

# INHALT

---

<b>EINSTIEG.....</b>	<b>6</b>
Aspekte einer aquageformten Welt.....	8
<b>EINE VERÄNDERTE WELT .....</b>	<b>8</b>
<b>TECHNOLOGIE HEUTE .....</b>	<b>10</b>
<b>DIE POLITISCHE LAGE .....</b>	<b>11</b>
<b>DEUTSCHLAND NAH AM WASSER GEBAUT .....</b>	<b>13</b>
<b>DEUTSCHLAND UND SEINE REGENTEN.....</b>	<b>18</b>
<b>FLORA UND FAUNA.....</b>	<b>18</b>
<b>UMWELTVERSCHMUTZUNG UND ÜBERFISCHUNG? NEIN! .....</b>	<b>21</b>
<b>WAS SPIELT MAN.....</b>	<b>21</b>
Bergungskreuzer MÖWE .....	23
Die Besatzung.....	24
Der Heimathafen .....	24
<b>SONDERREGELN .....</b>	<b>25</b>
Fertigkeiten und Stunts .....	25
Wind und Wellen .....	30
Fate-Beaufortskala.....	31
Atemluft, Druck und Dekompression .....	32
Kampf zur See .....	32
Kampf an Deck .....	32
Rammen .....	33
Entern.....	33
Unterseekampf .....	34
Schaden unter Wasser .....	34

<b>AUSRÜSTUNG.....</b>	<b>34</b>
Schiffe .....	34
Torpedos .....	43
Raketen.....	43
<b>ABENTEUER &amp; SEEMANSGARN.....</b>	<b>44</b>
<b>NSC &amp; MONSTER .....</b>	<b>52</b>
Hai, groß.....	52
Hai, klein (Scherge).....	53
Kraken.....	53
Quallenmensch, einfach (Scherge) .....	54
Quallenmensch, Soldat .....	54
Quallenmensch, Anführer.....	55
Riesenqualle .....	56
Wal .....	57
<b>ANHANG .....</b>	<b>58</b>