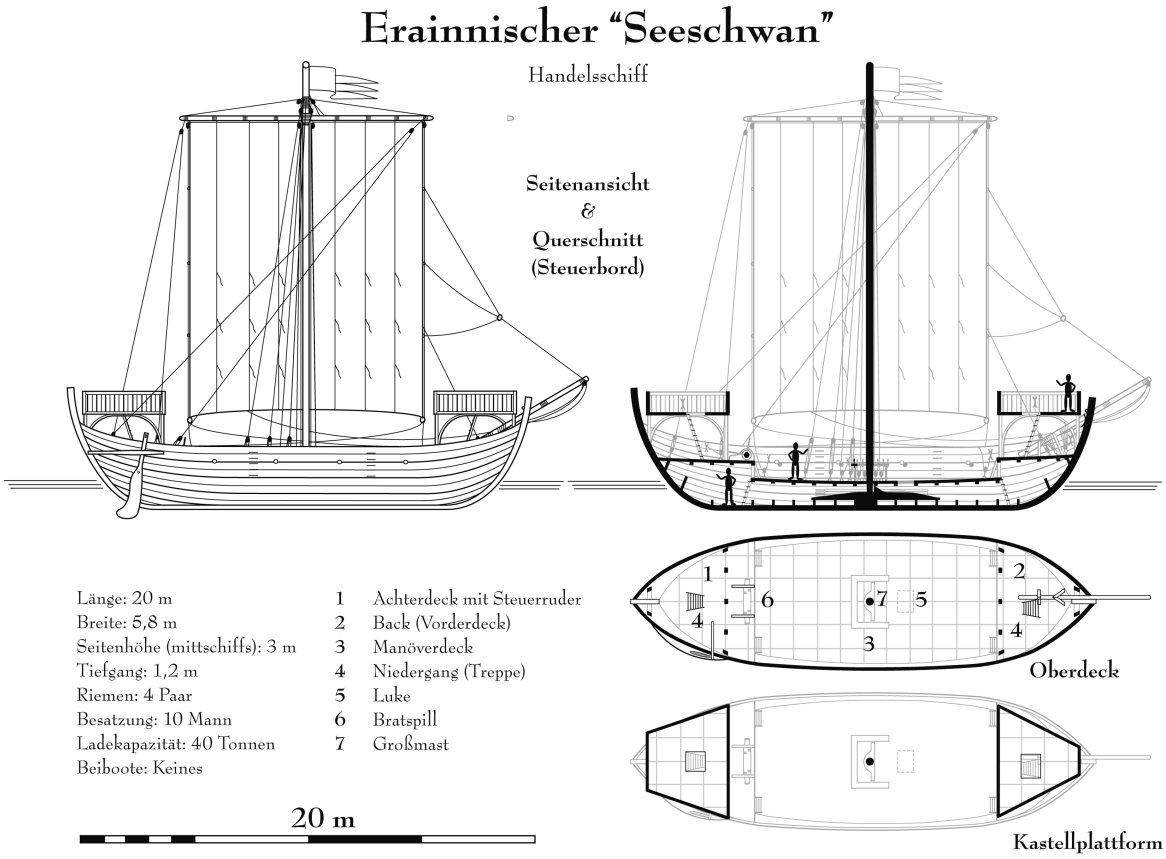
und sicher zu ihrem Ziel kommt und über genügend menschliche Kampfkraft verfügt, um sich bei einem Kampf zur See behaupten zu können. Im Seekampf wird eine Seeschlange gerudert, und jede Kriegspartei versucht, den Gegner zu rammen, ihn zu entern und diesen schließlich im Handgemenge zu besiegen. Befindet man sich als Kriegspartei in Unterzahl, so ist es üblich, dass man die Seeschlangen zu Kampfplattformen zusammenlegt und versucht, sich so einen taktischen Vorteil (innere Linie) zu verschaffen.

Zehn Besatzungsmitglieder reichen aus, um das Schiff zu segeln und anstatt der Besatzung Fracht aufzunehmen, mit einer Tragfähigkeit von 5 t nimmt man aber selten davon Gebrauch. Im Schiff selbst befinden sich keine separaten Decks zur Unterbringung von Personen und Ladung. Lediglich kleine Stauräume (Lasten) an Bug und Heck sowie unterhalb des Hauptdecks dienen zur Unterbringung von kleinerem Gut, welches an Deck störend ist. Der Segelmast wird im Kampfeinsatz oder beim Anlanden an flache Strände abgebaut und auf den an Deck angebrachten Stützen (Lagerböcke) mittschiffs längs zur Schiffsachse gelegt. Eine Unterbringung eines Beibootes auf dem Oberdeck der Seeschlange ist nicht vorgesehen.

Der Seeschwan

Der aus der Seegans weiterentwickelte Schiffstyp des Seeschwans stellt einen großen Entwicklungsschritt in der erainnischen Schiffsbaukunst dar. Der Schiffskörper ist mit 20,5 m Länge, 6,5 m Breite (Verhältnis Länge/Breite: 1:3,1), einen Tiefgang von 1,2 m und mit einer Freibordhöhe (inklusive Tiefgang) von 3 m um etliches größer als sein Vorgänger. Mit einer Ladungskapazität von 40 Tonnen umfasst die Tragfähigkeit des Seeschwans mehr als das Dreifache der Seegans. Wesentlichste Neuerungen umfassen je eine an Bug und Heck temporär angebrachte Plattform mit Brüstung (sehr gut geeignet als Ausguck und Kampfplattform) und ein durchgehendes Unterdeck, welches sich jedoch nur bedingt zur Unterbringung von Lasten eignet. An Bug und Heck ist das Unterdeck größer und geräumiger, so dass hier Passagiere oder wertvolle Frachten untergebracht werden können. Der Zugang zum Unterdeck erfolgt durch je eine an Bug und Heck befindliche enge Luke und

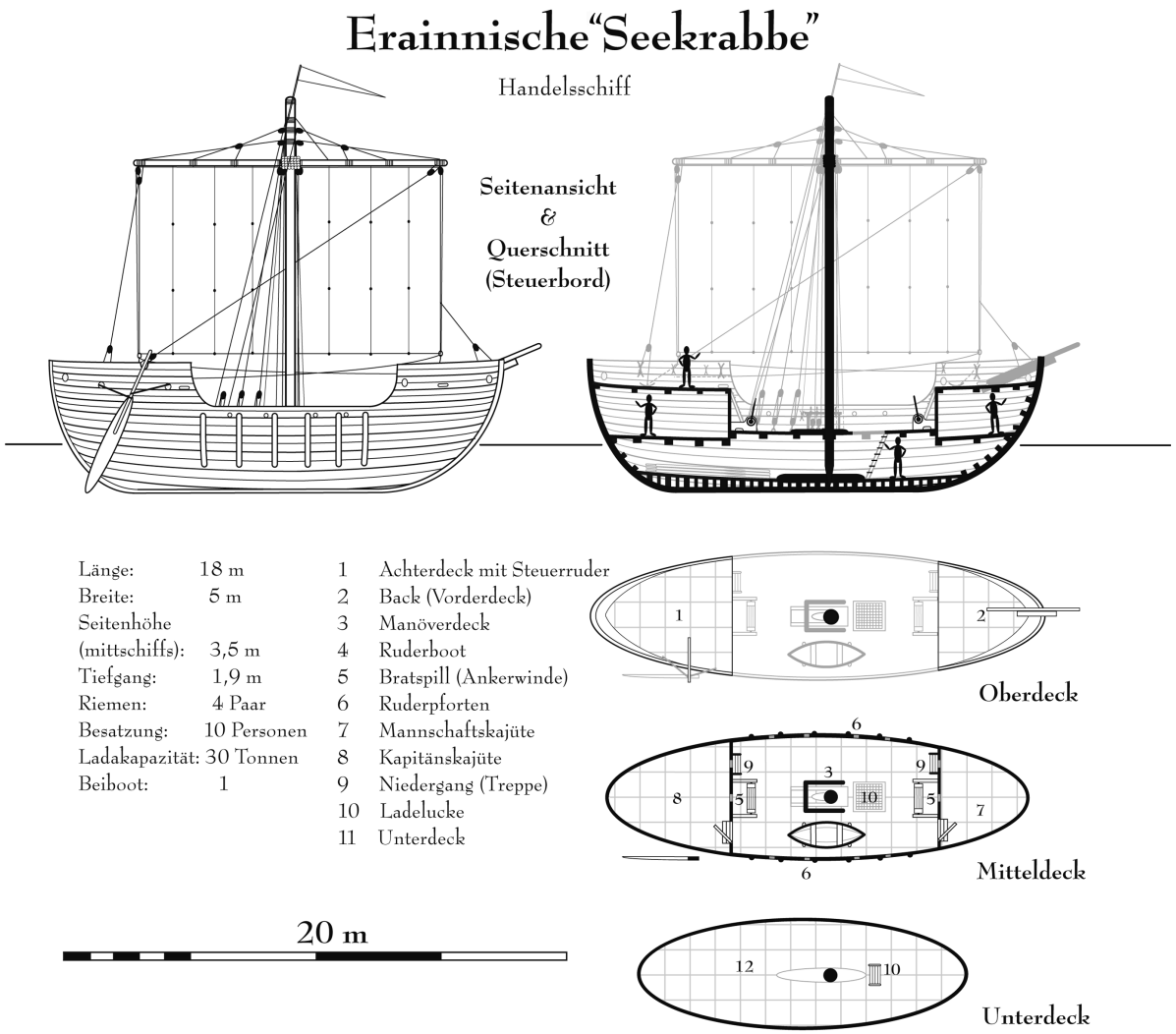
abnehmbare Decksplanken auf dem Oberdeck. Die Unterbringung eines Beibootes ist bei den meisten Seeschwänen nicht vorgesehen, so dass das Oberdeck zur Unterbringung von Handelsgütern (durch eine geölte Lederplane (Persenning) geschützt) und Mitseglern (Besatzung und Passagiere) genutzt wird. Eine Stammbesatzung von zehn Personen reicht aus, um diesen Schiffstyp segeln bzw. rudern zu können.



Der Seeschwan erfreut sich großer Beliebtheit unter den erainnischen Reedern und Großhändlern, da er trotz geringerer Größe (im Vergleich zur Seegans und geringfügig größeren Besatzung), entsprechend mehr Ladung und Passagiere aufnehmen kann, seetüchtig und als Schiff einfach zu handhaben ist. In der Kriegsflotte des Fürsten von Cuanscadan findet der Seeschwan als Unterstützungs-, aber auch aufgrund des vorhandenen Bug- und Achterkastells als Kriegsschiff Verwendung.

Die Seekrabbe

Die Seekrabbe stellt den derzeitigen Höhepunkt der erainnischen Schiffsbaukunst dar. Findige Schiffsbauer aus der erainnischen Hafenstadt Deásciath haben so den Schiffstyp des Seeschwans weiterentwickelt, indem sie die dort seitlich offen stehenden Kastellaufbauten konstruktiv mit dem Schiffsrumpf fest integriert, die Außenwände beplankt und so wettergeschützte Unterdecks im Bug- und Achterkastell geschaffen haben. Anregungen zu diesem Schritt stammen von der albischen Kogge, wo es nur ein geschlossenes Achterkastell und ein durchgehendes Unterdeck gibt.



Weitere Unterschiede der Seekrabbe zur Kogge bestehen darin, dass beim Letzteren die Schiffsplanken in Klinker- bei der Seekrabbe in der aus Lidralien stammenden Kraweelbauweise zusammengefügt sind. Auch verfügt die Seekrabbe noch über ein an Steuerbord angebrachtes Seitenruder. Anders als bei der Kogge, die schon über ein Heckruder verfügt.

Die durchschnittliche Variante der Seekrabbe ist mit einer Länge von 18 m, einer Breite von 5,5 m (Verhältnis Länge/Breite: 1/3,6) im Vergleich zum Seeschwan breiter und kürzer. Mit einem Tiefgang von 2 m und einer Freibordhöhe (inklusive Tiefgang) von 3,5 m liegt sie tiefer im Wasser, was sich in einer erhöhten Tragfähig- aber auch Seefestigkeit der Seekrabbe niederschlägt. Ein großes Rahsegel und vier mittschiffs untergebrachte Ruderpaare sorgen für eine gute Manövrierbarkeit des Schiffes. Ein an Bord untergebrachtes Beiboot fehlt aus Platzgründen, ist aber bei größeren Ausführungen der Seekrabbe mittschiffs an Deck untergebracht, meist wird eines in Schlepp genommen.

Die durchschnittliche Tragfähigkeit beträgt 30 Tonnen, weniger als die des Seeschwanes, doch kann bei der Seekrabbe die Ladung anstatt nur auf dem Oberdeck auch im Unterdeck bequem und so vom Seewasser geschützt geladen werden (größere Varianten der Seekrabbe können gar bis zu 100 Tonnen Fracht befördern!). Passagieren und der Mannschaft wird der Komfort geboten, nicht mehr an Deck, sondern in den bestehenden Quartieren im Bug- und Achterkastell eine geschützte Unterkunft zu finden. Wie beim Seeschwan reicht bei der Seekrabbe eine Stammbesatzung von 10 Personen aus, um das Schiff ohne großen Aufwand zu manövrieren.

Die konstruktiven Grenzen und Einsatzmöglichkeiten der Seekrabbe sind noch nicht ausgeschöpft, da es sich hier um einen jungen Schiffstyp handelt. Man wird bestimmt in naher Zukunft von diesem sehr viel hören bzw. diesen Schiffstyp mehr und mehr in den Gewässern des Golfes der Blauen Wellen und im Meer der Stürme zu sehen bekommen!